

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

## PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**Tema:**

Diseño de material gráfico educativo sobre rutinas de guianza vinculados a hábitos, obligaciones y responsabilidades en el hogar para padres y docentes de niños y niñas de 4 a 5 años del centro New Generation Kids Planet.

**Nombre:**

Juan Carlos Mena Hernández

**Tutor:**

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D.

**Fecha:**

Diciembre 2023



# Índice de Contenido

## INTRODUCCIÓN

- 8** a. Antecedentes
- 20** b. Hipótesis del trabajo
- 21** c. Objetivos

## DESCRIPCIÓN Y DIAGNÓSTICO DEL CASO

- 23** 1.1. Presentación del caso
- 25** 1.2. Diagnóstico del caso
- 32** 1.3. Caracterización del usuario
- 37** 1.4. Análisis tipológico
- 44** 1.5. Definición del problema gráfico
- 46** 1.6. Requerimientos del proyecto

# Índice de Contenido

## DESARROLLO

- 50** 2.1. Generación de la idea
- 55** 2.2. Exploración de la forma
- 58** 2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico
- 61** 2.4. Desarrollo del prototipo
- 74** 2.5. Evaluación de la propuesta

## PRODUCTO FINAL

- 78** 3.1. Detalles técnicos y de producción
- 84** 3.2. Propuesta final y validación
- 86** Conclusiones y recomendaciones
- 88** Bibliografía
- 94** Anexos

# Índice de Figuras

## Figura

<b>10</b>	1 Relación entre los estilos paternos y las características de sus hijos adolescentes
<b>19</b>	2 Árbol de problemas
<b>23</b>	3 Centro de desarrollo integral New Generation Kids Planet
<b>26</b>	4 Collage de fotografías del entorno del Centro
<b>28</b>	5 Collage de fotografías actividades que desarrollan los estudiantes
<b>31</b>	6 Portada, contraportada y unidades del libro Burbujas del saber
<b>31</b>	7 Captura del inicio del sitio web New Generation Kids Planet
<b>35</b>	8 Mapa de empatía realizado a la docente Valeria Poma
<b>36</b>	9 Mapa de empatía de padres de familia
<b>37</b>	10 Lienzo de la propuesta de valor
<b>40</b>	11 Análisis de los elementos de diseño de TAIKA
<b>41</b>	12 Análisis de los elementos de diseño de Family Team
<b>43</b>	13 Análisis de los elementos de diseño de Listos a jugar
<b>47</b>	14 Diagrama de vectores de la forma
<b>51</b>	15 Lluvia de ideas
<b>52</b>	16 Bocetaje del concepto uno
<b>53</b>	17 Bocetaje del concepto dos
<b>55</b>	18 Bocetaje del concepto tres
<b>56</b>	19 Propuesta gráfica uno
<b>56</b>	20 Propuesta gráfica dos
<b>57</b>	21 Propuesta gráfica tres
<b>61</b>	22 Figura de públicos
<b>64</b>	23 Bocetos de personajes
<b>65</b>	24 Personaje Dux
<b>65</b>	25 Personaje Niska
<b>66</b>	26 Personaje Bitú
<b>67</b>	27 Cromática del cuento
<b>68</b>	28 Fuente tipográfica
<b>69</b>	29 Bocetos
<b>70</b>	30 Retícula cuento
<b>71</b>	31 Retícula guía docente
<b>72</b>	32 Retícula de hojas de actividades
<b>73</b>	33 Captura de pantalla de sitio web
<b>75</b>	34 Collage del primer prototipo del cuento y validación
<b>78</b>	35 Cuento
<b>79</b>	36 Guía docente
<b>80</b>	37 Hojas de trabajo en clases
<b>81</b>	38 Hojas de trabajo en casa
<b>82</b>	39 Sitio web
<b>86</b>	40 Collage de la primera validación.

# Índice de Tablas

## Tabla

<b>11</b>	1 Contrastes de la cultura oriental y occidental
<b>15</b>	2 Tipos de modelos educativos
<b>24</b>	3 Metodologías de educación inicial
<b>33</b>	4 La teoría de Piaget: periodos del desarrollo de la inteligencia
<b>34</b>	5 Comparación entre la teoría de Piaget y Vigotsky
<b>39</b>	6 Tipología del producto TAIKA
<b>41</b>	7 Tipología del producto Family Team
<b>42</b>	8 Tipología del producto Listos a jugar
<b>43</b>	9 Cuadro comparativo de tipologías
<b>44</b>	10 Análisis comparativo
<b>48</b>	11 Material didáctico para la metodología de juego trabajo
<b>50</b>	12 Preguntas claves para el concepto
<b>53</b>	13 Bocetaje del concepto dos
<b>54</b>	14 Asociaciones forzadas
<b>58</b>	15 Resultados de la validación por Sebastián Cevallos
<b>59</b>	16 Resultados de la validación por Jaime Guzmán
<b>59</b>	17 Resultados de la validación por Valeria Poma
<b>60</b>	18 Resultados de la validación por madre de familia
<b>63</b>	19 Esquema de distribución de la historia y semanas
<b>82</b>	20 Cálculo de presupuesto
<b>83</b>	21 Costos de producción del cuento
<b>85</b>	22 Validación con la docente




# Introducción

# a.

## Antecedentes

---



Los niños y las niñas son de gran valor para su nación, en ellos se presenta el futuro de la sociedad, de manera que sus derechos y obligaciones deben ser asegurados por su gobierno, pues sobre él recae la responsabilidad de brindar una infancia plena que garantice su educación, protección y desarrollo. Sin embargo, la educación y comportamiento de los niños y niñas se ha transformado a lo largo de los años. Causas como: leyes, tipo de crianza por parte de los padres, el COVID-19, ámbitos políticos, biológicos, metodologías de educación y factores sociales, han influido para que el desarrollo y comportamiento de los infantes se torne más rebelde, pues Janin (2012) en su artículo indica que, las nuevas generaciones de infantes se presentan rebeldes y desafiantes, el respeto hacia la familia o adultos cada vez es menos, debido a las conductas desobedientes para acatar normas (p. 1).

---

A continuación, se presenta una escena de la vida cotidiana. Una madre de familia le solicita a su hijo de manera tranquila y con un tono de voz calmada “que ordene su cuarto y después arregle su ropa”. El niño prefiere continuar jugando y hacer otras actividades, de manera que hace caso omiso de la solicitud de su madre, el tiempo transcurre y la actividad aun no es llevada a cabo, la madre de manera sucesiva se dirige a su hijo y cada vez con un tono más enérgico, exige “que ordene su habitación”, sin embargo, el comportamiento del niño desobediente “lo hare después, no quiero”. Pasado varias horas, la actividad al final es desempeñada por la madre con poca colaboración de su hijo.

En la actualidad, la educación y conducta de los jóvenes del Ecuador cada vez es más negativa pues como lo menciona Primicias (2023) cada vez más niños y jóvenes dejan las aulas para unirse a bandas delictivas, solo entre enero y junio del 2023 alrededor de 1326 adolescentes entre 12 y 17 años han sido detenidos por diversos delitos entre estos están: microtráfico, tenencia de armas, robo y amenaza a personas entre otras. Además, menciona que las provincias con mayor porcentaje de menores detenidos están Guayas con 367 casos, seguida de Pichincha con 153.

Si bien hay diversos factores que llevan a que los menores abandonen su educación, es claro que los comportamientos y conductas cada vez

son desafiantes. Inclusive llegando a estar presente en los salones de clases, pues como lo publica el medio (El Universo, 2023) “Me das 40 dólares o te mato a la salida, así extorsionan estudiantes a sus profesores en varios planteles”, estas y otras como: mejorar los puntajes de calificación y que el docente abandone la institución son amenazas que han llegado a recibir varios docentes.

Por su parte en la provincia de Pichincha suscitan hechos de agresión a docentes, pues Primicias (2023) presenta un hecho de Quito, donde una madre de familia agrede, insulta y amenaza a una profesora. Con este panorama conductas negativas por parte de padres y estudiantes evidencia la falta de deberes y valores que la sociedad está perdiendo u olvidando. Por el contrario, la educación en China presenta la disciplina como parte de su educación y esta se trabaja a diario, dado que es una disciplina fundamental, así mismo el respeto hacia los maestros es algo que se enseña desde pequeños, perciben un gran respeto hacia ellos y se dirigen a ellos con amabilidad y agradecimiento por la labor que desempeñan (Treviño, 2019).

A lo largo de su desarrollo, los niños van sufriendo numerosos cambios debido a la búsqueda de su identidad, pues el psicólogo educativo Borja Quicios en el artículo de la rebeldía en los niños, publicado en Guía infantil, menciona que:

“

**Los periodos de rebeldía más importantes en los niños se dan entre los dos y los seis años y la adolescencia ya que estas son etapas en las que aparece la voluntad propia del niño de querer hacer lo que él cree que es lo correcto.**

(Quicios, 2017).

”

Si bien es cierto la niñez ha cambiado su conducta en el transcurso de los años, algunos factores han influido para que su comportamiento resulte negativo, partiendo por, el tipo de crianza que los padres o tutores brinda a los infantes esto influye directa o indirectamente, dado que el nivel de interacción y personalidad de la familia, serán la base para el desarrollo del infante desde los primeros años, pues según Delgado (2008) al final de los dos años el bebé deposita su confianza en un adulto como consecuencia del tipo de apego que le brindaron en años anteriores, incluso puede llegar a tener total desconfianza (p. 160). Como consecuencia de sus primeras interacciones el niño atribuye expectativas de modos de interacción con otras personas. De acuerdo con esto, los modelos de crianza, según lo que menciona Maccoby y Martin (1983, como se citó en Capano y Ubach, 2013).



Proponen cuatro estilos parentales a partir de dos dimensiones afecto/comunicación y control/establecimiento de límites. El apoyo/afecto refiere al amor, a la aprobación, a la aceptación y a la ayuda que se les brinda a los hijos. De esta manera los hijos se sienten amados, aceptados, entendidos y con lugar para ser tenidos en cuenta. La dimensión control parental hace referencia al disciplinamiento que intentan conseguir los padres, de esta manera los padres controlan y/o supervisan el comportamiento de sus hijos y además velan por el cumplimiento de las normas establecidas por ellos mismos. A partir de estas dimensiones se desarrollan cuatro estilos parentales, el autoritario, el permisivo, el democrático y el negligente.



Cada estilo formará y moldeará aptitudes singulares para cada infante, por ellos será imprescindible el estilo o modelo de crianza que imparte el padre. Para tener una perspectiva más clara acerca de los estilos de crianza, se presenta un gráfico, (figura 1) a continuación.

**Figura 1**

*Estilos educativos paternos y las características de sus hijos adolescentes*



Nota. Figura extraída de relación entre los estilos educativos parentales y las características de sus hijos adolescentes. Tomado de (Capano y Ubach, 2013).

Como se puede evidenciar, el modelo de crianza que los padres ofrezcan, marca pautas que influye y define: conocimientos, habilidades y disciplinas que los infantes adquieren, que a futuro reflejaran su interacción con la sociedad y desarrollo para su vida. Con esto, es importante identificar ¿qué modelos de crianza son considerados o percibidos, mejores para el crecimiento de los infantes y su conducta?, pues la mayoría de los estudios científicos sobre crianza giran en parte a estilos educativos parentales y desempeño académico de los niños (Izzedin & Pachajoa, 2009). Con lo anterior mencionado, tomando como evidencia el informe del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos conocido como PISA de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, el cual trabaja con el objetivo de medir y comparar la capacidad de alumnos a nivel mundial en asignaturas de matemáticas, lectura y ciencia, para mejorar políticas educativas, en su último informe del 2018 recalca que países como China, Corea y Japón destacan del resto (OCDE, 2018).

Considerando los resultados arrojados por el informe PISA 2018, muestra que el nivel de educación de la cultura oriental predomina, pues según Amy Chua en su libro Himno de batalla de la madre tigre, señala que mediante sus métodos de una estricta disciplina los padres orientales educan mejor a sus hijos que los occidentales (Monge, 2021). Mientras que, la cultura occidental en la actualidad “se está viendo que una sociedad tan permisiva y sobreprotectora está generando personas inmaduras emocionalmente” (Monge, 2021). Se puede asimilar que el modelo de crianza de las culturas asiáticas entra en la categoría autoritaria, que si bien, su educación es con disciplina también con independencia, además, su educación se basa en tres pilares que son: el respeto a los mayores, respeto a su cultura y ser personas buenas y equilibradas (Caraballo, 2021).

Para demostrar las diferencias de los modelos de crianza entre la cultura oriental y occidental se presenta tres contrastes en la (tabla 1) a continuación.

**Tabla 1**  
*Contrastes de la cultura oriental y occidental*

	Oriental	Occidental
<b>Autoestima</b>	No reparan en los sentimientos pues suponen que el hijo podrá lidiar con ello y seguir adelante para mejorar.	Los papás viven obsesionados con la autoestima de sus hijos y se cuidan de no hacer ni decir cosas que podrían impactarlos negativamente y traumatizarlos.
<b>Familia</b>	Los padres consideran que sus hijos les deben todo, y una forma de pagarles es ser obedientes.	Los padres son quienes deben proveer todo a sus hijos, pues ellos no pidieron venir a este mundo.
<b>Actividades</b>	Piensan que saben lo que es mejor para los niños y tratan de diseñarles la vida sin que importen los deseos y preferencias de estos.	Se enfocan en los intereses y gustos de cada hijo y en apoyarlos en sus decisiones para fortalecer sus talentos y aptitudes.

Nota. Información extraída del sitio web la Semana.

Si bien el modelo de crianza oriental es muy cuestionado por varios expertos, llegando a mencionar que puede ser equívoco y perturbador para los niños, Chua por las polémicas y controversias que ha generado su libro, ha salido a defender indicando que.

En ningún momento ha tratado de decir que este estilo es el ideal, pero destaca sus ventajas frente al modelo occidental, que en su opinión es muy laxo y puede conducir a la mediocridad. También aclara que los padres chinos quieren a sus hijos, pero se centran en su fuerza y potencial, mientras los occidentales se enfocan en su fragilidad (Semana, 2011).

Por otro lado, retomando el examen PISA 2018, en América Latina existe una brecha lejana con países asiáticos y europeos, pues de los nueve países latinoamericanos, Chile fue el país con mejores resultados en ciencias y lectura, ocupando el puesto 43 a nivel mundial, seguido de Uruguay, Costa Rica y México (BBC, 2019). Por otro lado, Ecuador no forma parte de este grupo que lleva a cabo dicho examen. Los resultados obtenidos son preocupantes, así lo indica Francisco Cajiao autor de varios libros relacionados con sistemas educativos en el mundo, en una entrevista realizada por la BBC (2019) “Creo que los sistemas educativos en América Latina se han quedado estancados. Hay una especie de pereza burocrática y social para enfrentar cambios estructurales”.

De manera que, se puede insinuar que además de los modelos educativos, los modelos de crianza parentales de América Latina están afectando la conducta y rendimiento de los estudiantes, pues como se analizó anteriormente, el modelo de crianza occidental recae en ser “democrático o permisivo”, de modo que, llegue a tener bajos puntajes y conductas negativas, además, según Mebarak et. Al (2016 como se citó en Freire, 2021) afirma que.

“

**El autoritarismo, la negligencia y la permisividad son los estilos que prevalecen a nivel de Latinoamérica, esto debido a que las pautas de crianza no han sido eficientes, es decir que, la relación de los padres con sus hijos e hijas, carece de una buena comunicación, se refiere poca atención, falta de empatía, trasmisión equivocada de valores éticos y morales, entre otros.**

(Freire, 2010, p. 5).

”

Por su parte Freire (2021) indica que en Ecuador el control autoritario y restrictivo se aplica para modificar el comportamiento de los niños, además, el castigo se emplea como alternativa para corregir las conductas negativas de los niños y adolescentes, así mismo menciona que, padres de familia no llegan a establecer reglas adecuadamente

para la regulación de la conducta y respeto con los demás (p. 6). Por el contrario, en la cultura oriental se da prioridad a los modales, los niños de tres años reconocen y respetan a los demás, para después dar paso a su educación inicial (Caraballo, 2021).

---

Un aspecto importante para considerar son los deberes y responsabilidades del hogar, que permiten desarrollar la responsabilidad y autonomía, pues como menciona la psicóloga infantil Aguilera (2020, como se citó en La Vanguardia, 2020) estas actividades “favorecen su autoestima y confianza”, además, los infantes que realizan tareas domésticas tienen mayor certeza de convertirse en adultos exitosos en su vida profesional, según un estudio de Harvard (Ibañez, 2020).

---

Por otra parte, la Real Academia Española (RAE, s.f.) define a la responsabilidad como cargo u obligación de alguien que reconoce y acepta las acciones de sus actos realizados, Camarero (2023) indica que dos factores vitales para que se desarrolle la responsabilidad están en la niñez y adolescencia, además menciona que, modelos de crianza influyen notablemente, especialmente en familias sobreprotectoras, que fomenta la irresponsabilidad y conducta desafiante por parte los hijos en tareas o encargos asignados no ejecutados, con esto los padres restan importancia al valor de asumir responsabilidad y fomentan una actitud conformista.

Además, los deberes y responsabilidades llegan a percibirse con actitudes machistas, pues como menciona Salazar (2023) en el diario Primicias, en Ecuador el INEC en 2020 presenta cifras que muestran que las tareas del hogar son desempeñadas más por las mujeres con 31 horas semanales a diferencia de los hombres con tan solo 11 horas, así mismo menciona que, la razón para que exista esta diferencia se debe a que prevalece roles tradicionales de género, valores y creencias que van de generación en generación, con esto podemos insinuar que si estos roles persisten, la participación de los hijos en tareas domésticas será mínimo o nulo dado que se le resta importancia. Cifras del INEC muestran como la presencia de hijos o hijas influye en el tiempo de asignación de deberes del hogar, tomando como ejemplo, un hogar con cuatro adolescentes mujeres, los hombres se asignan semanalmente cuatro horas, mientras que las mujeres 31, por otro lado, un hogar con cuatro adolescentes hombres, semanalmente se asignan ocho horas a la semana en deberes domésticos, mientras que las mujeres 34 (Salazar, 2023) Teniendo en cuenta este panorama es notable que en la actualidad persiste una desigualdad en asignación de deberes y responsabilidades del hogar.

Con respecto al núcleo familiar, los divorcios o separaciones también influyen en el desarrollo y comportamiento del niño, debido a que en ocasiones hay un abandono familiar, con esto el infante puede verse

afectado de forma emocional y cognitivamente, según como recalca Salina (2017) influye de manera negativa en la conducta, actitud, emoción, desarrollo psicomotriz y en ocasiones en problemas físicos (p. 15). Dado que uno de los motivos llega a ser los divorcios, Ecuador en los últimos años el porcentaje de divorcios ha incrementado pues como presenta el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2022) “los divorcios se registra un aumento de 54.4% al pasar de 14.568 casos en 2020 a 22.488 en 2021” (p. 7). A si mismo la región Sierra registra mayor porcentaje de matrimonios con un 47,5%, pero de igual forma los divorcios de mayor porcentaje están en la Sierra con un 47,4% (INEC, 2022, p.8). Ante esta situación la falta de padres afecta el rendimiento del niño por el escaso clima familiar y la carencia de un modelo a seguir.

Por otra parte, la salud mental y aspectos biológicos influyen en la conducta, pues como menciona la Organización Mundial de la Salud (2022), en su publicación, Informe mundial sobre la salud mental, indica que alrededor del 13% de la población mundial tiene un trastorno mental (p. 42). Uno de estos es el trastorno de déficit de atención e hiperactividad conocido como (TDAH) que influyen en la conducta, pues como menciona la Dra. Ayodele Ikuopenikan, especialista en psiquiatría por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía “el TDAH es un Trastorno del Neurodesarrollo que se caracteriza por tener un patrón persistente y marcado de falta de atención y puede estar o no acompañado de alteraciones en la conducta como la hiperactividad o un pobre control de impulsos” (IBERO, 2023). En Ecuador los casos de TDAH según “el Ministerio de Educación registra 7918 chicos con este trastorno en establecimientos públicos” (Rosero, 2017). Es importante recalcar que el TDAH es más común en los hombres. Sin embargo, estos casos en gran parte no llegan a ser detectados por los Centros Educativos.

A sí mismo, la educación influye significativamente en la conducta de los niños. En América Latina y el Caribe la educación en años posteriores aparece sometida y condicionada por temas económicos y políticos, así también se ve influenciada por factores culturales de cada nación (Escribano, 2016).

“

**Al mismo tiempo la (UNICEF, s.f.) menciona que “América Latina y el Caribe continúa siendo una de las regiones más desiguales del mundo”.**

”

Por estos factores la educación se ha visto en la obligación de transformarse y prepararse para desafíos futuros con el pasar de los siglos, para entender de mejor manera, a continuación, en la (tabla 2) se presenta principales modelos educativos y la relevancia entre profesor y estudiantes.

**Tabla 2***Tipos de modelos educativos*

MODELO	DOCENTE	ESTUDIANTE	META
<b>TRADICIONAL</b>	Rol protagónico. Transmisión de Informaciones, donde el elige los contenidos a tratar y la forma en que se dictan las clases.	Comportamiento pasivo. Los alumnos aprendan, como si únicamente dependiera de ellos. Solo obedecen órdenes.	Formar el carácter de la persona, a través de la voluntad, el rigor y la disciplina.
<b>CONDUCTISTA</b>	El maestro es un intermediario. Guía al estudiante hacia el logro de un objetivo instruccional.	El estudiante no es un espectador pasivo. Busca que aprenda haciendo las cosas de forma reiterada.	Identificar las capacidades de los alumnos para, en función de ellas, establecer ciertos objetivos que permitan ver hasta dónde puede llegar en el proceso del aprendizaje.
<b>CONSTRUCTIVISTA</b>	Debe reflexionar sobre su práctica e identificar el pensamiento crítico, creativo y reflexivo.	Construyen sus propios conocimientos de forma gradual, sin ser transmitidos por el docente.	Proporcionar al estudiante las herramientas necesarias para que pueda tomar las riendas de su propia educación a través de la experiencia.
<b>PROYECTIVO</b>	El docente es un facilitador que, a través de una propuesta, abrirá el camino a sus alumnos.	Adquiere el conocimiento de forma autónoma y gracias a la experiencia, persiguen sus intereses y aprenden.	Explora la idea de que la enseñanza debe basarse en la creación de proyectos o investigaciones.
<b>SUNBURY</b>	Solamente acompaña al alumnado durante el aprendizaje, por lo que se convierte en una especie de consejero que lo guía, pero no puede imponer nunca su voluntad.	Papel protagónico. Es libre de decidir qué es lo que le interesa aprender y en qué profundidad quiere hacerlo.	Educación libre, para que el estudiante satisfaga sus necesidades educativas únicas.
<b>RUTA PEDAGÓGICA 2030</b>	Esta propuesta plantea un modelo flexible en el que la actividad conjunta basada en la indagación ocupa una posición central, ya sea a través del aprendizaje por proyectos, el aula invertida o el aprendizaje experiencial.		Esta propuesta enfatiza la ciudadanía global, la inclusión, la interculturalidad y los derechos humanos.

Nota. Información extraída de la UNIR.

Por otro lado, nuevas modalidades escolares se presentaron para enfrentar el COVID 19, con el objetivo de fortalecer y beneficiar el aprendizaje, surgieron dos modalidades, una de ellas, denominada educación abierta, que plantea la metodología de herramientas virtuales con tutoría de los docentes y otra modalidad es la educación en casa, donde los padres de familia asumen la responsabilidad de educar a través de docentes o tutores y las instituciones brindan seguimiento y control, según como indica el Ministerio de Educación (MinEduc, 2020).

Si bien algunos modelos pueden llegar a otorgar mayor libertad a los estudiantes, esto puede verse influenciado de manera negativa, causando descontrol en los salones y una negativa de seguir instrucciones o disciplina, pues como menciona (Cubero, 2004) la disciplina es indispensable para que exista un mejor rendimiento por parte de los

individuos o grupos, además oriente y marca límites para cada individuo para un mejor autocontrol, así mismo en los salones de clases la disciplina es fundamental para una mejor socialización (p. 2-3).

Con respecto a la educación, según menciona El Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina (SITEAL, 2019) “El sistema educativo de Ecuador está compuesto por el sistema nacional de educación, el cual comprende los niveles de educación inicial, básica y bachillerato; el sistema de educación superior y el sistema de educación intercultural bilingüe” (p. 3).

Es por ello por lo que un factor sociocultural importante en el desarrollo del niño es el preescolar y primaria o elemental, en esta etapa los infantes emprenderán el camino de su vida estudiantil, la autoridad a cargo de ellos serán profesores o docentes especializados, que a través de diferentes metodologías buscarán educar a los niños. Sin embargo el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) indica que de 175 millones de niños en edades iniciales para niveles de educación escolar inicial solo 1 de cada 5 no tiene aún acceso a la educación (p.11). En Ecuador el porcentaje de infantes que tiene acceso a una educación inicial o desarrollo infantil es baja, pues solo 4 de cada 10 hogares se permiten tener este derecho, esto como consecuencia de la pandemia del COVID-19 según como menciona (UNICEF, 2021).

---

Si bien la educación se encuentra en un proceso de cambio, con la Ruta Pedagógica 2030 que busca una educación más flexible, donde el estudiante sea protagonista en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante metodologías activas para su desarrollo académico, social y ciudadano (OIE, 2021, p.3). Además, esto se debe al compromiso de Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) que cuenta con 17 objetivos, con el compromiso de mejorar las condiciones de vida, brindar igualdad y cuidar el planeta. Pues en su apartado cuatro “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos y tiene siete metas y tres medios de ejecución” (UNESCO, s.f.), en sus metas 4.2 indican que todos los niños y niñas tengan acceso a educación de primera infancia y educación preescolar de calidad, con el objetivo que estén preparados para próximos sistemas educativos. Así mismo, en su apartado 4.7 señalan que para el 2030 los alumnos adquieran conocimientos teóricos y prácticos fundamentales para un desarrollo y estilo de vida sostenible (CEPAL, 2018).

---

Debido a que conductas rebeldes y desafiantes se presenta en los infantes en su proceso de desarrollo, existen recursos que ayudan a fomentar y modificar los comportamientos irresponsables e irrespetuosos. Tomando como ejemplo el manual de Carreño considerado un manual de gran relevancia que presenta lecciones de modales y conductas adecuadas para diferentes entornos como: familiar, escolar, social y profesional, debido a su éxito este ha sido adaptado para el público infantil, presentado su contenido mediante cuentos infantiles y sugerencias, para enseñar hábitos positivos a los niños, dado que esta educación debe venir de la casa a la escuela (Riepl, 2018).

---

Además, constituciones y reglamentos respaldan y demandan que los niños y adolescentes posean conductas positivas para sus diferentes entornos tanto familiares, educativos, sociales, entre otros. El Código de la Niñez y Adolescencia en su segundo libro el niño, niña y adolescente en sus relaciones en familia, en el título I Disposiciones generales en el artículo 103 acerca de deberes fundamentales de los hijos e hijas resalta tres puntos que son: la primera mantener un conducta responsable y de respeto hacia sus progenitores, segundo, asistir a sus progenitores en caso de pasar una enfermedad siempre que el hijo este apto de acuerdo a su edad y capacidad, como último punto, participar en las tareas del hogar de acuerdo a la edad y desarrollo del niño, sin que estas interfieran en temas académicos y desarrollo integral (Codigo de la niñez y adolescencia , 2014, p. 27).

---

Así como existen leyes que fomenta la colaboración en familia sobre actividades domésticas, los niños de hoy prefieren pasar su tiempo libre en dispositivos electrónicos, pues PRIMICIAS (2023) presenta un estudio sobre tendencias y uso de pantallas en niños entre 4 y 18 años, que se llevó a cabo en otros países, sin embargo señala que los hábitos digitales no cambian en la mayor parte del mundo, en este estudio presenta que 15,5% de familias indican que existe un abuso de las pantallas y esto ocasiona problemas y discusiones a diario, los niños pasan la mayor parte de su tiempo en casa en dispositivos electrónicos, dejando de lado responsabilidades que deben asumir.

---

Además, el Código de la niñez y adolescencia señala en el capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo, en el artículo 38 objetivos de programas de educación, indica que se asegure los valores y actitudes indispensables en la educación inicial y media, entre ellas destacan: Desarrollar la personalidad, capacidad mental y física de los infantes en un entorno adecuado mediante actividades lúdica y afectivas. Prepararlo para que sea un ciudadano responsable. Encaminarlo a que desempeña una función de responsabilidad en la familia, equidad de sus relaciones internas. Reforzar el respeto a su familia, profesores y adultos, sus valores y otras culturas. Desarrollar un pensamiento crítico y creativos (Codigo de la niñez y adolescencia, 2014, p. 9-10).

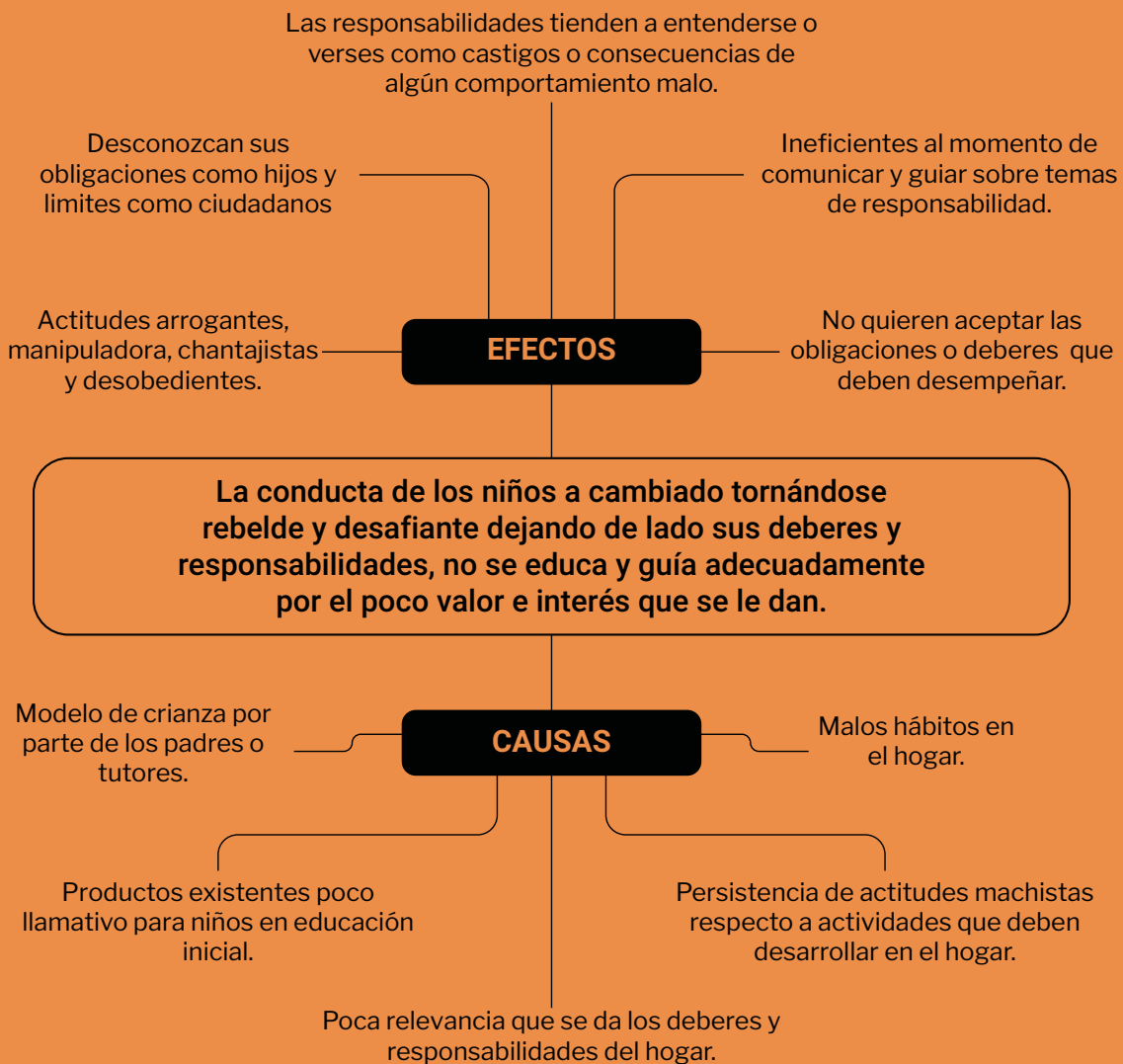
---

Insumos se presentan para trabajar los deberes y responsabilidades en los niños, como los que presenta el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), en este documento dirigido para padres de familia, titula ¿Mucho poquito nada? Guía sobre pautas de crianza para niños y niñas de 0 a 5 años de edad, en esta guía busca apoyar con herramientas y consejos, para la crianza positiva y desarrollo saludable del infante, en sus secciones aborda sobre la importancia de la comunicación, la puesta de límites y la incorporaron de hábitos para cada una de sus etapas de crecimiento (Trenchi, 2011).

Si bien existen diversos manuales acerca de crianzas positivas, por otra parte, el contenido llega a ser limitante, además “su existencia no garantiza su eficiencia. Un manual no sustituye a la buena gestión, ni es la fuente de solución a problemas vinculados a la racionalización” (Ga, 2012). Se puede inferir, que los manuales pueden ser una guía, sin embargo, su efectividad varía dependiendo del modelo de crianza, su explicación y sintetización de información, y cómo aborda o presenta los temas a los infantes.

Bajo estos antecedentes, para sintetizar de mejor manera la investigación, se utiliza un árbol de problemas.

**Figura 2**  
Árbol de problemas



Los infantes pasan por períodos que conforme crecen van adquiriendo y desarrollando su conciencia, según lo que menciona Britton (2017) de los tres a seis años los niños tienen una mente absorbente, pero además empieza a aparecer la conciencia y la voluntad, con estas capacidades buscan controlar sus acciones (p. 20). En esta etapa un factor que influirá bastante y estará presente constantemente será el sociocultural como: religión, naturaleza, economía, barrios, transporte, el apoyo social, entre otras más, además que la cultura influirá de manera fundamental en el tipo de crianza.

Bajo estos antecedentes, si bien hay leyes que respaldan las buenas conductas,

responsabilidad y compromiso por parte de padre e hijos, esto no refleja que se esté aplicando adecuadamente, una de estas es la poca importancia que se da a las tareas domésticas o deberes que deberían incorporar los niños desde edades tempranas. Por otra parte, algunos materiales y recursos se presentan para ayudar y corregir este comportamiento, sin embargo, recaen en tener poco impacto e innovación, por tal motivo, bajo este precedente el diseño gráfico puede contribuir al abordaje de esta problemática. Para que de esta manera se alíne a las Disposiciones generales en el artículo 103 acerca de deberes fundamentales de los hijos e hijas del Código de la Niñez y Adolescencia.

# b.

## Hipótesis de trabajo

---

La poca importancia que se da a los deberes y responsabilidades de los niños, además, no llegan a ser abordados de manera correcta en los entornos familiares, a esto se suma que, con la pandemia COVID 19, los padres se han vuelto muy sobreprotectores con sus hijos, lo cual se consideraría un factor importante que está influyendo de forma imperceptible y negativa en el desarrollo de los niños.

Además, los materiales e insumos existentes investigados se muestran ineficientes al momento de comunicar y guiar a los padres y educadores sobre temas de responsabilidad para los niños.

Es por eso que, es fundamental abordar estos temas de deberes en el entorno familiar y educativo, para construir una educación integral y no solo curricular, de forma que la enseñanza impartida ayude a la formación del comportamiento responsable de los niños, y guiar para que sean adultos que asuman responsabilidad de sus actos, de tal forma que, el diseño se vuelve un aspecto importante y fundamental que permita contribuir con estrategias e insumos que guíen a los niños en este proceso, incluyendo aspectos lúdicos, entretenidos, dinámicos, que generen un interés natural de participación por parte de los niños y motive la interacción entre los tres tipos de actores, logrando así un desarrollo responsable de los niños encaminado a adquirir a través del tiempo independencia y personalidad propia.



# C.

## Objetivos

### Objetivo general:

Fortalecer la importancia y beneficios de los deberes y responsabilidades como hijo y estudiante en sus entornos, que sirva de apoyo y guía a padres y docentes de niños entre cuatro a cinco años del Centro de desarrollo integral New Generation Kids Planet, que mediante actividades lúdicas y apoyado de la metodología de juego trabajo, contribuya a la enseñanza y aprendizaje de buenos hábitos y sirva de apoyo como canal de refuerzo en temas académicos respecto a responsabilidad.

### Objetivos específicos:

1

Analizar material educativo y elementos del diseño gráfico usado por el Centro de desarrollo integral New Generation Kids Planet, además de otros materiales digitales, analógicos y metodologías de educación inicial, que permita la identificación de contenidos, procesos, dinámicas o actividades que se requeriría para abordar el tema de deberes y responsabilidades de los niños.

2

Diseñar material gráfico que sirva como apoyo y guía padres, docentes y niños que mediante lineamientos y parámetros claros les brinde una guía lógica sobre la aplicación de los deberes y responsabilidades de los niños.

3

Evaluar si la propuesta consolida una triada entre profesor, padre de familia e hijo y llega a ser intuitiva, funcional y clara para la educación y fomento de sus responsabilidades y deberes.



# Descripción del caso y diagnóstico

# 1.1.

## Presentación del caso

---

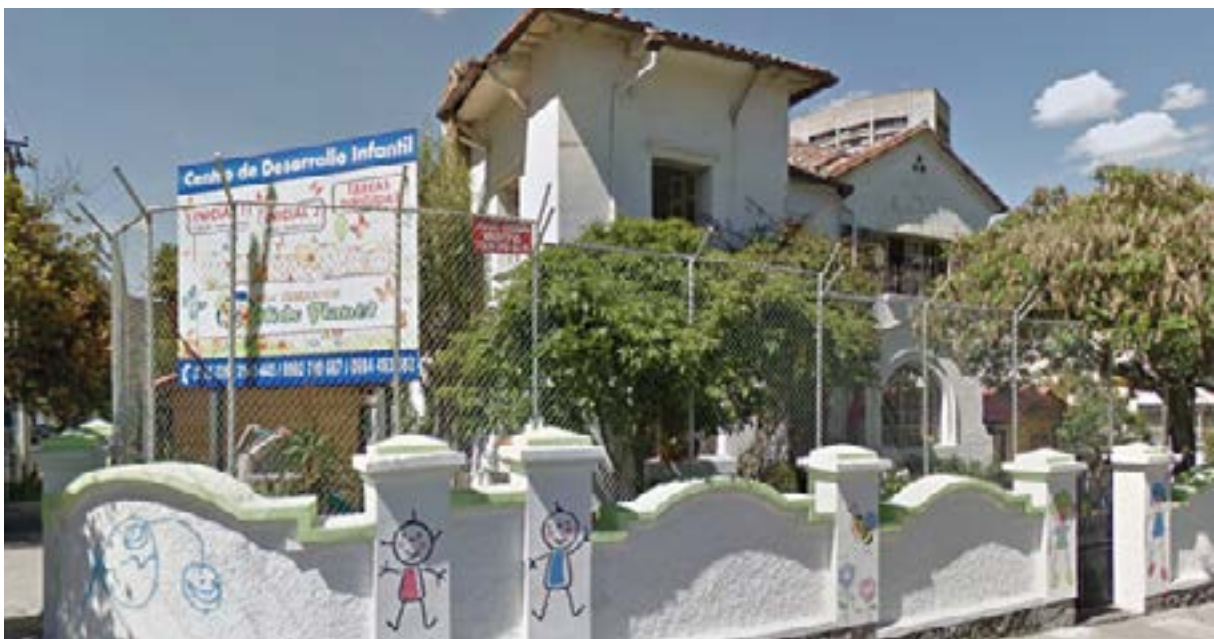
Para el desarrollo de este proyecto se ha tomado como caso de estudio al Centro de Desarrollo Integral New Generation Kids Planet (Figura 3) ubicado en la Av. Jorge Washington y Leónidas Plaza Gutiérrez, de la parroquia Mariscal Sucre, en el Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador.

El Centro de Desarrollo Integral New Generation Kids Planet es una institución particular, su pensión va desde \$270, esto varía dependiendo de servicios adicionales como: alimentación, transporte y otros factores. El Centro cuenta con más de quince años de experiencia, fue fundado por la señora Margarita de Jesús Vargas, y en la actualidad está gestionado por Msc. Yhadira Estrada, directora pedagógica.

Este Centro cuenta con distintas áreas para diferentes edades, es así como tiene los siguientes espacios: sección de sala cuna para niños de un año, la sección de maternal uno para niños de uno a dos años, además cuentan con el espacio maternal dos, que cuida niños de dos a tres años y, por último, el área de prekínder para cuatro a cinco años.

**Figura 3**

*Centro de desarrollo integral New Generation Kids Planet*



En una entrevista personal llevada a cabo a la directora del plantel Yhadira Estrada con el objetivo de conocer la visión y misión del Centro ella menciona:

La visión del Centro, se proyecta como un centro de desarrollo integral inclusivo que busca la excelencia educativa en el nivel inicial, se fortalece como proyecto educativo institucional, innovador flexible, considerando los ámbitos de desarrollo estipulados en el curriculum de educación inicial.

La misión del Centro es, el desarrollo integral que garantiza afianzar las bases para la formación de seres humanos consientes de si mismos, responsables y comprometidos con su familia y con la sociedad, desarrollando la creatividad como una metodología lúdica que permite la construcción de aprendizaje significativo a través del juego trabajo, con un proceso continuo, capacitación humana técnica orientada hacia una formación integral de calidad ética, así como el desarrollo de pensamiento crítico y creativo, basado en valores que propicien el respeto, empatía, solidaridad y sobre todo el amor. (Y. Estrada, comunicación personal, 1 de noviembre del 2022).

Sin embargo, es importante mencionar que existen diversos sistemas de educación para los niños, pues como menciona (Esteban, 2019) algunas metodologías pueden tener similitud, pero también diferencias, no obstante, cada una se diferencia por la manera en que se aborda o presenta el contenido, como se observa en la (Tabla 3) a continuación.

**Tabla 3**  
*Metodologías de educación inicial*

<b>Montessori</b>	Se basa en tres elementos que funcionan de modo articulado: el ambiente, el adulto o educador preparado, y el niño y su capacidad de autoconstrucción. El ambiente preparado es un espacio de descubrimiento, exploración y aprendizaje a través de los sentidos y la manipulación, pensado para satisfacer las tendencias humanas del niño. Su funcionamiento es movimiento y cognición, libertad de elección, interés, recompensa interna, aprendizaje "de" y "con" los pares, aprendizaje en contexto, el rol del maestro Montessori, orden en el ambiente y en la mente. (Heguy, 2020, p.36)
<b>Constructivista</b>	Consiste en priorizar los conocimientos y herramientas educativas necesarias para que el estudiante pueda enfrentarse a la vida. El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar o reproducir la realidad. Para la concepción constructivista aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender. (Coll et al., 2007, p. 16)
<b>Waldorf</b>	Las escuelas Waldorf trabajan con un currículo que integra, de manera equilibrada, un contenido artístico, práctico e intelectual, y que pone énfasis en las aptitudes sociales y los valores espirituales. Se adapta a las necesidades de desarrollo de los alumnos, sin imponer especializaciones anticipadas o presiones académicas que resultan inadecuadas. (Rodríguez, 2012, p. 21)
<b>Democráticas</b>	Las decisiones se toman en conjunto entre estudiantes y profesor, no existe jerarquía. En esta metodología se incentiva la curiosidad por aprender y los niños deciden qué quieren aprender y cuándo aprender. No se evalúa con calificaciones o exámenes, pero si hay correcciones de conducta . Cuando alguien hace algo mal todos los niños se reúnen para para debatir posibles soluciones. (Esteban, 2019)

La tabla anterior muestra que existen muchas metodologías y procesos de enseñanza y aprendizaje que involucra a los niños, padres y educadores o sus equivalentes, cada uno responderá a diferentes realidades sociales, económicas, culturales, religiosas entre otras. Para el caso de estudio es importante mencionar que el Centro utiliza el método Montessori con características de: desarrollo integral, actividades lúdicas para la construcción del aprendizaje más significativo a través del juego trabajo.

# 1.2.

## Diagnóstico del caso

---

Es importante realizar un diagnóstico del proceso de enseñanza en instituciones educativas que manejan la metodología Montessori de juego trabajo, reconocer características generales, comportamientos, entornos que se brinda a los estudiantes, las metodologías de enseñanza sobre deberes y responsabilidades para los niños, nivel de interacción y participación de los padres en temas académicos de sus hijos, canales de comunicación entre docente y padres de familia respecto al comportamiento y responsabilidad de los niños, y de qué manera se debería abordar estas temáticas llevando un control y participación por parte de los involucrados en la crianza y aprendizaje de los infantes.

Se aplicaron una serie de herramientas cualitativas como cuantitativas, véase el (anexo 1), entre estos, se desarrollaron formularios, observación no participante, entrevistas personales a padres de familia y autoridades, encuestas, análisis de material educativo, entre otras. Estas herramientas permitieron obtener información para identificar parámetros relevantes para el proceso de desarrollo.

Partiendo por, identificar el entorno y el público, se empleó la investigación etnográfica que permite comprender de manera más cercana y empática el público al que va destinado el proyecto (O'Grady,

2018, p. 48), de esta manera se tuvo acceso al Centro y se pudo conocer e interactuar con el espacio, los materiales y el público. De esta forma se reconoce las diversas áreas de salones que el centro ofrece a sus estudiantes, para actividades tanto internas como externas del salón de clases. A continuación, en la (figura 4) se presenta el entorno y materiales que el Centro utiliza para su educación.

Sus instalaciones están adaptadas para trabajar la metodología juego trabajo, pues ofrece entornos que cuentan con áreas y salones para la exploración e interacción, maneja un ritmo de aprendizaje para cada niño y cuenta con objetos que permiten a sus usuarios explorar, crear, expresarse y desarrollarse con libertad y creatividad.

**Figura 4**

*Collage de fotografías del entorno del Centro*



Otra herramienta de investigación empleada fueron entrevistas sin estructura, mediante preguntas abiertas que permiten que el entrevistado responda libremente desde su perspectiva, así mismo, permite tener una conversación fluida, que tiende la finalidad de manifestar aspectos relevantes a considerar cuando se aborda un tema o problemática nueva (O'Grady, 2018, p. 60-61). Las entrevistas se llevaron a cabo a la directora del Centro Yhadira Estrada véase el (anexo 3). La docente de la sección prekínder Valeria Poma véase del (anexo 2 al 6), y algunos padres de familia véase del (anexo 7 al 9). Se obtuvo información acerca de la metodología que emplea el Centro para enseñar a sus estudiantes, participación y comunicación con los padres en temas académicos, educación de deberes y responsabilidades de los niños en sus diferentes entornos, entre otras.

---

Partiendo por la metodología de juego trabajo que New Generation Kids Planet aplica, como quiere expresar Jiménez (1994) en el artículo científico denominado la aplicación de la metodología juego trabajo en la educación preescolar, indica que por medio del juego el niño adquiere un aprendizaje más significativo, le permite desarrollarse y adquirir autonomía, además, amplía su creatividad, conocimiento, valores, etc. De esta manera puede adaptarse al entorno (p. 42). Además, según lo menciona la docente de prekínder Valeria Poma con más de diez años de experiencia, véase (anexo 2), este tipo de enseñanza resulta ser favorable para el aprendizaje de los niños, debido a que no se los encasilla y se brinda libertad para que a través de la exploración puedan ampliar y enriquecer su aprendizaje, las actividades que más llega a captar el interés y disfrute de los infantes son los juegos de roles, el cual mediante sonidos y movimientos les favorece a su memoria muscular (V. Poma, comunicación personal, 28 de octubre del 2022).

---

Para tener una mejor apreciación de la metodología, conductas y educación de las personas del Centro, se utilizó la observación no participante, antropología visual y análisis de material escrito, las diversas metodologías permitieron no solo conocer la relación e interacción entre los individuos, sino, además, los recursos, tonos, y conductas entre docente y estudiante.

Para la observación no participante, se tuvo accesos unos días, para observar las actividades que los niños desempeñan tanto dentro como fuera del salón, partiendo por, su hora de ingreso que es a las 8:30 am, una vez la mayoría de los estudiantes estén presentes, pasan al patio central para empezar actividades de danza, esto para mejorar la interacción entre compañeros. Esta actividad llega a ser realizada por al menos unos 15 minutos, con canciones infantiles que indican a los niños movimientos prácticos, para mejorar su coordinación y equilibrio. La profesora se encarga de dar el ejemplo de los movimientos y además observa el nivel de participación de cada uno, en este punto es importante mencionar que, un número mínimo de estudiantes no desempeñaba la tarea correctamente por estar conversando con otro compañero.

Una vez terminada la actividad de danza, los niños hacen filas para ingresar al salón de clases, si bien algunos no respetaban el orden por distracciones, una vez todos ingresaron al salón de clases, la docente empieza saludando a los niños y estos de manera recíproca saludan. Después, con un marcador la profesora les pide a sus estudiantes que participen indicándole el día, mes y tipo de clima que es, para esto pide la participación aleatoria de sus estudiantes, pero la mayoría no respeta el turno del compañero participante. Luego pasan a abrir su libro Soy

genial Interactivo 4 años, para los contenidos de este libro se aplicó la metodología de análisis de material escrito, que se describirá después. Retomando con las actividades del salón de clases, la profesora expone el tema que se enseña, en este punto algunos estudiantes escuchan y prestan atención a la profesora, otros hacen otras actividades como hojear el libro, conversar, doblar las hojas, saltar. Para mantener el orden de sus 21 estudiantes, la docente cuenta con el apoyo de una estudiante pasante en educación Inicial, que vale de apoyo para corregir la falta de atención de los estudiantes y mantener el orden.

Pasado un tiempo de aproximadamente 30 minutos, los estudiantes salen del salón para hacer actividades más dinámicas, si bien antes de salir del salón la docente indica a sus alumnos que cierren correctamente el libro y le entreguen, muchos se impacientan por salir y no respetan su turno. Una vez en el patio central, los infantes hacen uso de los diferentes recursos que el centro posee, en este caso un día utilizaron legos, otro día el cajón de arena, otro día pelotas y campanas. Se recalca que estos materiales se implementaron en los días que se acudió al Centro, ya que cuenta con varios recursos que van variando e incorporando, dependiendo la temática que aborden del libro Soy Genial. Retomando las actividades que se desarrollaron en el patio central, si bien cada actividad varía con los días, de igual forma, el interés de los niños varía dependiendo el material y la actividad a desarrollar, se notó que un grupo de estudiantes recae en desempeñar otras actividades con los materiales, hacer caso omiso de lo que la profesora indica, no respetar turnos, no ordenar, no devolver el material correctamente y en ocasiones discusiones entre compañeros por el material. Con esta investigación realizada, se pudo evidenciar que algunos estudiantes presentan actitudes rebeldes e irrespetuosas, hacia sus compañeros y docentes.

### Figura 5

*Collage de fotografías de actividades que desarrollan los estudiantes*



Con respecto al tema de deberes y obligaciones, en la entrevista llevada a cabo a la directora del Centro, indica que deberes y obligaciones de los niños, es un tema específico que se aborda por un mes, debido que una vez que empiecen su próximo año escolar los niños vayan con los conocimientos de lo que deben, pueden y no pueden hacer. Los padres se apoyan de indicaciones y pautas para reforzar este tema en casa, de manera que ellos sepan lo que están trabajando en la escuela. La docente Valeria, señala que la manera en que trabajan estos temas es mediante actividades en parejas, cuentos y espectáculo de títeres, así mismo, los temas que se presentan son valores pues la (RAE, 2001) define el valor como, personas a la que se le atribuye conductas positivas, si bien fomenta cualidades positivas, podemos resaltar que los deberes y responsabilidades como hijos en tareas domésticas del hogar pasan desapercibidos y se resta importancia.

Debido a que las normas de convivencia se trabajan en el Centro, los niños reflejan las conductas que tiene de su casa en la escuela, mediante la observación se puede inferir el nivel de responsabilidad que tienen los padres con sus hijos, en diversos aspectos como: importancia de las tareas, refuerzo de temas académicos, puntualidad, palabras de cortesía y respeto hacia los demás. Como manifestó la docente Valeria véase en el (anexo 6). Bajo estas conductas, se entrevistó personalmente a los padres de familia y se desarrolló una encuesta la cual aborda temas sobre la importancia de los deberes y responsabilidades en el hogar, de qué manera lo enseñan, si cuentan con insumos, conocen sus beneficios, métodos correctivos de conducta entre otros, para esto véase del (anexo 7 al 9).

---

Los resultados más destacados obtenidos de la encuesta online a padres de familia, véase el (anexo 10), indica que un 90% de padres familia está de acuerdo en que sus hijos se involucren en deberes y tareas del hogar. Por otra parte, respecto a las tareas que los niños desempeñan en su entorno familiar, si bien los resultados muestran que algunos deberes sobresalen más que otros, por el contrario, otras responsabilidades aun no son enseñadas o el nivel de participantes en mínima. Por esta razón, un 75% de los encuestados está de acuerdo que estos deberes y responsabilidades se deberían compartir con el Centro, debido a que estos temas, 80% desconoce o no cuenta con insumos para su adecuada guianza. Además, aspectos importantes a considerar son, el sistema de recompensa que los padres emplean con sus hijos y características que deberían poseer el material que presenten estas temáticas, por último, se recalca que el Centro y la docente deberían impulsar estas dinámicas, dado que estas actividades ayudan al desarrollo y destreza de los niños.

---

Analizado este panorama, se entiende que los deberes y responsabilidades son enseñanzas compartidas entre el hogar y el entorno escolar, los padres de familia conocen acerca de estos temas sobre deberes y responsabilidades para los niños de manera inconsciente, pues algunos transmiten la educación que han recibido de sus progenitores, considerada aceptable y correcta para la crianza, sin embargo, no cuenta con una guía o material que indique cuál es el proceso, cómo enseñarle y que beneficios resulta para el desarrollo infantil.

“

Según la docente del Centro Valeria Poma véase en el (anexo 6), la falta de comunicación efectiva entre la docente y los padres de familia no permite llevar un control eficiente y real del desarrollo y progreso del estudiante, por otra parte, la directora menciona que “después de la pandemia los niños regresaron con una sobreprotección por toda la situación que se dio del COVID-19, de manera que, esto no es beneficioso para la crianza y desarrollo del niño”.

*(Y. Estrada, comunicación personal, 1 de noviembre del 2022).*

”

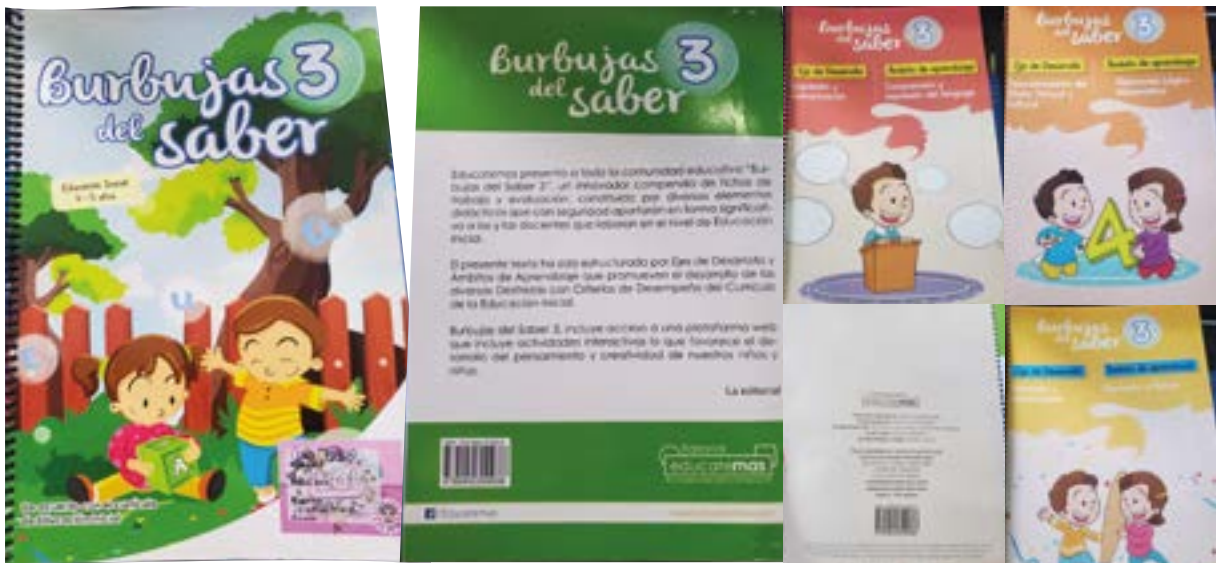
Ahora bien, en la entrevista que se realizó, los padres reconocen que, la educación viene de la casa a la escuela, sin embargo, no todos llegan a abordar los deberes que deben desempeñar los niños, dado que, algunos desconocen del tema o la mayoría carece de material o insumos para abordar este tema con su hijo, no cuentan con apoyos visuales especializados y dirigidos a niños y niñas de tres a cinco años y los materiales que existen en el mercado son escasos, debido a que los existentes están enfocados a tratar temas de derechos, restándole importancia a los deberes de los niños en su hogar y otros entornos.

Por último, se hizo un análisis del material escrito, que permite familiarizarse con los medios que el Centro emplea para su educación y difusión, (O’Grady, 2018, p. 42-43), si bien el centro cuenta con varios insumos, como se presentó anteriormente, para desarrollar la motricidad, coordinación, autonomía, entre otros. Se apoyan del libro Burbujas del saber de la editorial educatemas, que presenta su contenido de acuerdo con el currículo de educación inicial, que a sido estructurado y desarrollado por ejes del ámbito de aprendizaje su modelo de trabajo es mediante fichas de trabajo y evaluación que maneja diversos elementos didácticos, además, el libro ofrece acceso a una plataforma web que contiene actividades interactivas que fortalece el aprendizaje de los niños (Novoa, 2018). Dicho material el Centro lo empezó a implementar desde el periodo escolar 2023-2024, de manera que es un material nuevo, reemplazando al anterior de Soy Genial interactivo 4. El libro presenta su contenido por secciones, abordando temas como: identidad y autonomía,

comprensión y expresión del lenguaje, relaciones lógico matemática, expresión artística y relaciones con el medio natural y cultural.

**Figura 6**

*Portada, contraportada y unidades del libro Burbujas del saber*



Se observa que en sus contenidos el libro no aborda deberes y responsabilidades de los niños para su entorno familia, individual o escolar. Por lo tanto, se puede decir que el Centro no llega a abordar estos temas. Además, el New Generation Kids Planet cuenta con redes sociales como Instagram y Facebook, sin embargo, estas redes no llegan a ser utilizadas o aprovechadas adecuadamente, dado que su última publicación en Facebook fue en 27 de agosto, y en Instagram su última publicación fue en 2018. Así mismo, cuenta con su página web [www.kidsplanetuio.com](http://www.kidsplanetuio.com) que cuenta con cuatro secciones Inicio, nosotros, servicios y contactos, toda esta información se presenta en una landing page.

**Figura 7**

*Captura del inicio del sitio web New Generation Kids Planet*



Identificado el entorno, insumos, metodología, participación y conocimiento de los padres sobre temas de deberes y responsabilidades, involucramiento en la educación de sus hijos, el panorama sobre la importancia de estos temas queda en evidencia, los insumos que utilizan no llegan a educar y abordar estas temáticas, dejando un vacío que recae en los padres de familia, en asumir esta responsabilidad.

# 1.3.

## Caracterización del usuario

---

Para el desarrollo de un producto de diseño es necesario conocer con claridad quién es el público objetivo con el fin de conocer sus características, preferencias, sus necesidades e identificar cuáles son los aspectos que se deberían considerar al momento de ejecutar la propuesta. Como menciona (O'Grady, 2018) en el libro manual de investigación para diseñadores:

“

La investigación está presente a lo largo de todo el proceso creativo para que aporte conocimientos valiosos sobre las necesidades, los comportamientos y las expectativas del público receptor. El diseño centrado en el usuario es una estrategia cuyo fin consiste en aumentar la satisfacción del usuario final con un producto o servicio, una experiencia o una marca. El enfoque se puede aplicar al desarrollo de cualquier sistema de diseño, sea interactivo o impreso, de empaquetado o medioambiental, de una sola pieza creativa o de toda una campaña.

*(O'Grady, 2018, p. 14).*

”

Por otra parte, se ha tomado en consideración que, de acuerdo con las investigaciones el rango más adecuado para trabajar en esta propuesta son niños y niñas de tres a cinco años, debido a que hay periodos sensibles y determinantes en el desarrollo del niño que influirán para su futuro, según lo que menciona Piaget (como se citó en Mariscal

y Giménez, 2008) quien propone que los niños atraviesan por cuatro etapas de desarrollo, las que se detallan en la (tabla 4).

**Tabla 4**

*La teoría de Piaget: periodos del desarrollo de la inteligencia*

PERÍODO DEL DESARROLLO	EDADES APROXIMADAS
Período sensoriomotor.	Del nacimiento hasta los 2 años.
<b>Período de operaciones concretas:</b> Período preoperatorio.	De 3 a 5 años.
Operaciones concretas.	De 5/6 años hasta la adolescencia.
Período de operaciones formales.	Desde la adolescencia 11/12 años.

Nota. Tabla extraída del libro *Psicología del desarrollo, desde el nacimiento a la primera infancia*, página 31.

Con relación a la tabla anterior, centrándose en la segunda etapa denominada preoperatoria, a partir de estas edades Piaget recalca que el niño forma parte de un nuevo entorno que es la escolarización, educación infantil, esto supone un componente social muy importante, de manera que, empezará a relacionarse con los demás y en especial con sus iguales, en este proceso aumentará su vocabulario notablemente y tiene un “pensamiento egocéntrico” esto quiere decir que, el niño piensa de acuerdo a sus experiencias individuales, en otras palabras, su pensamiento es estático, intuitivo y carente de lógica. Por este motivo (Méndes & Molina, 2017) indica que “es frecuente que hasta los 6 años puedan cometer errores tanto para interpretar un suceso como para expresarlo” (p. 29).

Si bien es cierto, Piaget tiene esta perspectiva del desarrollo del infante, sin embargo, su método llega a ser cuestionado y comparado con Vigotsky quien fue un psicólogo que influyó en la pedagogía occidental, para entender de mejor manera, se puede observar la (tabla 5) a continuación.

**Tabla 5**  
Comparación entre la teoría de Piaget y Vigotsky

	PIAGET	VIGOTSKY
<b>Tipo de construcción</b>	<b>Individual</b> Los niños pueden aprender de forma autónoma, sin necesidad de interactuar, aunque la interacción lo pueda favorecer.	<b>Interrelación</b> Para poder aprender, los niños necesitan la interacción con otras personas.
<b>Lenguaje</b>	Considera que los niños, al principio, desarrollan un lenguaje egocéntrico, es decir, con este lenguaje, los niños no son capaces de percibir las cosas desde un punto de vista distinto al suyo, dificultando, así, la interacción social, a medida que pasa el tiempo, los niños desarrollan el lenguaje social.	Considera que el lenguaje existe desde el momento en que nacemos, a medida que pasa el tiempo, pasamos a desarrollar el lenguaje interiorizado, aquel que nos permite pensar con palabras y expresar de una forma más desarrollada lo que queremos explicar.
<b>Edad</b>	Los niños aprenden a determinadas edades ya establecidas, divididas en las 4 etapas ya mencionadas.	Los niños maduran en función de lo que van aprendiendo, independientemente de su edad.
<b>Dirección del desarrollo</b>	<b>De dentro a fuera</b> La tipología de aprendizaje que usan los niños para desarrollar su inteligencia es el aprendizaje por descubrimiento, es decir, aquel aprendizaje en el que los niños toman un papel más activo y experimental, sin necesidad de mantener contacto con otras personas.	<b>De fuera a dentro</b> La tipología de aprendizaje que usan los niños al desarrollarse es el aprendizaje colaborativo, en el que se requiere de las interacciones sociales tanto con el entorno ambiental como con las personas que les rodean.

Nota. Información extraída de la psicóloga (Babarro, 2019) del artículo Psicología-Online

Se observa que, estos dos autores si bien tienen sus diferencias también cuentan con similitudes, consideran que los niños son aprendices activos que organizan la información nueva con la existente y de esta forma se va construyendo el conocimiento, además, ambos consideran relevante la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del individuo, por último, ambos ven al lenguaje como algo importante para el desarrollo cognitivo.

Visto de esta forma, se tiene una base para participar en este periodo de edad marcado de tres a cinco años, así se busca enseñar y guiar adecuadamente con apoyo de materiales y recursos diseñados para niños en el aprendizaje y fomento de hábitos positivos, a través de deberes y responsabilidades en su entorno escolar y familiar.

“

Según la teoría de Maccoby la socialización que tenga el niño en su entorno influirá para la obtención de conductas, hábitos, metas, valores y conocimientos, que contribuirá positivamente para su edad adulta en autonomía e independencia.

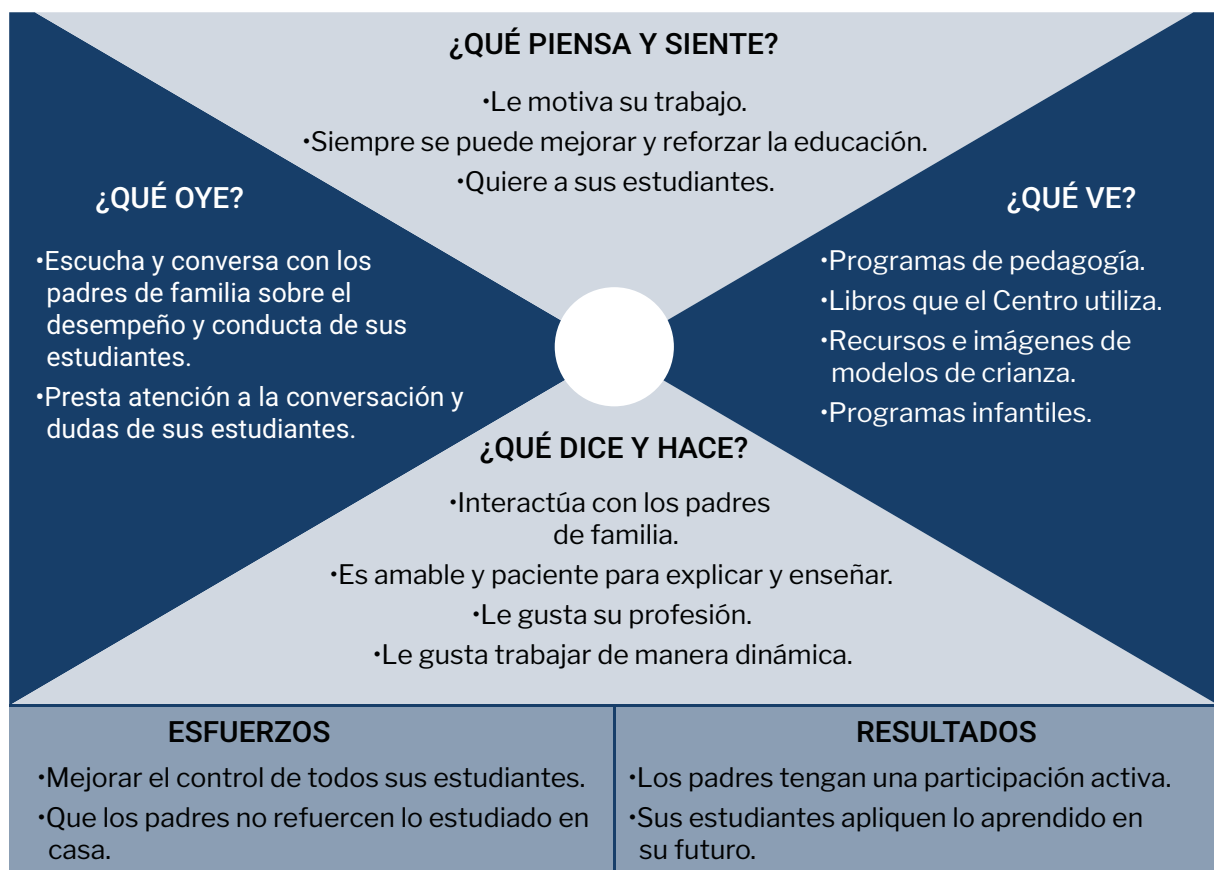
(Robledo y Nicasio, 2008, p.76).

”

Con esto presente el público objetivo principal de este proyecto son docentes y padres como públicos principales y los niños como público secundario, debido a que estos públicos interactúan directamente, pero, en diferentes entornos y responsabilidades, e influyen significativamente en la construcción del aprendizaje del niño, de esta manera es importante identificar las características de estos públicos ya que trabajan como una triada.

**Figura 8**

Mapa de empatía realizado a la docente Valeria Poma



De igual manera, se extrajo información llevada a cabo de las entrevistas a padres de familia del Centro, para de esta forma armar un mapa de empatía que se acerque a los intereses y actitudes, con esto se busca conocer las preferencias de los actores sobre el cual gira el proyecto, para llegar a presentar algo acorde a sus gustos y necesidades.

**Figura 9**

Mapa de empatía de padres de familia



Nota. Información extraída de las entrevistas que se realizó a los padres de familia.

Reconociendo sus gustos y preferencias, permite valorar el tipo de intereses que llegan a tener los niños cuando atraviesan las edades de tres a cinco años, si bien, conforme va creciendo amplían su capacidad de conocimiento y reconocen la diversidad cultural, el entorno influirá dependiendo sus elementos, sonidos, olores entre otros. De ahí la importancia de generar propuestas más cercanas que contribuyan y se adapten al entorno escolar de los niños, permitiendo que amplie sus experiencias y aprendizaje, tomando en cuenta aspectos y parámetros del espacio. De manera que los niños también son los usuarios, para determinar aspectos que tengan un valor significativo y auténtico se llevó a cabo el lienzo de la propuesta de valor, como se observa en la (figura 10) a continuación.

**Figura 10**  
*Lienzo de la propuesta de valor*



## 1.4. **Análisis tipológico**

El análisis tipológico permite examinar características de un elemento, para de esta forma identificar los elementos que lo conforman y tener una definición clara.

Según lo que menciona (Steingruber, s.f.) acerca de la tipología es la:

“

Concepción académica cuya finalidad es la de generar un instrumento de análisis y de clasificación de los tipos.

La tipología se ocupa sobre todo de la búsqueda de similitudes o vínculos estructurales entre las cosas tratando de establecer raíces etimológicas comunes que enmarcan diferentes fenómenos.

*(Steingruber, s.f, p. 8).*

”

Para esta investigación se realizó el estudio de los productos gráficos presentes en el mercado, con el objetivo de conocer sus características, aspectos gráficos e identificar su valor diferencial y la singularidad de cada uno. (Samara, 2008) menciona que:

“

Entender el significado del diseño es no sólo entender el papel que desempeñan la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también, un comentario, una opinión, un punto visto y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entretener.

*(Samara, 2008, p. 6).*

”

Tomando como referencia a Timothy Samara de su libro los Elementos del Diseño Gráfico Manual de Estilo para diseñadores gráficos se llegó a analizar los diferentes elementos gráficos que conforman la composición: tipografía, forma, cromática, imagen y composición. Finalmente, para completar este estudio, mediante una serie de preguntas extraídas del libro Problem Solved de Michael Johnson se logró establecer el nivel de creatividad, impacto en el público, innovación y nivel de educación que posee cada producto.

**Tabla 6**  
Tipología del producto TAIKA

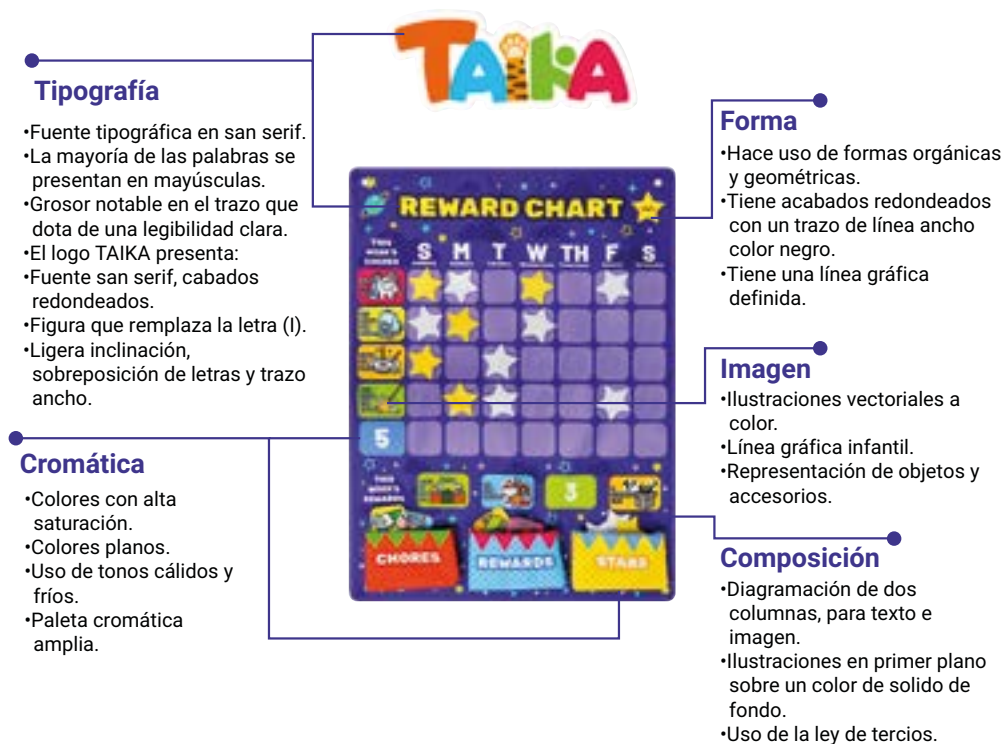


CARACTERÍSTICAS	PÚBLICO OBJETIVO	VALOR DIFERENCIAL
<p>Crianza positiva para fomentar el buen comportamiento de los niños. Productos están hechos de materiales seguros y no tóxicos. Cuenta con 64 piezas de fieltro, incluyendo 1 tabla de recompensas, 15 calcomanías de tarea, 9 calcomanías de recompensa y 30 estrellas doradas y 10 estrellas plateadas. 2 bucles colgantes con 2 ganchos.</p>	Para niños y niñas desde los 3 a los 6 años.	Incentivar a los niños a realizar tareas acordes a sus edades, llevándolo a personalizarlo y dando variedad.
	<b>AUTOR</b>	<b>PROCESO DE VENTA Y PRECIO</b>
	TAIKA	Su precio va desde los \$ 19.99 en Amazon.
	<b>ORIGEN</b>	<b>DISTRIBUCIÓN</b>
Personalizar las tareas del hogar, para que la educación en el hogar sea divertida.		Por medio de la pagina web de Amazon.

Nota. Imágenes de Taika tabla de recompensas. Recuperado de: [www.amazon.com](http://www.amazon.com)

Primero se analizó el producto analógico TAIKA que es una tabla de recompensas, similar a la tabla de Montessori de tareas, si comparamos podemos llegar a la conclusión que este producto cuenta con un material amigable y personalizable para los niños, ofrece la posibilidad de enlistar las actividades que el infante tiene que realizar, para una vez culminada la acción, mediante estrellas se califica su desempeño, utiliza tonos de alta saturación y línea grafica adecuada para el público infantil, para conocer más sobre los elementos de diseño que lo conforman, se observa en la (figura 11).

**Figura 11**  
Análisis de los elementos de diseño de TAIKA





Como conclusión, se puede evidenciar que el producto cuenta con elementos y gráficos enfocados a un público infantil, su sistema es entretenido y funcional, brinda la posibilidad de personalizar las actividades, otorgando dinamismo y diversidad a las actividades para los niños.

Simultáneamente como segundo producto, se analizó una aplicación digital enfocada a padres de familia e hijos, la aplicación Family Team busca por medio de misiones incentivar que los niños realicen tareas domésticas, como premio por el esfuerzo brinda puntos y medallas para intercambiar por recompensas.

**Tabla 7**

*Tipología del producto Family Team*

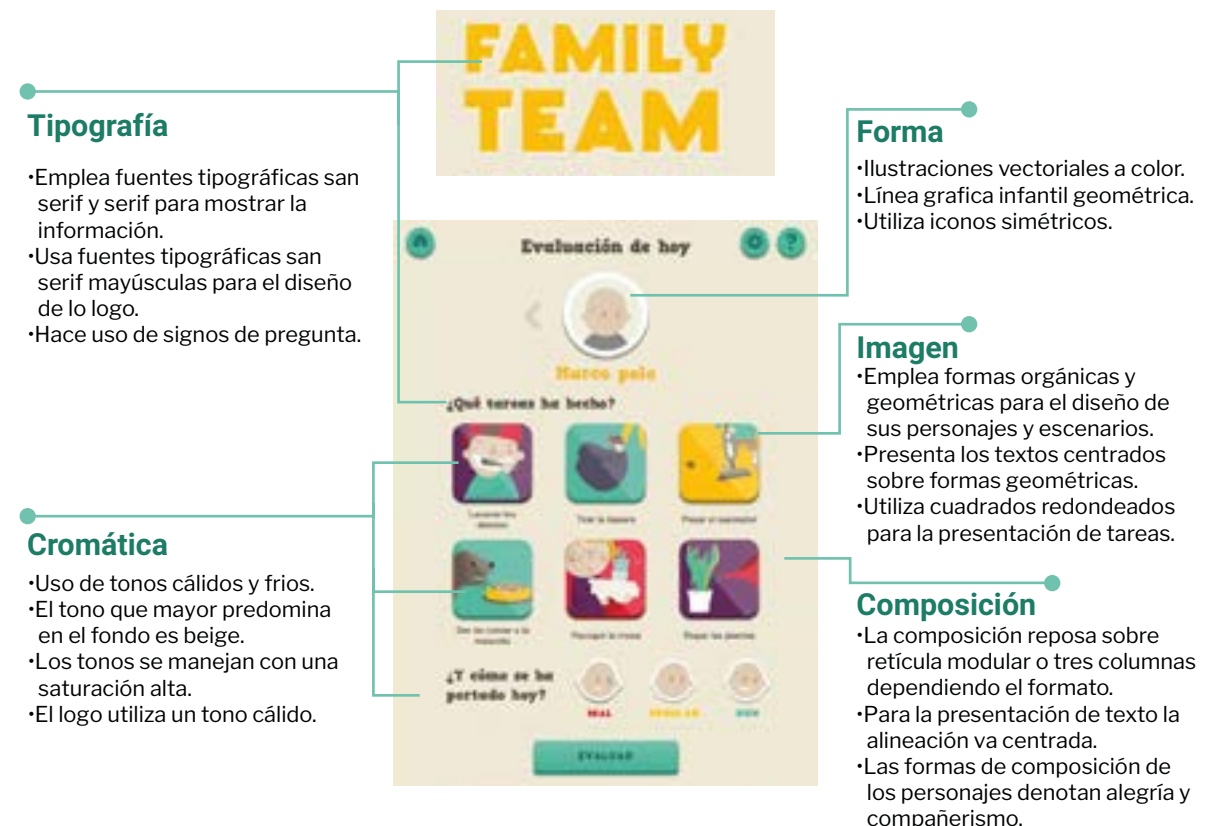
		
CARACTERÍSTICAS	PÚBLICO OBJETIVO	VALOR DIFERENCIAL
<p>Una app familiar de tareas en el hogar. APP exclusiva para iOS. Los participantes pueden evaluarse unos a otros. Reúne la función de calendario de tareas. Busca la adquisición de hábitos de conducta positiva para colaborar en las tareas del hogar.</p>	<p>Para toda la familia, pero especialmente para niños.</p> <p><b>AUTOR</b> Arturo Castelló y JUGO empresa española.</p> <p><b>ORIGEN</b> Enfocada a las tareas domésticas y a involucrar a todos los miembros de la familia en ellas.</p>	<p>Convierte las tareas del hogar en un juego de misiones con las que podrán acumular puntos y medallas, para intercambiar por recompensas .</p> <p><b>PROCESO DE VENTA Y PRECIO</b> Disponible en App Store por 1,79€</p> <p><b>DISTRIBUCIÓN</b> Digital por App Store</p>

Nota. Información e Imágenes de Famili Team. Recuperado de: <https://iosmac.es/family-team-app-convierte-tareas-hogar-en-juego.html>

Así pues, se hizo un análisis de los elementos gráficos que conforma la aplicación Family Team como se puede observar a continuación en la (figura 12).

**Figura 12**



*Análisis de los elementos de diseño de Family Team*



De esta manera, se ha notado que los elementos de diseño que conforman esta aplicación se afianzan a una línea grafica infantil, los tonos llegan a tener mucha saturación, logra llegar a un buen contraste, por otro lado, el sistema de las dinámicas llega a ser entretenido dando variedad a las tareas y contando con un sistema de evaluación cualitativa.

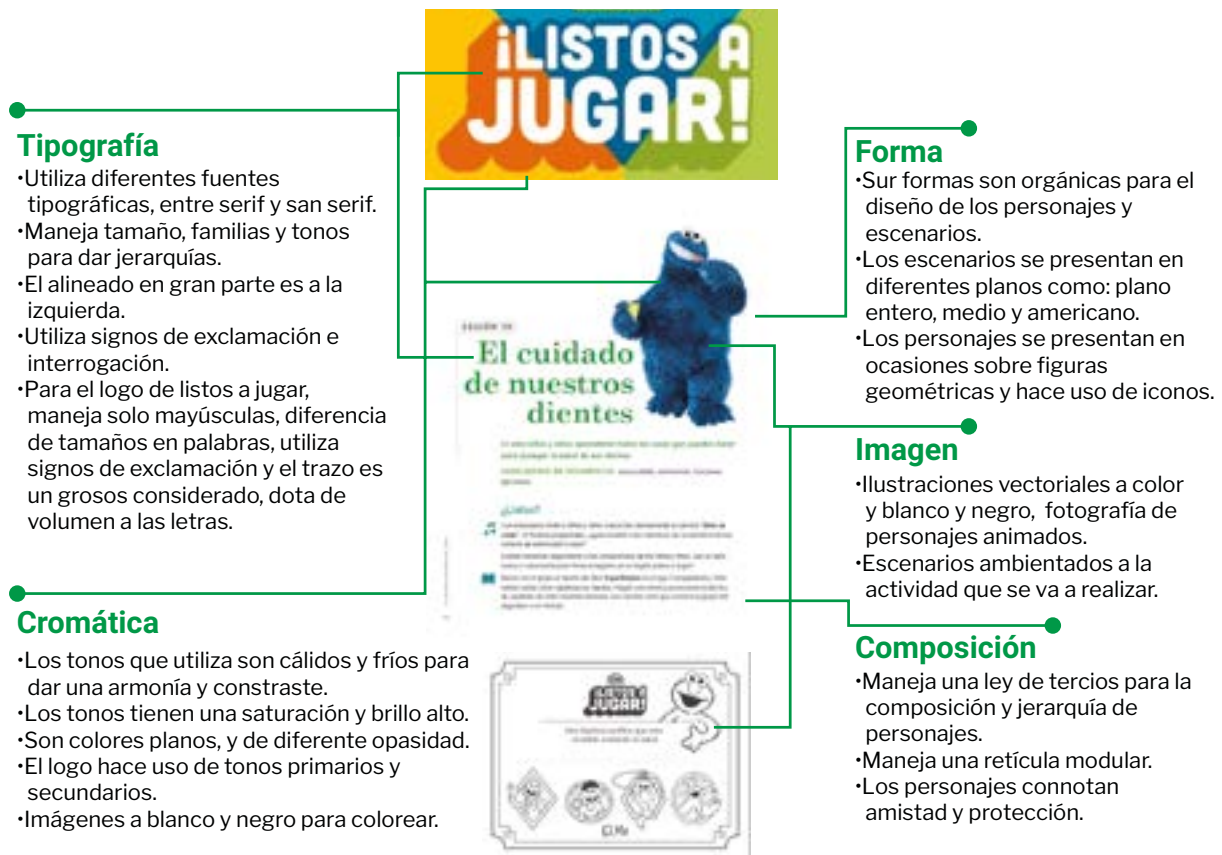
Más adelante como último producto, se tomó de estudio la guía de actividades para promover hábitos saludables de Sésamo, con apoyo de la Fundación FEMSA, la guía presenta contenido “para enseñar a niñas y niños a cuidar de sí mismos física y emocionalmente. Además, encontraras una serie de ideas para extender el aprendizaje en el hogar y reforzarlo en la cotidianidad” (Sesame Workshop, 2019, p. 1).

**Tabla 8**  
Tipología del producto Listos a jugar

		
<b>CARACTERÍSTICAS</b>	<b>PÚBLICO OBJETIVO</b>	<b>VALOR DIFERENCIAL</b>
Herramientas diversas y de fácil uso para enseñar a niñas y niños a cuidar de sí mismos física y emocionalmente. El enfoque del programa se basa en tres principios fundamentales. Impacto temprano, prevención primaria y autogestión. Su contenido se divide en cuatro unidades que son: conciencia corporal, cuidado personal, actividad física y alimentación. Cada unidad tiene sus sesiones, obteniendo un total de 24 sesiones.	Niñas y niños en edad preescolar.	Guía y demás recursos que forman parte del programa, una serie de ideas para extender el aprendizaje en el hogar y reforzarlo en la cotidianidad.
	<b>AUTOR</b>	<b>PROCESO DE VENTA Y PRECIO</b>
	Sesame Workshop.	Gratuito.
	<b>ORIGEN</b>	<b>DISTRIBUCIÓN</b>
	Ser una guía para agregar y crear una conexión duradera en hábitos saludables.	<a href="http://www.sesame.com/listosajugar">http://www.sesame.com/listosajugar</a>

Además, se realizó un análisis de los elementos de diseño que forman parte del producto.

**Figura 13**  
Análisis de los elementos de diseño de Listos a jugar



El producto llega a ser una guía educativa para padres e hijos por el contenido diverso y entretenido que presenta, además, cuenta con recursos adicionales que enriquecen el contenido, maneja actividades idóneas para el público objetivo.

**Tabla 9**  
Cuadro comparativo de tipologías

TIPOLOGÍAS	FORMA	IMAGEN	TIPOGRAFÍA	COLOR	COMPOSICIÓN
	Formas orgánicas y geométricas con terminaciones redondeadas.	Uso de ilustraciones infantiles de tareas del hogar, únicamente objetos.	Predominio de letras mayúsculas con terminaciones redondeadas, uso de una fuente sans serif.	Presencia de tonos cálidos, y mayor dominio de tonos morados jugando con la monocromía.	Asimétrico uso de tercios, simplicidad y armonía de elementos.
	Formas orgánicas y geométricas con ángulos redondeados, cuenta con un trazo para dotar de volumen.	Ilustraciones infantiles sobre acciones o deberes del hogar, con personajes y animales.	Uso de dos fuentes tipográficas serif y sans serif, uso de mayúsculas y minúsculas.	Mayor presencia de tonos verde, amarillo y morado, con saturación alta, fondo de color beige.	Simétrica, vertical y estática.
	Predominio de formas geométricas sobre orgánicas, uso de líneas rectas.	Fotografías e ilustraciones de personajes de Sésamo (marionetas o muppets).	Uso de dos fuentes tipográficas serif y sans serif, uso de familias para dotar jerarquía.	Predominio de tonos amarillo, naranja, azul y verde, sobre fondo blanco.	Asimétrica, vertical con dinamismo por jerarquía del espacio visual.

# 1.5.

## Definición del problema gráfico

Una vez observado los elementos gráficos, funcionalidad y sistema que conforman los productos antes presentados, surgen interrogantes en cuestión. Como punto de partida se tomaron algunas preguntas del libro de (Problem Solved de Michael Johnson), como se observa en la (tabla 10) a continuación. Esto permite identificar problemas comunes del material, para encaminar a posibles resultados de mayor impacto.

**Tabla 10**  
Análisis comparativo

			
<b>COMPORTAMIENTO DEL PÚBLICO</b>	Mantiene la atención e interés del usuario por sus gráficos y tonos infantiles. La personalización de las actividades lograra dar variedad y dinamismo. El uso de texto es mínimo, apoyándose más de elementos gráficos para presentar su contenido.	El diseño de sus personajes es atractivo, la aplicación cuenta con una cantidad mínima de texto, sirviendo solo para dar instrucciones de su uso, por su funcionalidad llega a mantener el interés del usuario.	Los elementos gráficos que presenta son atractivos y mantiene el interés de los padres y las dinámicas e insumos que presenta a los niños es interactivo. Presenta información clara y sintetizada para una fácil comprensión.
<b>INNOVACIÓN</b>	El producto llega a ser atractivo por los materiales que lo conforman, además es amigable para el infante por los formatos y diseño, es educativo y llega a ser visto como una adaptabilidad de la tabla de Montessori, por último, es interactivo para padres e infantes por su sistema de velcro.	Su sistema de misión y recompensas incentiva a que los participantes se involucren y realicen las actividades. Es innovador por llegar a valerse de los sistemas digitales para presentar un producto para toda la familia, sin embargo hay que considerar el tiempo en pantalla que los niños.	La manera en como se presenta el contenido posee una estructura y diseño atractivo, sin embargo carece de interactividad para dotar de mas valor al producto, hace uso de iconos que no conducen a un hipervínculo.
<b>APRENDER MEJOR</b>	Llega ser limitante, debido que solo se presenta una ilustración de la actividad a realizar. Guiar o educar para desempeñar de manera correcta la tarea pasa desapercibida, dejando un vacío.	El producto es innovador valiéndose de la digitalización para presentar su contenido, el llegar asignar tareas específicas sin una guía o indicación para el niño deja una brecha de duda de cómo saber que esta realizando la actividad de manera correcta.	El contenido tiene gran valor por las unidades y secciones estructuradas que posee, marca pautas para la adquisición de buenos hábitos que contribuyan al desarrollo de la persona.

Nota. Información extraída del libro Problem Solved (Johnson, 2004)

Respondidas estas preguntas a partir del análisis tipológico de productos existentes en el mercado, analizado su funcionalidad e interactividad con el público, permitió tomar como referencia aspectos importantes tanto gráficos como de operatividad o funcionalidad, que permiten llegar a establecer parámetros acordes al público, para llegar a mantener el interés

Esta generación desde el momento en que nacen tiene presente algún medio digital, por tal razón, cuando crecen es un hecho que los dispositivos electrónicos forman parte de su cotidianidad, sin embargo, cuando crecen es importante entender que en su vida existirán dispositivos electrónicos como materiales analógicos y más aún en edades tempranas, como menciona el (Ministerio de Educación, s.f.) “El uso de material concreto desde los primeros años ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores”. Además, se debe considerar la pandemia del COVID-19 que atravesó la población mundial, e hizo que la gente migrara a medios digitales, haciendo que estos tuvieran mejor aceptación por parte de padres, hijos y docentes, dándoles una utilidad para su comunicación, interacción, educación, etc.

Con este panorama es importante considerar que materiales digitales y analógicos trabajen en conjunto, el producto debe ser pensado en la riqueza de su contenido antes que en su precio de venta, se deben tomar en cuenta el nivel socioeconómico en el que se encuentran los padres de familia de este grupo objetivo y marcar una línea grafica que refleje y dote de valor al producto.

Por otra parte, en innovación, existen pocos materiales de educación inicial que se apoyan de lo digital, debido a la concepción de que los niños menores de cinco años no deberían pasar muchas horas frente una pantalla, pues según menciona las (Naciones Unidas, 2019) “La OMS recomienda que entre los dos y los cinco años los niños usen esos dispositivos como mucho una hora al día”. Es importante tener un control de tiempo que pasan frente una pantalla, pues esto puede afectar a su salud de manera negativa.

# 1.6.

## Requerimientos del proyecto

---

Tras haber analizado productos del mercado y comparados aspectos gráficos y funcionales, se desarrolló un diagrama de vectores, para identificar y analizar necesidades que requiere el diseño para llegar a cumplir necesidades del usuario y brindar posibles soluciones. Por medio de esta herramienta se consideran aspectos importantes como: función, expresión, comercialización y tecnología. Es decir, que la propuesta llegue ser accesible, duradero, intuitivo, cómodo, perceptible, confiable y educativo.

Según lo que menciona Ibáñez para los requerimientos de un proyecto, debemos considerar algunos aspectos relevantes.

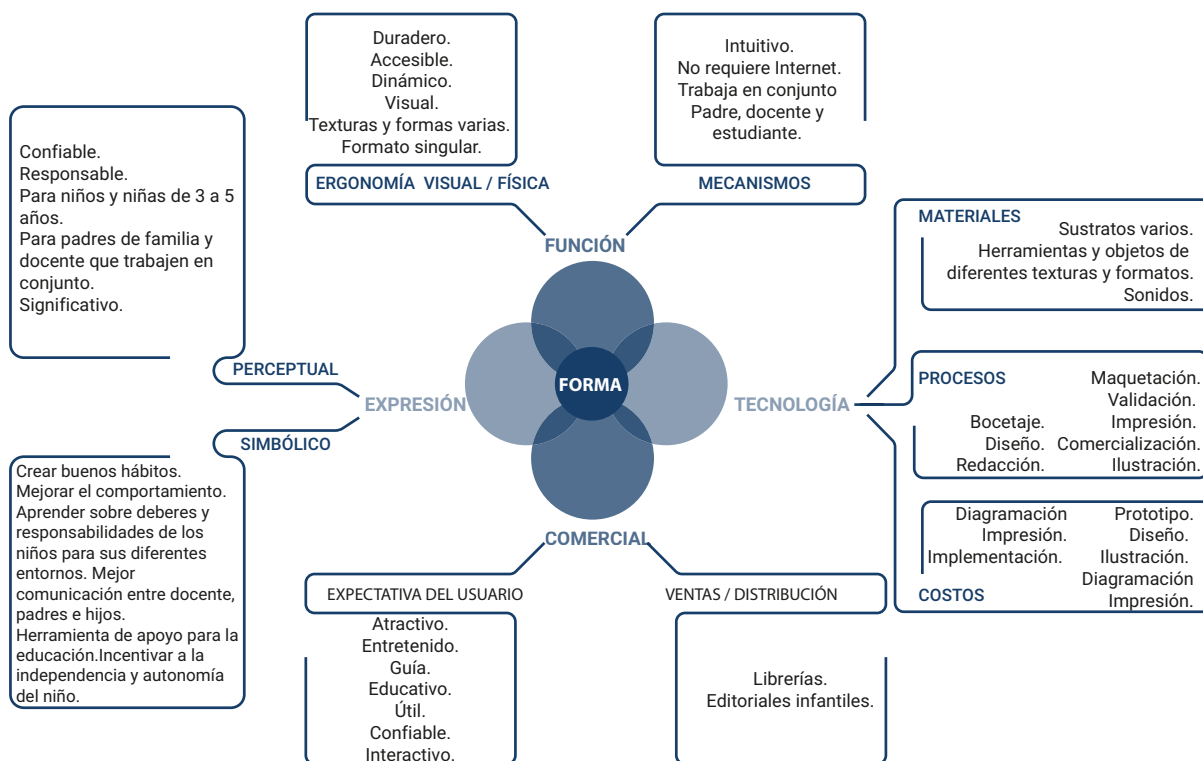
“

El propósito de la gestión de requerimientos es asegurar que el proyecto cumple con las expectativas de sus clientes y de sus interesados, tanto externos como internos, siendo el proceso que garantiza el vínculo entre lo que esperan los clientes y usuarios, y lo que los equipos de proyecto tienen que desarrollar.

(Ibáñez, 2018).

”

**Figura 14**  
Diagrama de vectores de la forma



Las características antes mencionadas en la (figura 14) describen lo que será un material analógico, ahora bien, debe considerarse medidas antropométricas del público infantil, de esta manera se producirá insumos lúdicos para que los niños lleven a cabo las responsabilidades, todo este sistema trabaja para mejorar el aprendizaje, comunicación, disciplina, y desarrollo de los niños para hábitos enfocados en sus responsabilidades y deberes individuales, familiares y escolares.

De esta manera, el producto debe contar con aspectos que fortalezcan el proceso educativo, de cubrir enseñanzas de deberes y responsabilidades de los niños y niñas, en su entorno escolar y familiar, alineado a un sistema parental democrático, que le permita aprender mejor, a través de la generación de ciertas destrezas y actividades lúdicas de manera conjunta, contando con padres y docentes como guía para llegar a cumplir las metas de su educación y el cultivo de un mejor comportamiento, desempeño e identidad. Además, es necesario llegar a conquistar el corazón del usuario y esto se logra mediante aspectos y características de experiencia de usuario, que le permitan conectar con el producto y les ofrezca actividades que contribuyan a su aprendizaje, para lograr la colaboración y participación del público y permita ser un puente para llegar a tener una comunicación y control de manera más eficiente.

Al mismo tiempo, se debe considerar que desde la parte gráfica el producto se tendrá que vincular a la metodología educativa juego trabajo asociadas al entorno en el cual se trabajará, siendo actividades que fomenten el desarrollo, curiosidad y potencial del niño, basado en el respeto, libertad y capacidad de cada infante, manteniendo dinámicas de

juego trabajo, los procesos de colaboración entre padres, hijos y docente. Pues como menciona Montessori

“

El material didáctico debe estar diseñado de acuerdo con las necesidades y propósito de despertar el interés, curiosidad y guiar al niño por el deseo de aprender.

(Ministerio de educación, 2016, p.13).

”

De igual manera, la narrativa debe instaurar emoción e interés a los usuarios, apoyado del arco narrativo, donde se presenten escenarios, objetivos, personajes, conflictos y acciones que construyan conexiones y recuerdos. Por medio del arco narrativo la historia partirá por la exposición, continuando con acciones ascendentes y descendentes para llegar al clímax y culminar en un desenlace, visualizando así una narrativa con la pirámide de Freytag (Lupton, 2019).

A continuación en la (tabla 11) se presentan aspectos relevantes a considerar, respecto al material didáctico para la metodología de juego trabajo.

**Tabla 11**  
*Material didáctico para la metodología de juego trabajo*

Importancia	Características	Sugerencias para el uso
<ul style="list-style-type: none"><li>•Permiten la resolución de problemas de la vida cotidiana.</li><li>•Permiten un aprendizaje más duradero y brindan una experiencia real.</li><li>•Ofrecen la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades.</li><li>•Permiten afianzar su autonomía, crear, indagar y observar.</li><li>•Favorecen el manejo y manipulación de materiales concretos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Lúdico, atractivo, funcional y adecuado para la edad de los niños.</li><li>•De fácil manipulación para su uso de forma autónoma e independiente.</li><li>•Debe estar organizado y disponible para su libre elección.</li><li>•Debe ser seguro y mantenerse limpio.</li><li>•Guardar pertinencia con el contexto cultural.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Establecer compromisos y consignas con los niños, sobre el uso del material didáctico, el cuidado y dejarlo en orden.</li><li>•Organizar de acuerdo con la actividad planificada (grupos pequeños o grandes).</li><li>•Realizar una demostración de cómo se ejecuta la actividad, los movimientos deben ser pausados, lenguaje claro y tono de voz suave.</li><li>•Recoger y guardar los materiales (practicar los hábitos de orden).</li><li>•Acompañar y supervisar la actividad lúdica planificada por el adulto responsable.</li></ul>



**Desarrollo**

# 2.1.

## Generación de la idea

Antes de explorar la idea para desarrollar el concepto se reunieron en una sola tabla los aspectos base que se deberían considerar para la ejecución del proyecto y sobre los cuales giran las decisiones que se tomarán como se observa en la (tabla 12). Esto permite alinear pautas sobre *¿cómo?*, *¿qué?* y *¿para qué es?* se va diseñar.

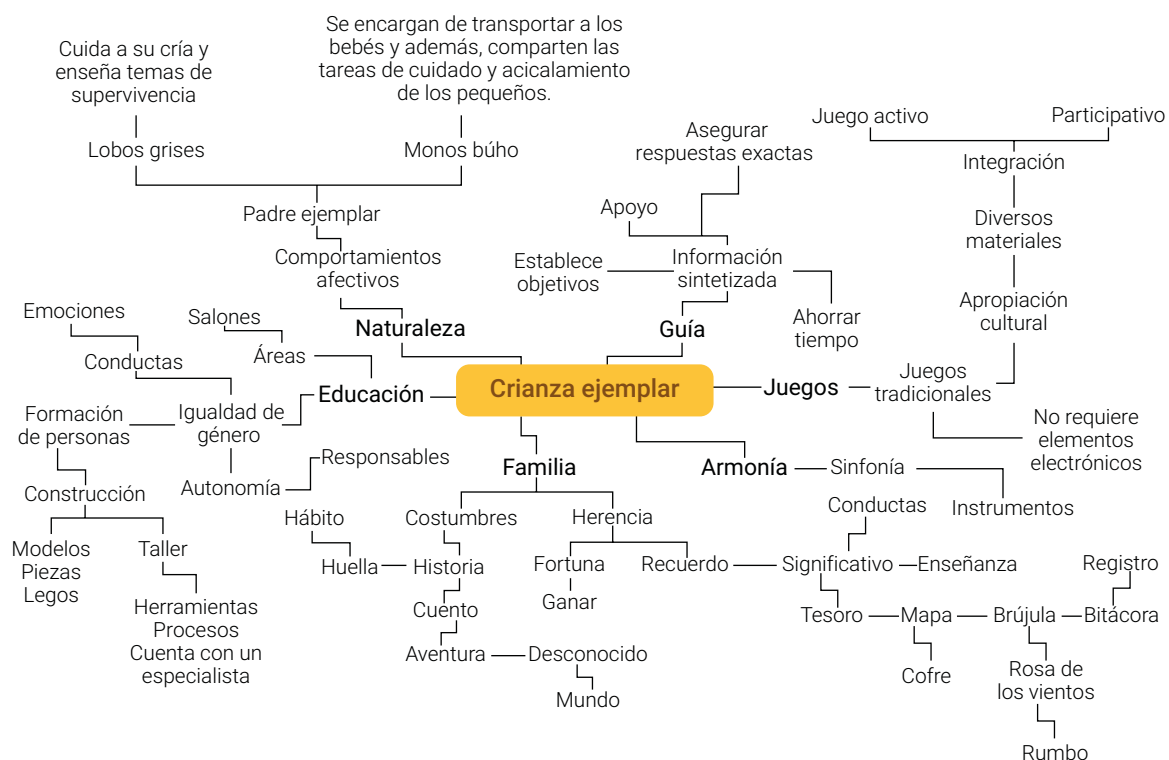
**Tabla 12**  
Preguntas claves para el concepto

OBJETIVO COMUNICACIONAL	MENSAJE	CONTENIDO	PÚBLICO PRINCIPAL	PÚBLICO SECUNDARIO
<p><u>¿Cuál es mi propósito?</u> La falta de materiales que enseñen deberes y responsabilidades a los niños y niñas de 3 a 5 años en su entorno escolar y familiar, tomando como guías a padres de familias y profesores, no existen en el país material educativo adecuado a los requerimientos de estos tres actores.</p> <p><u>Objetivo</u> Crear un sistema de apoyo para padres y docentes de niños y niñas de 3 y 5 años del Centro New Generation Kids Planet, sobre rutinas de guianza vinculados a hábitos, obligaciones y responsabilidades en el hogar.</p> <p><u>¿Qué es?</u> Material educativo analógico, con actividades lúdicas que enseña los deberes y responsabilidades a los niños y niñas en sus hogares.</p>	<p><u>¿Qué quiero comunicar?</u> La importancia de aprender y desempeñar deberes y responsabilidades en el hogar enfocado específicamente para niños y niñas de 3 a 5 años.</p> <p><u>¿Cuál es el mensaje?</u> Como influye de manera positiva en la conducta y comportamiento el aprender deberes y responsabilidades del hogar y encamina hacia una autonomía .</p>	<p><u>¿Qué forma parte de mi contenido?</u> <b>Parte 1</b> <b>Responsabilidades individuales</b> •Doblar la ropa •Estirar las sabanas <b>Parte 2</b> <b>Responsabilidades familiares</b> •Limpiar las ventanas •Ayudar a poner la mesa <b>Parte 3</b> <b>Responsabilidades escolares</b> •Ordenar y limpiar el salón de clases •Ordenar la mochila</p>	<p><u>¿A quién me estoy dirigiendo?</u> Niños y niñas de 3 a 5 años del Centro Integral New Generation Kids Planet.</p> <p><u>¿Cómo es?</u> Son de prekínder, son muy activos, curiosos, inquietos y competitivos, prefieren hacer actividades al exterior, pasan pocos minutos en el salón de clases realizando actividades académicas, les gusta colorear, dibujar, cantar, bailar, se distraen con facilidad, son obedientes, dependen de la profesora para realizar actividades y aprender.</p> <p><u>¿Dónde están?</u> En el Centro Integral New Generation Kids Planet del Distrito Metropolitano de Quito.</p>	<p><u>¿A quién me estoy dirigiendo?</u> Padres de familia y docentes del Centro Integral New Generation Kids Planet.</p> <p><u>¿Cómo es?</u> Buscan brindar la mejor educación y ejemplos a los infantes, despejar y responder todas las dudas que tenga, conversan para establecer límites. Se apoyan de materiales videos y charlas sobre educación inicial por medio de internet. Buscan herramientas materiales que ayuden al desarrollo y aprendizaje de sus hijos.</p> <p><u>¿Dónde están?</u> En el Centro Integral New Generation Kids Planet del Distrito Metropolitano de Quito.</p>

Para la generación de la idea que permita la exploración de un concepto, se tomó como referencia el libro de Ellen Lupton (2012) “Intuición, Acción, Creación”, pues presenta diversos métodos para desarrollar ideas que permitan brindar soluciones de manera creativa. Para desarrollar este proceso se trabajó con tres métodos: lluvia de ideas, asociaciones forzadas y figuras retóricas.

En la lluvia de ideas se colocó crianza ejemplar como punto de partida, para explorar caminos que se relacionen para encontrar soluciones viables al tema de estudio, como se puede observar en la (figura 15). Para desarrollar una brainstorming o lluvia de ideas, propone soluciones viables desde diferentes puntos de vista, dando libertad con posibles soluciones inesperadas o imaginativas (Lupton, 2012, p. 16).

**Figura 15**  
Lluvia de ideas



De esta herramienta se encaminaron a diversas soluciones, sin embargo, la que se optó fue de la crianza ejemplar del reino animal. Para este concepto se tomó como principal protagonista al lobo gris, estos animales son considerados padres ejemplares de la naturaleza, por actitudes y comportamientos de protección, enseñanza y cuidado. El lobo gris se encarga de la protección de sus cachorros hasta los tres años, debido a que cuando nacen no cuentan con visión y audición, además le enseña a cazar para que sean independientes, se comunican a través de aullidos y tiene un sistema de recompensa

para la cría mediante el alimento. Desde los ocho meses hasta llegar los tres años los lobeznos son observados por su progenitor, pero actúan de manera independiente, conviven en manadas y de esta forma cuentan con un sistema de organización y jerarquía, con estos aspectos esta especie busca garantizar la supervivencia de sus crías y especie.

El producto que se propone para este concepto se apoya de lo digital, dado el auge que se vive en la actualidad. Para los padres de familia y docente se ofrece una aplicación móvil que muestra de manera gráfica y sintetizada información acerca de los deberes y responsabilidades del hogar, además, se presenta información de los beneficios y habilidades que el infante trabaja y mejora mediante dichas responsabilidades, también aparece una narrativa que presentará e interactuarán los personajes. Cuenta con un sistema de evaluación cualitativa que el padre deberá completar una vez el niño haya terminado la acción, de la misma forma se muestra un sistema de recompensa que el padre podrá tener en consideración. Todas estas responsabilidades, reposan sobre un sistema calendarizado como instrumento para que los padres e hijos vayan adquiriendo y percibiendo estos deberes como hábitos.

Para los niños se propone un kit infantil para desarrollar los deberes del hogar y escolares de manera más interactiva y dinámica, el kit este compuesto por elementos como: colcha sublimada, esponjas, tabla para doblar la ropa, tapete de mesa personalizado, tarjetas secuenciales, rompecabezas y stickers. Cada elemento cuenta con diferentes texturas y formatos de manera beneficia al niño en su estimulación sensorial. Todos estos elementos se presentarán tomando a los lobos grises como principales protagonistas, pero de igual manera, para enriquecer más la narrativa se presentarán personajes secundarios del reino animal que contribuirán y participarán en la narrativa.

**Figura 16**  
Bocetaje del concepto uno



Después, se trabajó con figuras retóricas con esto, se buscó frases que se relacionen con la problemática antes mencionada y que tenga relación la crianza, de esta manera se busca potenciar y embellecer una solución viable, (Lupton,2012) menciona que las figuras retóricas “potencian el significado al tiempo que adornan el ritmo y la sonoridad del lenguaje”. (p.82)

**Tabla 13**  
*Bocetaje del concepto dos*

<b>Metáfora</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños son como esponjas, absorben todo.</li> <li>• Los padres son como héroes de admiración para sus hijos porque son el ejemplo para seguir.</li> </ul>
<b>Hiperbole</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Árbol que nace torcido no se endereza.</li> <li>• De tal palo, tal astilla.</li> <li>• En la infancia se debe desarrollar un superpoder para ser héroes.</li> <li>• Los niños necesitan héroes para sobrevivir y aprender a cultivar responsabilidades.</li> </ul>

De esta manera se obtuvieron frases que encaminen a posibles soluciones mediante frases detonantes. Con esto se optó por la frase de, llega a desarrollar y encontrar tu poder, lo que se propone es tomar de protagonista a héroes, que se enfrentarán a situaciones y villanos de desorden, suciedad y otros aspectos negativos.

Por medio de una narrativa y desafíos se busca cautivar al infante para que emprenda el camino y llegue a desarrollar su potencial y encontrar su superpoder, un héroe será el guía y consejero que será el protagonista, de igual manera se presentaran otros héroes que conforme avance la narrativa y el escenario irán agregándose a la narrativa para enriquecer las dinámicas y dar versatilidad de personajes. Esta narrativa reposa sobre un cuento interactivo que tendrá la particularidad de dividirse en dos partes, una para el docente y otra para el padre de familia, en la primera se presenta una narrativa incompleta que mediante preguntas que la docente haga a sus estudiantes estos deberán ir completándola, para de esta forma evidenciar si los padres y niños están leyendo el cuento que tiene como objetivo enseñar los deberes y responsabilidades que se presentara en la segunda división.

Para el infante se propone un libro interactivo que mantendrá actividades y elementos como: stickers, colorear, recortes, rasgar, pegar entre otros, mediante esta especie de bitácora el niño reflejara y expresará su progreso hacia la busque de su superpoder. Para llegar a cumplir con esto los personajes deben tener una línea grafica amigable e infantil, la narrativa debe estar compuesta por su principio, nudo y un desenlace que invite una vez el niño llegue a encontrar su superpoder, tenga la responsabilidad de compartir y enseñar lo que aprendido, de manera que se incentive armar su grupo de héroes.

**Figura 17**  
*Bocetaje del concepto dos*



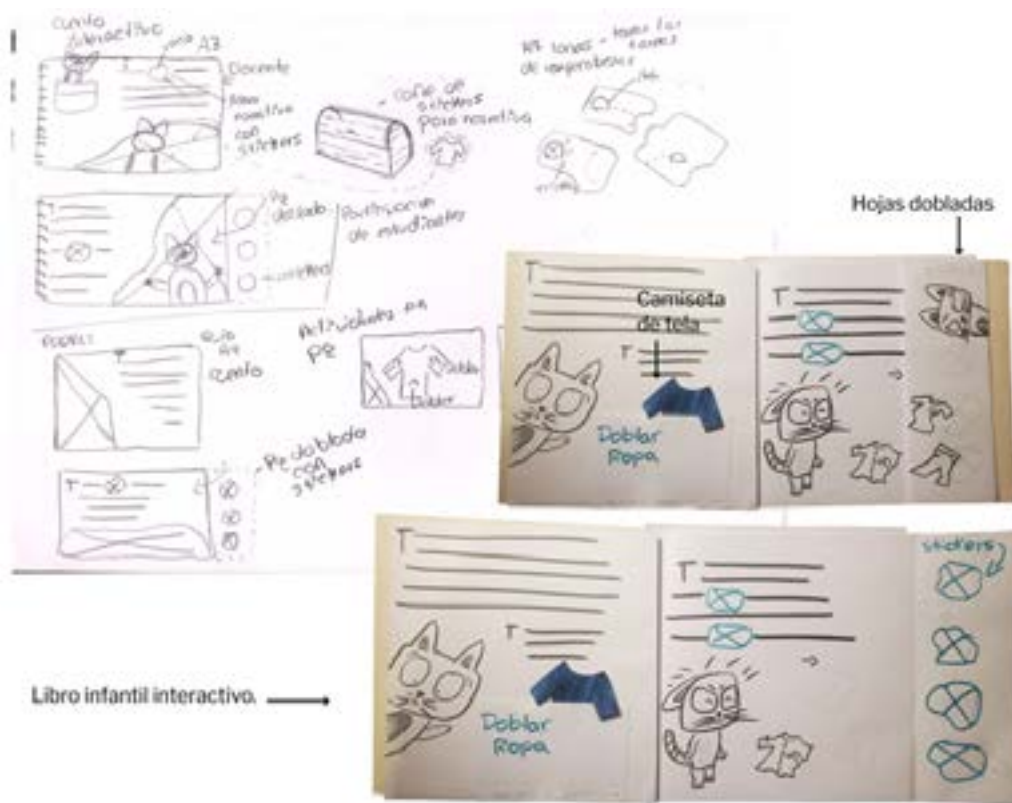
Después se trabajó con la herramienta de asociaciones forzadas, partiendo con temáticas relacionadas a crianza, en dos columnas se creó una lista de palabras e ideas para asociarlas, obteniendo con esto conexiones entre ellas y dando ideas y soluciones viables para la problemática. (Lupton, 2012).

**Tabla 14**  
*Asociaciones forzadas*

Habilidades	+	Laberintos	=	Recorrido de la grandeza.
Responsabilidades	+	Aventura	=	Mochila de herramientas.
Crecimiento	+	Construcción	=	Edificio de tareas.
Hogar	+	Mascota	=	Animal de conciencia.
Gato	+	Caja	=	Cajas sorpresa de texturas.
Máquina	+	Reglas	=	Robot de límites y enseñanza.
Tesoro	+	Reloj	=	Robot de límites y enseñanza.
Selva	+	Cuaderno	=	Diario de texturas y aventuras.

Para la última propuesta se ha optado por tomar como principales protagonistas a gatos, estos felinos cuentan con características como: independientes, ágiles, curiosos, y afectuosos. Si bien dichas características antes mencionadas, tiene relación con la etapa de la infancia inicial por las conductas que los niños presentan, además, para reforzar dicha selección hacia el felino, se optó por la gran aceptación y popularidad que este animal tiene en el Centro, debido a que el salón de prekínder es considerado el salón de los gatitos. Si bien el protagonista serán gatos, como personajes secundarios se presentarán otro de animales, para este concepto se busca adentrar al personaje a una aventura hacia un lugar desconocido que mediante una serie de diferentes escenarios deberá ir aprendiendo nuevas habilidades para continuar emprendiendo este viaje, una que llegue a la culminación de esta aventura será un gato más ágil con nuevas habilidades y más independiente, de esta manera se busca que el arco narrativo mantenga el interés del infante, además, que las actividades se apoyen en la metodología de juego trabajo, para que mantenga el interés del niño, todo esto sobre un libro interactivo de un formato cuadrado que tendrá diversos elementos como: rasgar, texturas, colorear, stickers y sonido. Los deberes y responsabilidades se presentarán uno por dos o tres semanas, dependerá mucho de la responsabilidad que se aborda, así mismo se incentiva al niño para que de manera progresiva vaya adquiriendo un hábito, de manera que al terminar el ciclo escolar los niños adquierán y realicen las tareas de manera consciente y mejoren tanto en la parte académica y la conciencia de hábitos positivos.

**Figura 18**  
Bocetaje del concepto tres

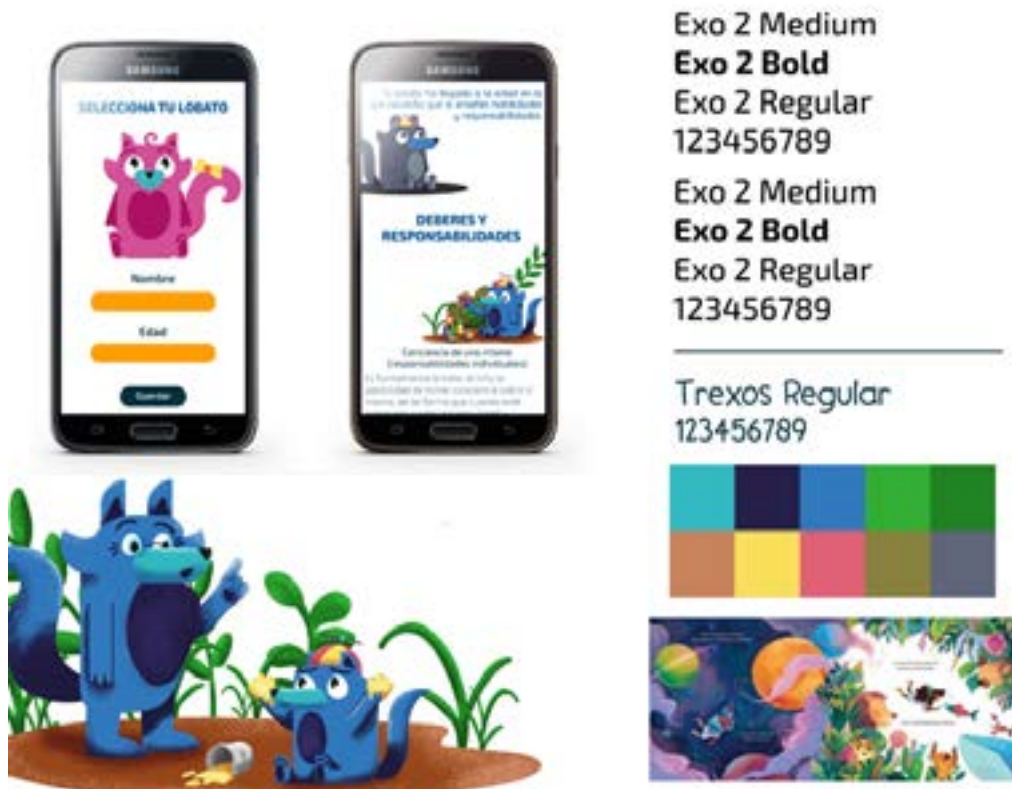


## 2.2. Exploración de la forma

Una vez trabajado la parte conceptual, se lleva a cabo exploraciones de formas con el objetivo de buscar y analizar que lenguaje gráfico que se puede proponer para el proyecto. Tomado en cuenta aspectos como: cromática, fuente tipográfica, formas, composición e imagen, tomando de referencia a (Ellen Lupton del libro *Intuición, Acción, Creación*).

Partiendo por la exploración, para el primer concepto de la crianza ejemplar se experimentó la técnica de esprintar, permite agilizar el tiempo para buscar posibles soluciones visuales (Lupton, 2012, p. 114). Se procedió a armar un sprint con referencias visuales Del primer concepto.

**Figura 19**  
Propuesta gráfica uno



Para el segundo concepto se trabajó con un moodboard para tener referencias visuales, de esta manera se busca ir definiendo aspectos gráficos que se alinean al concepto. Para este concepto se presentan superhéroes con tonos solidos en alta saturación, fuente tipográfica legible para el infante como para el padre de familia.

**Figura 20**  
Propuesta gráfica dos



Herramientas insólitas con el motivo de generar formas no convencionales, para explorar formas diferentes y libres, pues como menciona Lupton (2012) “Usar herramientas diferentes, modificando la forma en que vertemos físicamente nuestros conceptos, puede terminar por liberarnos de las constricciones que implican nuestros propios hábitos y expectativas”. (p. 148). Por lo cual, se procedió a utilizar diversos materiales para generar texturas con acrílico y acuarela, además se implementaron elementos como hojas, pinceles, esponjas y papel. Manejando tonos con alta saturación para los niños. Como se observa en la (figura 21) a continuación.

**Figura 21**

*Propuesta gráfica tres*



Todo el proceso llevado a cabo permitió generar y explorar elementos que permiten ir trazando y definiendo una línea adecuada para los públicos y una creación gráfica propia. Las acciones que se empleen tendrán un mayor sustento al tener una base de referencia visual. Para conocer más a detalle las exploraciones de forma que se llevaron a cabo para los tres conceptos.

# 2.3.

## Evaluación del concepto y estilo gráfico

Una vez establecido los conceptos y explorados la propuesta gráfica, se procedió a realizar entrevistas al docente Sebastián Cevallos diseñador gráfico con máster en bellas artes en ilustración y al docente Jaime Guzmán con máster en administración de empresas. Las entrevistas se llevaron a cabo de manera presencial, apoyado de una presentación gráfica se expuso los conceptos para mediante su perspectiva analizar las que consideran soluciones mejor viables para el proyecto y brindar observaciones y comentarios. Para conocer más acerca de lo que se expuso en la entrevista véase el (anexo 11 y 12).

**Tabla 15**  
Resultados de la validación por Sebastián Cevallos

Evaluado por: Sebastián Cevallos				
Fecha: 19 de Octubre del 2023				
PREGUNTAS	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones / sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si	Necesita profundidad.	Si	
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Es demasiado complejo.	Buscar mejor conexión.	Conectar más la narrativa.	
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Complejiza demasiado la dinámica.	No	Si	
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	No	Necesita más desarrollo.	Si	
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Más exploración.	Falta desarrollo.	
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si	Explorar más el libro dividido.	Si	
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si, pero muy compleja.	No	Si	

**Tabla 16**

Resultados de la validación por Jaime Guzmán

Evaluado por: Jaime Guzmán				
Fecha: 25 de Octubre del 2023				
PREGUNTAS	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones / sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si	Si	Si	
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	No	Si	Si	
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si	No	No	
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si	Si	Si	
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	No	Si	
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si	Si	Si	
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	No	No	No	

Así mismo se realizó la validación y exposición de conceptos a la docente del Centro de la sección prekínder Valeria Poma. En la entrevista se presentó materiales y dinámicas que sus estudiantes deberán desarrollar para aprender y abordar la temática de deberes y responsabilidades, así mismo conocer si los materiales que se proponen se alinean a la metodología de juego trabajo, cumplen su uso, características e importancia para el aprendizaje de sus estudiantes, véase el (anexo 13).

**Tabla 17**

Resultados de la validación por Valeria Poma

Evaluado por: Valeria Poma				
Fecha: 19 de Octubre del 2023				
PREGUNTAS	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones / sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si	Si	Si	1) Se podría aumentar audio.
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si	Si	
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si	Si	Si	2) Desarrollar un libro solo para los niños en tamaño A4.
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si	Si	Si	
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si		Si	2) Diversidad de personajes (personas).
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si	Si	Si	Colores vivos.
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si	Si	Si	

Por último, se tomó a dos madres de familia del centro New Generation Kids PPlanet, para exponer los conceptos que se proponen para guiar y sirva como apoyo para la educación de sus hijos, mediante entrevistas presenciales se llevó a cabo la exposición y sugerencias por partes de las madres de familia, véase el (anexo 14 y 15).

**Tabla 18**  
Resultados de la validación por madre de familia

Evaluado por: Pilar Caiza				
Fecha: 20 de Octubre del 2023				
PREGUNTAS	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones / sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si	Si	Si	
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si	Si	
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	No	Si	Si	
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si	Si	Si	
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si	Si	Si	
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si	Si	Si	
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si		Si	2) Para innovar se debe aplicar tecnología y un producto totalmente nuevo. 3) Aplicar música.

De esta forma, las validaciones realizadas a los docentes, madres de familia y docente del Centro, permitieron conocer directrices para que proyecto debiese ir encaminado. El proyecto debe ser adecuado para sus públicos y cumplir los objetivos planteados, se ajuste a la metodología educativa de juego trabajo, ofrezca un grado de interés para sus públicos, permita un aprendizaje significativo y duradero y que sea atractivo, lúdico y permita afianzar la adquisición de hábitos y autonomía de los infantes. En base a las entrevistas realizadas y sugerencias y observaciones por parte de todos los comitentes, se optó por trabajar con el tercer concepto titulado la aventura hacia la grandeza, si bien, algunos entrevistados sugirieron considerar elementos como sonido y digitalización.

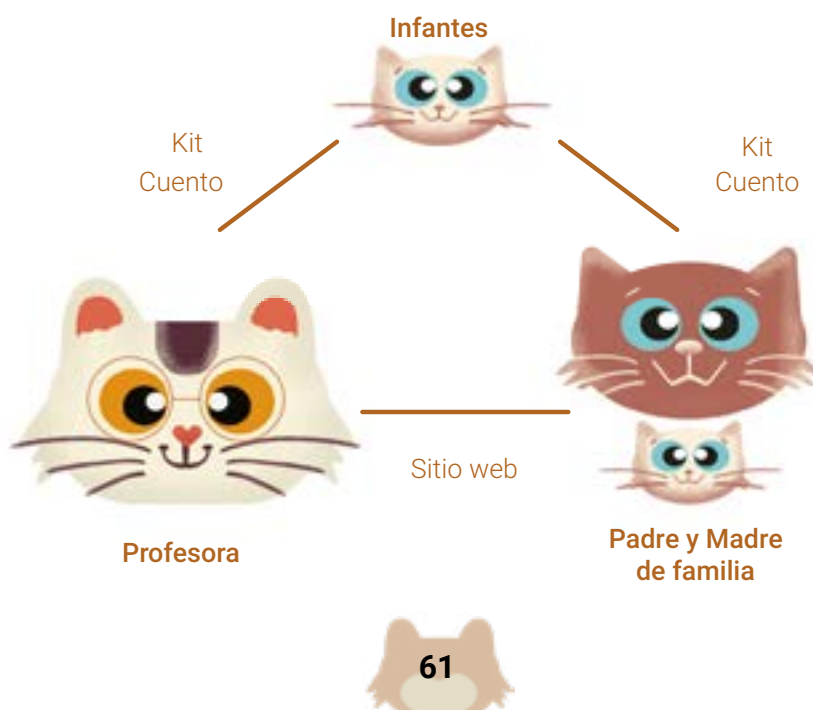
# 2.4.

## Desarrollo del prototipo

---

El producto desarrollado y diseñado es un kit infantil, que permite brindar recursos a la docente para guiar y compartir con los estudiantes, de manera que se generen actividades creativas y emocionales con experiencias significativas y duraderas. Se aborda temáticas acerca de los deberes y responsabilidades en el entorno familiar, de igual manera se trabaja en conjunto con los padres de familia mediante recursos y actividades en familia para reforzar el aprendizaje e incentivar hábitos positivos y colaborativos con el niño. Siguiendo pautas de la metodología de juego trabajo, el producto y los temas presentan problemas de la vida cotidiana que deberán resolver, brinda una experiencia real y que permita afianzar su autonomía. Todo esto se logra mediante una experiencia de juego trabajo, narrativa, funcionalidad y adecuado para los infantes.

**Figura 22**  
Figura de públicos



“

La literatura, es importante para la construcción y comunicar valores, mensajes y educación para los niños, el valor de la lectura está en el valor afectivo que ofrece a los infantes (Escalante de Urrecheaga y Caldera, 2008).

Según la Escuela Infantil Nemomarlin Torneo en su artículo beneficios de los cuentos en educación infantil, menciona que los cuentos presentes varios beneficios para el desarrollo y aprendizaje para los niños, como: la empatía, estilar su imaginación, la creatividad, ampliar su vocabulario y aprender una temática (Nemomarlin, 2020).

”

El formato del cuento es de 29,7x42cm, optando por un formato A3 que gracias a su gran formato permite una mejor visualización de las ilustraciones a los infantes, además este formato brinda una mejor manipulación para la docente como para sus estudiantes. La narrativa del cuento debe ser atractiva y mantener el interés del público, de igual manera debe ser educativo y reflexivo para que aporte a la construcción de su aprendizaje, en esta etapa de escolarización es importante que la docente lea o narre el cuento, apoyarse de la dramatización y de ilustraciones atractivas (Escalante de Urrecheaga y Caldera, 2008).

La narrativa del cuento se divide en cinco partes, presentando diversas tareas y responsabilidades con la vestimenta, partiendo por la semana uno, donde se presenta el personaje llamado Dux Gurr y se describe las actitudes y como él mantiene su vestimenta. En esta semana los niños aprenderán a separar y distinguir su ropa limpia de la sucia y en donde ubicar cada una, en la semana dos, se presenta la responsabilidad de doblar las medias, si bien existen diversas formas de llevar a cabo esta tarea, se analizó y se optó por la que resulta más comprensible y sencilla para los infantes. Para la tercera semana, se enseña a doblar el interior y pantalón, se empiezan por vestimentas de la parte inferior del niño debido a que se sigue un esquema corporal de abajo hacia arriba. Para la cuarta semana se enseña a doblar las camisetas y culmina con la quita semana en donde los infantes sabrán como cuidar todas sus prendas de ropa y llegar alistar su ropa un día antes, todo este contenido se refuerza con actividades distribuidas en su entorno escolar y culmina en su entorno familiar cada semana para encaminar a adquirir un hábito.

Los recursos que comparte el personaje ayudarán a guiar y reforzar el aprendizaje que presenta la narrativa, así mismo dichos recursos involucran directamente a un padre de familia para que sirva como apoyo y encamine a su hijo en el aprendizaje, con esto el padre también cumple el compromiso de supervisar y participara en las actividades, además, cuenta con un sistema de evaluación para valorar el desempeño del niño.



Para entender de mejor manera la distribución de la historia y las temáticas que se abordaran en las cinco semanas, se presenta a continuación un esquema explicativo que muestra la estructura del cuento, las narrativas por páginas y los momentos que atravesara el personaje, en la (tabla 19) a continuación.

**Tabla 19**  
Esquema de distribución de la historia y semanas



Para el diseño del personaje se tomó como protagonistas a los gatos por lo antes mencionado en el Centro y la apreciación del salón, con esto en mente se pensó en el diseño de dichos felinos una vez teniendo la narrativa, para llegar al diseño final del personaje se realizaron varios bocetos para llegar a dar con una personalidad adecuada para cada uno (Zuñiga, 2013). Además, Zuñiga sugiere diferentes metodologías para poder llevar a cabo el desarrollo del diseño de los personajes, entre ellas tomar como referencia algún miembro de la familia o de varios para tomar características y fusionarlos en uno, otra forma es tomar de referencias aspectos de personajes relevantes históricos, otra forma es basarse en los arquetipos. De esta forma se tiene una base o una percepción del personaje en base a los arquetipos que permiten desarrollar de mejor manera.

Con lo anterior mencionado, a continuación, se presentan bocetos del personaje que forma parte de la narrativa. Para nombrar al personaje se optó por un nombre que contenga pocas letras para la fácil pronunciación y limitado vocabulario de los infantes, de manera que el nombre del personaje contiene tres letras, Dux, además se le dio un apellido de Gurr para hacer alusión a los sonidos que producen los felinos. Dux es el personaje que dará inicio y abordará la primera temática, con su personalidad de orden por la ropa y tener todo listo un día antes, Dux es parte de la Agrupación de Gatitos y Gatitas Responsables, por sus cualidades de responsabilidad y colaboración destaca por su personalidad.

**Figura 23**

*Bocetos de personajes*



Si bien las responsabilidades y deberes que se deberían enseñar a los niños en la edad de cuatro a cinco años, para su autonomía son varias, según como menciona el libro de Éve Herrmann en 100 actividades Montessori y el sitio web New Cambridge School en su artículo tareas del hogar para niños según la edad, se a tomado las responsabilidades de doblar la ropa y alistar su ropa para el día siguiente, el producto está pensado en una serie de cuentos por tomos, siendo el tomo 1 el que se a tomado para desarrollar y diseñar, sin embargo, el personaje para el tomo 2 se desarrolló también siendo una gatita llamada Nisca Miauuu como la protagonista y presentando la responsabilidad de poner y quitar los cubiertos de la mesa, así mismo para e tomo 3 se diseñó al personaje Bitu Puurr que aborda la responsabilidad de organizar la mochila.

**Figura 24**  
Personaje Dux



Dux es el personaje que dará inicio y abordará la primera temática, con su personalidad de orden por la ropa y tener todo listo un día antes, Dux es parte de la Agrupación de Gatitos y Gatitas Responsables, por sus cualidades de responsabilidad y colaboración destaca por su personalidad.

**Figura 25**  
Personaje Niska



Niska Miauuu es una gata que hará nuevos amigos y ellos serán las herramientas para poder armar la mesa y poder servirse sus alimentos, Niska enseñara y brindara materiales para compartir esta destreza.

**Figura 26**  
Personaje Bitú



Por último, el personaje que aparecerá para presentar la tercera temática será Bitu Puurr, el presentara a sus amigos que conforman su maleta, y la función que cumple cada uno, este grupo forma parte de la gran maleta que es la que abraza, protege y transporta a los materiales, Bitú te contara como llego a usar su maleta y los beneficios que están le otorgan.

La cromática que se optó para la composición de los personajes, son tono primarios y secundarios, pues como menciona Moore, Pearce y Applebaum (2010).

“

Las variaciones de los primarios aditivos (rojo, azul y verde) constituyen el esquema básico de la gama cromática de los niños” (p.43). Además, se juega con el brillo del color para dotar de vivacidad y mantener la atención del niño, así también denotan alegría.

”

Además, se juega con el brillo del color para dotar de vivacidad y mantener la atención del niño, así también denotan alegría (Alberto, 2010, p.12).

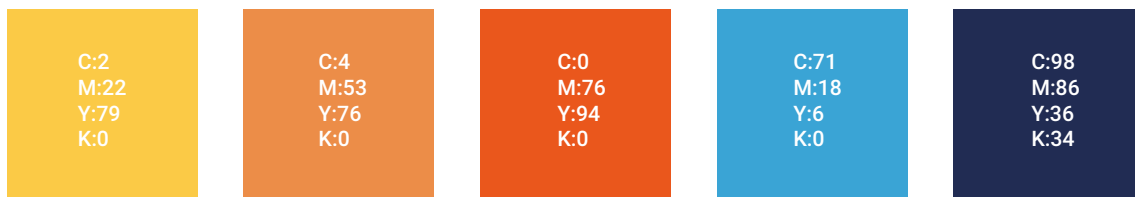
Para el diseño de la paleta cromática se optó por colores análogos, para obtener una armonía en la composición, estos tonos se encuentran alado de otros en el círculo cromático de esta forma comparten un color en común.

“

El color amarillo se asocia con la inteligencia y la creatividad, considerado un tono que se asocia con la acción y el poder (Alberto, 2010, p. 16). El color anaranjado es un tono asociado con la exaltación, entusiasmo, diversión y sociabilidad, además se usa para brindar un contraste en la naturaleza (Moore, Pearce, & Applebaum, 2010, p.22). Para completar la paleta cromática se tomaron tonos complementarios del círculo cromático, el azul un tono asociado con la inteligencia, serenidad y sabiduría, el tono contraste y se aconseja equilibrar con colores cálidos (Alberto, 2010, p.17)

”

**Figura 27**  
*Cromática del cuento*



Por otra parte, la tipográfica también es importante en la composición pues desempeña un papel importante en la comunicación, por tal razón de debe elegir una buena fuente tipográfica.

Es importante que se quiere transmitir ya que influye en la selección tipográfica, además, debe ser legible y clara, así mismo la fuente es aconsejable que no mantenga serifas, debido a que en una prueba realizada a niños, optaron por una tipografía sin refifas, pues les parecía una mejor legibilidad, más clara y grande (Acevedo, 2013).

Considerando lo antes mencionado la fuente tipográfica seleccionado es Urbane Rounded, es una fuente san serif, que tiene familias para dotar de jerarquía al texto, además, por su estructura anatómica en las letras de adapta a la línea grafica de los personajes, de igual manera, para dar jerarquía al texto se puede apoyar de sus familias o del tamaño, pues Acevedo (2013) menciona que es común encontrar tamaños grandes de la tipografía en libros infantiles, pues mientras más pequeños sean los niños es aconsejable que la tipografía sea más grade, lo mas aconsejable es que la tipografía tenga un mínimo de 18pts (p.13).

Figura 28  
Fuente tipográfica

## Urbane Rounded - bold

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQR abcdefghijklmñopqrs**  
**STUVWXYZ 0123456789 tuvxyz 0123456789**

Urbane Rounded - Light

**Urbane Rounded - Demi Bold**

Urbane Rounded - Medium

**Urbane Rounded - Heavy**

Una vez obtenido el contenido se trabajó el bocetaje, pues Sergio Rodríguez en un artículo de la revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño, titulado boceto y diseño. Función y expresión, menciona que.

“

Desde el principio, el uso del boceto se advierte como la aplicación de un tipo de lenguaje cuya función preferente es la resultante de expresar, de un modo inmediato, lo ideado; un gestor que actúa como transmisor del pensamiento a la mano a través del trazo que lo representa y que informa de la intención creativa.

El boceto manifiesta la presencia de la idea a través de la generación de una imagen particularizada y esa peculiaridad remite a un gesto distintivo, a una expresión natural en la que se reconoce la acción del propio autor (p.4-5).

”

En el bocetaje se fue explorando la composición y distribución de los elementos gráficos, empezando por el reparto de los personajes y escenarios, en este punto se observa la acción de cada personaje y su interacción con el escenario, además se buscó un mecanismo de pop up que refuerce el mensaje y vaya acorde a la acción que desarrolla el personaje, de tal manera que era un bocetaje en papel y prototipo del mecanismo de pop up en cartulina, este proceso se trabajó en cada página contrapuesta del cuento. Para una mejor composición se tomó como apoyo la regla de tercios que permite generar una mejor organización.



**Figura 29**  
Bocetos



Desarrollado los bocetos se procedió a el primer prototipo del producto, esto para conocer y visualizar de mejor manera la integración de los mecanismos con las páginas y buscar que exista una composición homogénea entre todos elementos gráficos. El primer prototipo se llevó a cabo en cartulina marfilisa, se optó por este material dada su resistencia y solidés para el armado del pop up. En la composición los textos reposan sobre formas orgánicas con tonos que contrasten con el fondo para mejorar su visibilidad y generar un mejor contraste al momento de la narración.

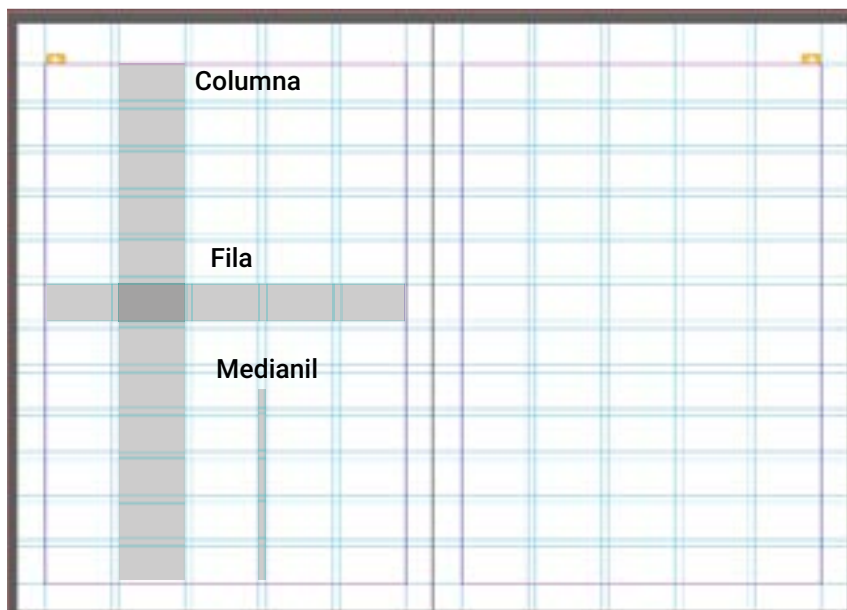
Para la distribución de todos los elementos se diseñó una retícula, pues aporta orden, claridad y una mejor navegación para los usuarios (Samara, 2006, p.22). Una retícula está conformada por un conjunto de elementos como: margen, columnas, líneas de flujo, módulos, filas y zonas espaciales, cada una de estos elementos cumple una función para proporcionar una mejor alineación de las piezas gráficas, si bien existen diversas retículas, cada una para la necesidad y requerimiento que amerite, para la diagramación del cuento, se tomó una retícula modular. La retícula modular, como menciona Samara en su libro diseñar con o sin retícula, indica que esta retícula se compone de un gran número de columnas y filas generando así varios módulos, para colocar la información, además, ofrece una mejor estética y claridad a la imagen (Samara, 2006, p .28).

La retícula diseñada para la composición del cuento, es una retícula modular con 5 columnas y 12 filas, su interlineado es de 0,5cm, el sangrado de 0,7 y con un margen: superior de 3 cm, inferior, izquierdo y derecho tiene 2 cm.

**Figura 30**  
*Retícula cuento*

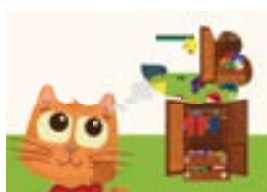
Margen

Margen



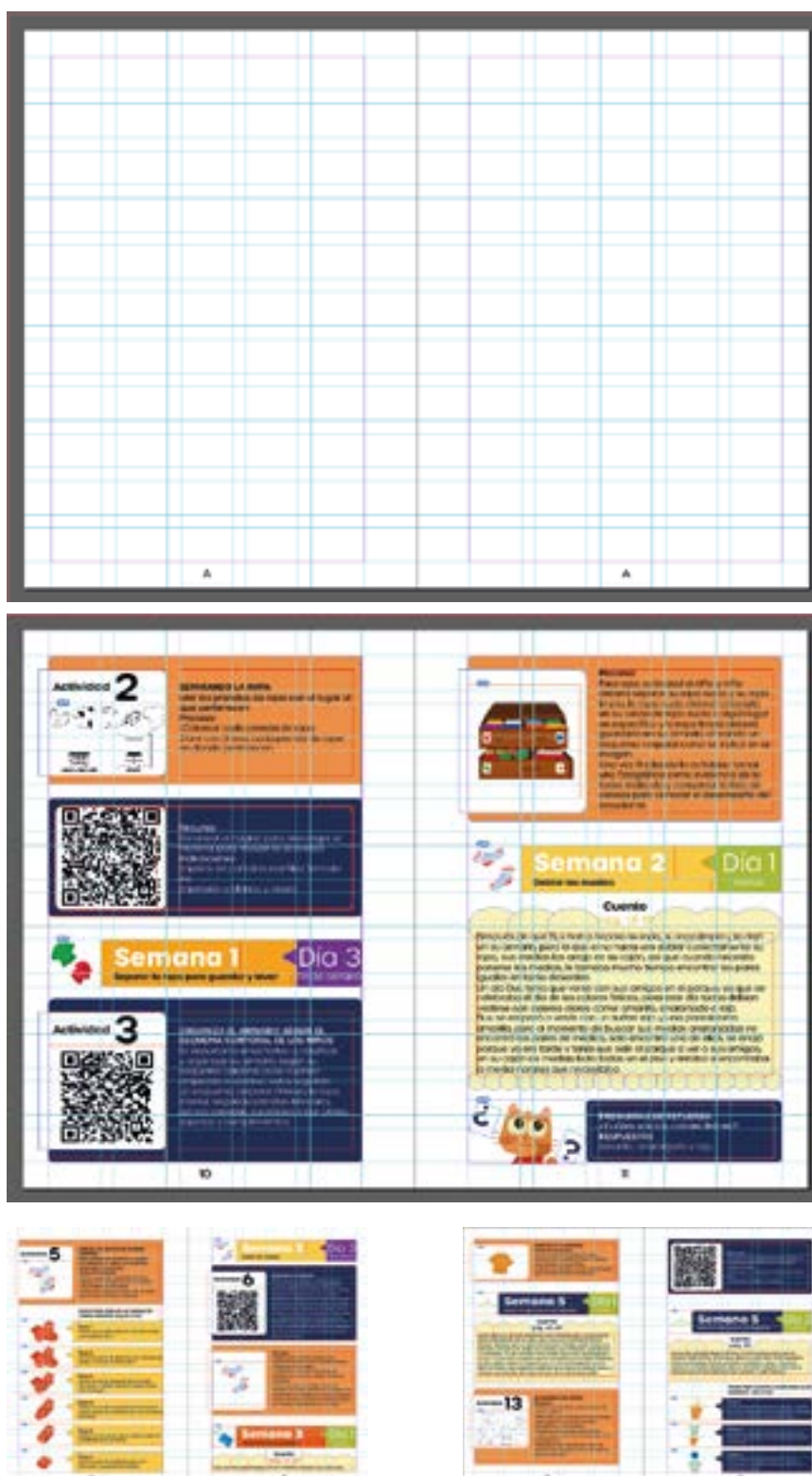
Margen

Margen



Para la docente se diseñó una guía que ayude y dirija el contenido y además mantenga las actividades, recursos y narración del cuento para esta guía se optó por un formato A5 de 18,5 x 21 cm, con una retícula modular de 5 columnas y 11 filas, con un margen interior de 2cm y margen superior, inferior y exterior de 1cm.

**Figura 31**  
Retícula guía docente



La retícula para las hojas de trabajo de los estudiantes se optó por una retícula diferente de columnas, de una a tres columnas esto dependiendo los elementos gráficos que se necesitaban para que se llevara dicha actividad, así mismo el formato varia horizontal como vertical según los elementos, todas las hojas de actividades para el entorno escolar son en formato A4 de 21 x 29,7 cm.

**Figura 32**  
Retícula de hojas de actividades



Para los padres de familia se diseñó un sitio web que ayuda a que la información repose y sea accesible, en cada momento, pues con la presencia masiva de internet esta ha revolucionado la forma de comunicación, interacción y actividades online. Un sitio web es una recopilación de archivos que se encuentran guardados en un servidor y son accesibles mediante internet (Ridge, 2023).

Para que el sitio cumpla adecuadamente su función debe tener aspectos de usabilidad para el usuario pues, esto se refiere a la facilidad de uso que brinda sitio web, y si la información que se presenta es adecuada para el tipo de público que se dirige si cumple su propósito, además, la usabilidad se divide en dos aspectos que son: dimensión objetiva o inherente y dimensión subjetiva o aparente. Podemos decir que la dimensión subjetiva se puede medir mediante la observación, aspectos como: eficiencia, facilidad de aprendizaje, pregnancia y eficacia. Por otra parte, las dimensiones subjetivas se enfocan en cómo el usuario percibe el producto y el nivel de satisfacción, como ha percibido la usabilidad del producto (Hassan, 2015, p.9-10).

Otros conceptos a considera para el desarrollo del sitio web son: accesibilidad, arquitectura de información, diseño que sea centrado en el usuario, interacción y menús de selección o navegación (Hassan, 2015). El texto que se implemento para el sitio web es la misma que se implemento para el cuento infantil, el motivo de esto es por su alta legibilidad para el público adulto, además considerando aspectos que Hassan (2015) menciona en el capítulo legibilidad e inteligibilidad como: contraste, tamaño de la fuente, longitud de la línea, estilo tipográfico y mayúsculas, la fuente cumple con los requerimientos para que sea implementada por su diversidad de familias, para brindar así una jerarquía.

**Figura 33**  
Captura de pantalla de sitio web



El sitio web funciona como una guía para los padres y la docente para conocer y adquirir actividades que refuercen el aprendizaje que el cuento otorga, de esta manera los padres podrán conocer la narrativa y seguir el cronograma que se establece y reforzar los contenidos con su participación en casa, así pues, a se trabaja la constancia y adquisición de hábitos para el hogar. La página contiene información acerca del objetivo de aprender dicha responsabilidad y las habilidades en desarrollo que el infante realiza al momento de desempeñar la actividad, recursos y actividades en familia, tomando así al padre o madre de familia como un guía.

# 2.5.

## Evaluación de la propuesta

---

Una vez desarrollado el producto se procedió a evaluar con el público, ahora bien, es importante mencionar en este punto que el cuento que se diseño y presentó para la primera evaluación fue un cuento pop up como se presenta en la (figura 34) a continuación, el formato del cuento era cuadrado y mantenía texto en el mismo producto, así mismo el diseño del personaje era más informal, este producto se presentó tanto en el Centro y fue evaluado por la docente, como también por los lectores como se puede evidenciar en los anexos a continuación.

Se procedió a desarrollar el primer prototipo en cartulina marfilisa A3 para que una vez construido los sistemas de pop up, conocer si los mecanismos y formatos eran adecuados para el público. Se presentó el cuento a la docente Valeria Poma. La docente procedió a observar la narrativa, línea grafica del personaje y escenarios y otros aspectos (véase el anexo 18 y 19) a continuación se procedió con la lectura en el salón de clases, se observó el nivel de atención de los estudiantes, que les parecía el personaje y se culminó con una actividad donde los estudiantes debían colorear.

Todas las validaciones se llevaron a cabo en una entrevista presencial, donde se presentó el producto y una vez analizados los todos los aspectos gráficos por parte de los comitentes y lectores se procedió a entregar una hoja donde se puntúa elementos gráficos, interacción, formatos, entre otros, para conocer el nivel de eficiencia o si requiere mejora.

Respecto a la fuente tipográfica la docente señalo que es adecuada, de igual manera el tamaño es legible, sin embargo, lectores del proyecto Jaime Guzmán (véase anexo 17) en la presentación del prototipo mencionó que la tipografía del cuento debería reconsiderarse debido a que no evoca para el público infantil, por otra parte Sebastián Cevallos (véase el anexo 16) señalo que la fuente es adecuada, respecto a la historia del cuento, la docente del Centro considero adecuado por otra parte, los lectores del proyecto señalaron que la narrativa debe modificarse. En la parte cromática las tres partes sugirieron que los debe haber un mejor contraste y que se implemente tonos más cálidos.

El formato que tiene el cuento, las tres partes coincidieron que es adecuado para el público infantil, las actividades que se ofrece en la primera actividad también recalcaron que es adecuado para mantener el

interés de los niños y niñas y que se ajusta a acciones para su rango de edad. Por otra parte, la línea gráfica es un aspecto para mejorar dado las observaciones que se tomó.

Esta validación favoreció para considerar algunos aspectos y cambios que podrían llevarse a cabo en el producto, una observación importante es que el cuento no llegó a tener la resistencia para mantener el sistema de pop up, debido a que las hojas en ocasiones se extendían y esto ocasionó que se despegaran los pop up, debido a esto, se reconsidera continuar este sistema de pop up, dado el problema que ocasiona.

**Figura 34**  
Collage del primer prototipo del cuento y validación



Presentado lo anterior, en este punto dadas las observaciones, sugerencias y experiencia del producto, se reconoció que el cuento partiendo, por su formato era insuficiente para llegar a tener una buena legibilidad de los elementos gráficos y dificultaba la visualización del personaje como de los escenarios dado el alto número de estudiantes, un aproximado de 21 estudiantes. Además el presentar texto en el mismo cuento resultaba difícil la lectura para la docente, de manera que debía hacer un esfuerzo para poder llevar a cabo una lectura fluida, también, la docente como los estudiantes al momento de manipular el cuento ocasionó que los sistemas de pop up en gran parte se desprendieran de la hoja, lo que ocasionó que se frustren. Si bien el pop up favorece a la estimulación de la lectura, así también refuerza el mensaje mediante sus mecanismos, por último, estimula aspectos cognitivos, sociales, afectivos, motrices en infantes de 4 a 5 años (Manosal & Rioja, 2018, p.8). Se reconoció que el formato, narrativa, línea gráfica, y pop up, se transformaran en el producto final que se presenta a continuación.



**Producto  
final**

# 3.1.

## Detalles técnicos y de producción

---

Dadas las observaciones y recomendaciones por parte de usuarios y lectores, el cuento y estilo gráfico se ajustarán, en base a eso, a continuación se presenta detalles técnicos de producción acerca de producto.

Características del cuento

Tamaño cerrado: 29,7 x 42 cm - A3.

Tamaño abierto: 42 x 59,4 cm - A2.

Material de la portada: Papel adhesivo pegado en cartón gris.

Material de la interno: Cartulina couché.

Proceso de impresión: Impresión a láser

Armado: Encuadernado, encolado y cosido.

**Figura 35**  
Cuento

---





Para la guía de la docente presenta estas características:

Características de la guía docente:

Tamaño cerrado: 14,8 x 21 cm - A5.

Tamaño abierto: 21 x 29,7 cm - A4.

Material: Papel bond.

Proceso de impresión: Impresión a láser

Armado: Grapado.

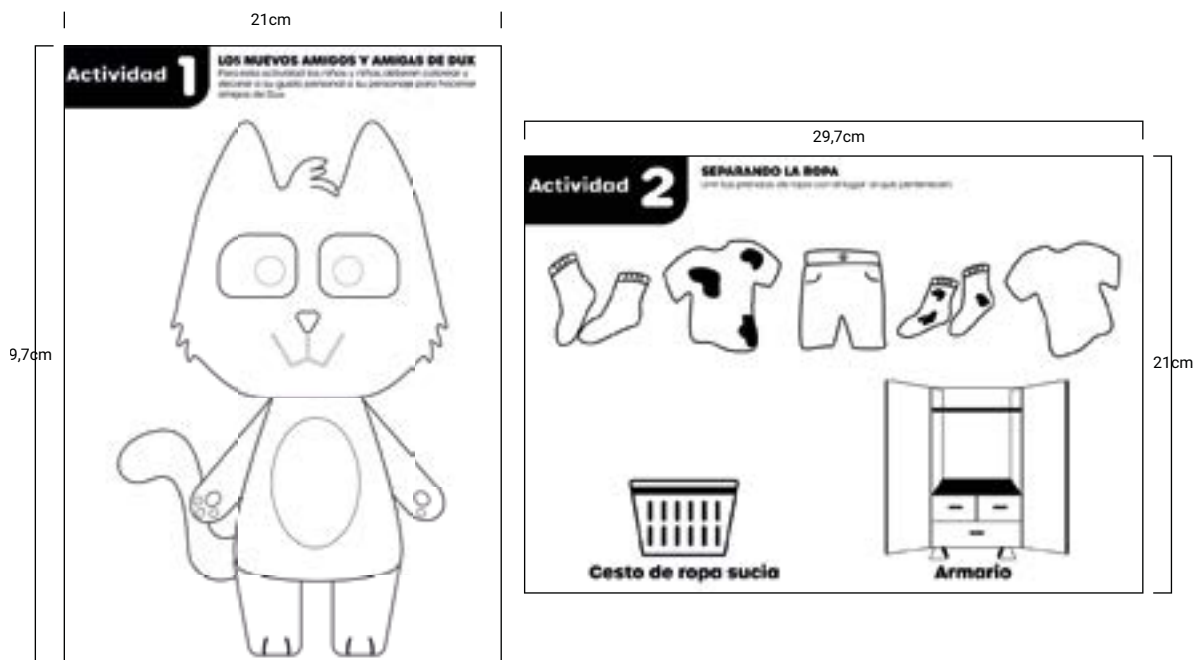
**Figura 36**  
Guía docente





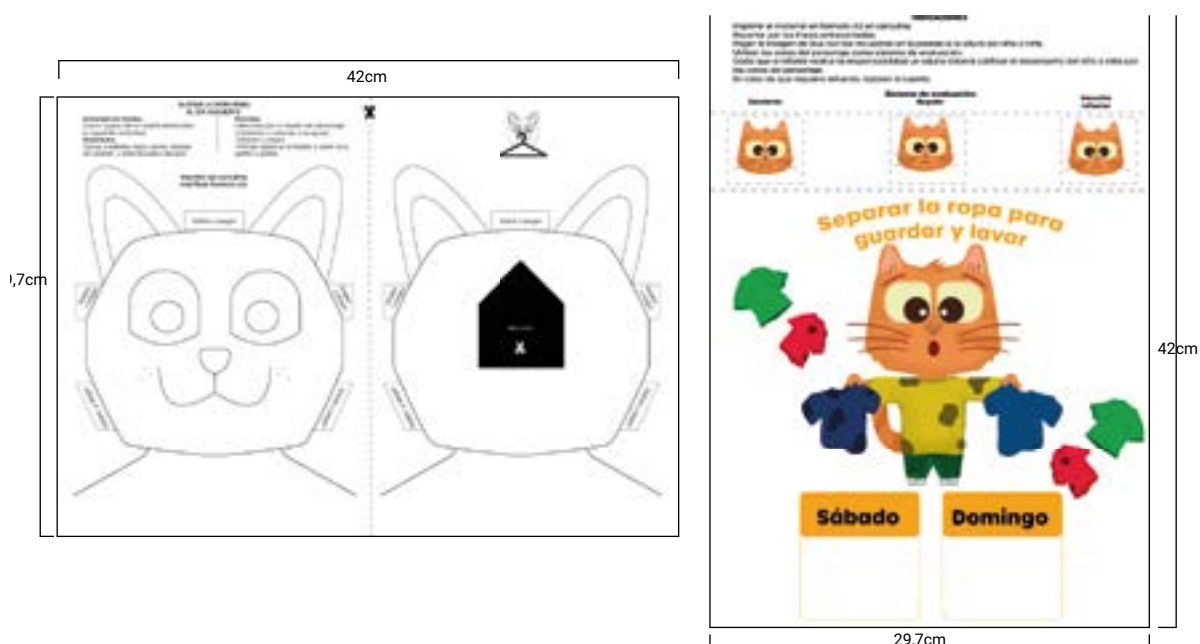
Para las láminas de trabajo de sugiere en la guía que la impresión sea a blanco y negro o a color dependiendo la actividad, además la impresión debe ser en cartulina marfiliza por su dureza y resistencia y toda hoja de trabajo para la actividad en el aula será en formato A4, 21x29,7cm el formato varia vertical u horizontal dependiendo la actividad.

**Figura 37**  
Hojas de trabajo en clases



Las hojas de trabajo que el padre de familia deberá descargar de la página web, se recomienda que la impresión sea a color o blanco y negro según la actividad, así también su formato varia y se recomienda hacerlo en formato A3 de 29,7x42cm en cartulina marfiliza.

**Figura 38**  
Hojas de trabajo en casa



El material que se implementó se tomó en consideración aspectos para la manipulación de la profesora como para los estudiantes de cuatro a cinco años, dicho esto, el material debe ser resistente y soportar diversos factores como: rasgados, manos húmedas, caídas, entre otros. La portada y contraportada del cuento, de igual manera se consideró factores antes mencionados, por tal razón, es de tapa dura para poder soportar cualquier superficie sobre la cual repose y así garantice la protección del contenido del cuento.

También para complementar el contenido, la página web se desarrolló en la plataforma de Wix esto por su interfaz amigable e intuitiva, pues un problema al desarrollar un sitio web es el hosting o servidor de alojamiento, es por ellos que Wix ofrece un espacio de alojamiento donde se aloja el sitio web que se diseñó.

Características del sitio web

Servidor: Wix

Funcional: Sí

Navegación sencilla: Sí

Optimización para dispositivos móviles: Sí

**Figura 39**  
Sitio web



Un aspecto importante es el presupuesto de horas de trabajo que se han llevado a cabo en la elaboración del producto, por esta razón los costos que se han obtenido son en base a tres ejes que son: proceso de gestión, proceso creativo y proceso operativo. También se han tomado en cuenta otros factores como materiales, prototipado, equipos, entre otros, como se puede ver en la (tabla 19).

**Tabla 20**  
Cálculo de presupuesto

RESUMEN			
1	Honorarios profesionales		\$ 2.066,02
2	Mano de Obra directa		\$ -
3	Transporte		\$ 28,80
4	Producción, modelos, prototipos		\$ 64,68
5	Equipos de oficina		\$ 0,07
6	Materiales e insumos de oficina		\$ 12,30
7	Muebles y enseres		\$ 0,01
8	Arriendo		\$ -
9	Servicios básicos		\$ 0,14
10	Otros		\$ 0,14
SUB TOTAL PRESUPUESTO			\$ 2.172,17
	Experiencia del diseñador	0 % - 50 %	3% \$ 65,17
	Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	0% - 100 %	30% \$ 651,65
	Imprevistos		12% 260,66
<b>TOTAL PRESUPUESTO</b>			<b>\$ 3.149,65</b>

Los costos de producción por otra parte se han tomado en cuenta considerando las características del de cada material, como se observa en la (tabla 20) a continuación.

**Tabla 21**  
Costos de producción del cuento

Cuento			
Cantidad	Descripción	Precio unidad	Total
54	Impresión láser	\$1,00	\$54,00
54	Guillotina	\$0,19	\$10,00
3	Cartón gris	\$0,70	\$2,80
1	Encuadernado	\$20	\$20
1	Impresión en adhesivo	\$1,30	\$1,30
<b>Total</b>			\$88,10

Guía docente			
Cantidad	Descripción	Precio unidad	Total
7	Impresión láser	\$0,50	\$3,50
7	Guillotina	\$0,19	\$1,33
<b>Total</b>			\$4,65

Hojas de trabajo			
Cantidad	Descripción	Precio unidad	Total
4	Impresión papel bond A4	\$0,25	\$1,00
<b>Total</b>			\$1,00

Hojas de trabajo en casa			
Cantidad	Descripción	Precio unidad	Total
6	Impresión cartulina marfiliza A3	\$1,30	\$7,80
<b>Total</b>			\$7,80

Costo total de elaboración	
Costo de elaboración	\$101,54
Costo de diseño	\$3149,65
<b>Total</b>	\$3251,19

# 3.2.

## Validación final

---

Como último punto, diseñado y acabo el producto se llevó a cabo la validación final del producto terminado, la validación final se realizó en el centro New Generation Kids Planet, con la docente del centro Valeria Poma, para esto se presento el producto final, se explicó los productos y la distribución de tareas, y mediante la guía se señaló como los contenidos están distribuidos y en cuanto semanas están pensadas abordar estos temas. Esta evaluación se llevó a cabo con dos estudiantes el 29 de diciembre del 2023, por la fecha se indicó que gran porcentaje de los alumnos no asistió a clases, si bien en la primera validación se contó con la gran mayoría de los estudiantes.

Por cuestiones de tiempo la validación comenzó con la lectura del cuento a los dos estudiantes como se puede escuchar en el (anexo 17) dado el periodo de fecha escolar se estaba el año 2023 por terminar, no se contaba con la gran mayoría de estudiantes, además la fecha no favorecía para llevar a cabo otra validación un próximo día, así también los niños no contaban con materiales de colorear para realizar las actividades.

Una vez culminado el cuento, se presentó las hojas de las actividades y se procedió a preguntar el nivel de funcionalidad y aspectos gráficos en escala del uno al cinco a la docente, para que, mediante su perspectiva educativa, evalué el funcionamiento y adecuación del producto para sus estudiantes y si se apega a la metodología que el Centro imparte, véase el (anexo 18).

**Tabla 22***Validación con la docente*

Resultados de validación con el usuario	
Preguntas	Puntaje del 1 al 5
El contenido del cuento va acorde a la metodología de juego trabajo.	● ● ● ● ●
El tamaño de las ilustraciones considera adecuado para los estudiantes.	● ● ● ● ●
Los colores considera son adecuado para los estudiantes.	● ● ● ● ●
La narración del cuento considera adecuada para mantener el interés de los niños.	● ● ● ●
Las actividades que se presenta consideran adecuadas para el rango de edad de niños y niñas.	● ● ● ● ●
La historia es de fácil comprensión para los niños.	● ● ● ●
La historia promueve un aprendizaje de responsabilidad con la ropa.	● ● ● ● ●
El material es adecuado y resistente para la manipulación de la docente y niños.	● ● ● ● ●
El nivel de interés que genero la lectura para los niños.	● ● ● ●

Una vez culminado la validación con la docente y los estudiantes, dado el bajo número de estudiantes, no se pudo concretar tener una entrevista con los padres de familia, por cuestiones de tiempo los representantes de los dos niños no pudieron brindar la disposición para llevar a cabo las pregunta y presentación de la pagina web, sin embargo, el sitio web se presentó a la docente dado que ella también navegará por el sitio para la adquisición de los materiales. Recalcó que es interesante y que sirve los códigos QR como enlaces para la adquisición del material, por otra parte, el manejo de la cromática es idéntica a la guía, como también el tipo de fuente tipográfica. Cada actividad esta pensado en desarrollar en un lapso de 45 minutos, dividido en 15 minutos para la lectura y otros 30 minutos máximo para llevar a cabo la actividad, si bien esto varia dependiendo la semana y el contenido que se aborda, además se aborda dos veces a la semana y como refuerzo el fin de semana en el entorno escolar.

**Tabla 40**

Collage de la primera validación.



## 3.3. Conclusiones y recomendaciones

El material diseñado para enseñar a los niños la importancia de cuidar y doblar sus prendas de vestir es una de tantas responsabilidades que deben ir adquiriendo es su proceso de crecimiento, dado que estas ayudan no solo al desarrollo motriz, sino también a su autonomía y conciencia, partiendo por actividades que pueden llegar a ser muy comunes estas traen consigo una gran enseñanza y desarrollo para el futuro de los infantes es por ellos que, el aprendizaje y abordar estas temática no solo recae en la responsabilidad de los padres, sino buscar integrar estos temas en el plan de estudio, buscar una educación mas integral y no solamente curricular. Una educación que rompa con

estereotipos, e involucre tanto a padres como madres de familia en la participación de estas responsabilidades.

El producto nace con el propósito de abordar temáticas de responsabilidad para en entorno familiar, abordado desde la escuela, si bien la educación académica es importante, deberes y responsabilidades del hogar no tiene la misma importancia, por esta razón, el cuento se presenta como una herramienta para guiar a los infantes a tomar acción sobre su vestimenta que la usan a diario. Tener un material específico para padres y docente que sea un complemento para la educación académica y pueda ser la base para una dependencia y confianza para los niños, después de las validaciones finales con los usuarios, se llegó a las siguientes conclusiones.

El producto final del cuento, suprimido los pop up, trajo consigo que los infantes no lleguen a tener el mismo nivel de interés, sin embargo, mejoro la visibilidad de los personajes y sus acciones, por otra parte, las dinámicas y actividades de trabajo, se ajustan y son pertinentes para la edad de los infantes, esto se corroboró con las validaciones que se realizó a la docente, además incorporar una guía que ayude en la narrativa, ayuda a una mejor lectura.

La línea gráfica que se presentó como el formato del cuento es adecuada, pues los elementos gráficos que lo conforman se alinean al público infantil, al igual para la docente, esto se evidenció en la validación final que se realizó, sin embargo, al no llegar a culminar la validación con los padres, el producto carece de evidencia para afirmar que trabajo con en conjunto entre docente, padres de familia y estudiantes.

Al finalizar el producto se identificaron varias recomendaciones con el objetivo de mejorar el producto a futuro. Ofrecer un kit elaborado de material textil, es decir prendas infantiles que tengas ilustraciones sublimadas del personaje, que mediante los pasos de doblado el infante vaya construyendo una ilustración en la prenda de vestir como: camiseta, pantalón, medias, interior, etc. Una vez llegue al paso final, se pueda visualizar una imagen con escenarios y el personaje, esta manera de enseñarles responsabilidad con la vestimenta a los niños llega a ser interactiva y dinámica, de manera que la historia ajustarse a cada prenda de vestir, buscando así que el infante construya la imagen que el docente y el padre narran.

Por último, se recomienda que la docente incentive a los estudiantes que exploren más formas de doblar sus prendas de vestir, de manera que, cada un comparta su forma de doblar su ropa y así proponer nuevas actividades de doblado.

# Bibliografía

---

Acevedo, R. (2013). Erase una vez manual tipográfico para cuentos de niños. Obtenido de <https://issuu.com/lolette/docs/eraseunavez-manualtesina>

Alberto, J. (2010). Color como herramienta para el diseño infantil .

Amazon. (s.f.). Taika Tabla de recompensas de 25.5 x 19 pulgadas. Obtenido de Amazon: [https://www.amazon.com/-/es/recompensas-pulgadas-peque%C3%B1os-responsabilidad-comportamiento/dp/B0BQJ125LY/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_es\\_US=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=taika+tabla+recompensa&sr=8-1](https://www.amazon.com/-/es/recompensas-pulgadas-peque%C3%B1os-responsabilidad-comportamiento/dp/B0BQJ125LY/ref=sr_1_1?__mk_es_US=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=taika+tabla+recompensa&sr=8-1)

Babarro, N. (6 de Agosto de 2019). Piaget vs Vygotsky: diferencias y similitudes entre sus teorías. Psicología-online. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/piaget-vs-vygotsky-diferencias-y-similitudes-entre-sus-teorias-4577.html>

BBC. (6 de Diciembre de 2019). Pruebas PISA: qué dice de la educación en América Latina los malos resultados obtenidos por los países de la región. BBC NEWS MUNDO. Recuperado el 10 de Septiembre de 2023, de BBC: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-50685470#:~:text=Los%20nueve%20pa%C3%ADses%20latinoamericanos%20evaluados,que%20pertenecen%20M%C3%A9xico%20y%20Chile.>

BBC. (3 de Diciembre de 2019). Pruebas PISA: qué países tienen la mejor educación del mundo (y qué lugar ocupa América Latina en la clasificación). BBC NEWS MUNDO. Recuperado el 10 de Septiembre de 2023, de BBC: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-50643441#:~:text=Am%C3%A9rica%20Latina,-Chile%20fue%20el&text=El%20tercer%20latinoamericano%20en%20esta,todos%20los%2079%20pa%C3%ADses%20evaluados.>

Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. Barcelona: PAIDÓS Educación. Obtenido de [https://www.planetadelibros.com/libros\\_contenido\\_extra/37/36433\\_jugar\\_y\\_aprender\\_con\\_el\\_metodo\\_montessori.pdf](https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf)

Camarero, A. (18 de Agosto de 2023). Cómo conseguir que los niños sean más responsables sin enfados ni castigos. EL PAIS. Recuperado el Septiembre de 2023, de EL PAIS: <https://elpais.com/mamas-papas/expertos/2023-08-19/como-conseguir-que-los-ninos-sean-mas-responsables-sin-enfados-ni-castigos.html>

Capano, Á., & Ubach, A. (Mayo de 2013). ESTILOS PARENTALES, PARENTALIDAD POSITIVA Y FORMACIÓN DE PADRES. Obtenido de SciELO Uruguay: [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-42212013000100008](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212013000100008)

Caraballo, A. (4 de Mayo de 2021). 7 secretos de la educación oriental para criar niños exitosos. Obtenido de Guia infantil: <https://www.guiainfantil.com/educacion/7-secretos-de-la-educacion-oriental-para-criar-ninos-exitosos/>

CEPAL. (Diciembre de 2018). La agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible . Obtenido de CEPAL: <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/cb30a4de-7d87-4e79-8e7a-ad5279038718/content>

Código de la niñez y adolescencia . (7 de Julio de 2014). Código de la niñez y adolescencia. Obtenido de LEXIS: [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ni-nezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ni-nezyadolescencia.pdf)

Cubero, C. (2004). La disciplina en el aula: reflexiones en torno a los procesos de comunicación. *Revista Electronica Actualidades Investigativas en Educación*, 4(2), 2-3. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740202.pdf>

Delgado, B. (2008). Desarrollo afectivo, emocional y social. En M. Giménez, S. Mariscal, & (coords.), *Psicología del desarrollo. Volumen 1: Desde el nacimiento a la primera infancia* (pág. 160). Madrid: McGraw Hill. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1MjxfxH0w6Y7Yi6kB2rOv7FZ8mcU-4vww-/edit>

El Universo. (14 de Mayo de 2023). Me das 40 dólares o te mato a la salida. El Universo. Recuperado el 15 de Septiembre de 2023, de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/seguridad/profesores-victimas-de-amenazas-de-estudiantes-y-de-vacunadores-en-planteles-nota/>

Escribano, E. (23 de Junio de 2016). La educación en América Latina: desarrollo y perspectivas. Obtenido de Instituto de Investigación en Educación, Universidad de Costa Rica: <https://www.redalyc.org/journal/447/44758530016/html/#B27>

Esteban, E. (11 de Febrero de 2019). Los mejores sistemas de educación alternativa para los niños. Diferencias entre ellos. Obtenido de Guia infantil: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/los-mejores-sistemas-de-educacion-alternativa-para-los-ninos-diferencias-entre-ellos/>

Estrada, Y. (1 de Noviembre de 2022). Entrevista a la directora del centro New Generation Kids Planet. (J. Mena, Entrevistador)

Expósito, A. (s.f.). Family Team, la app que convierte las tareas del hogar en un juego. Obtenido de iosmac: <https://iosmac.es/family-team-app-convierte-tareas-hogar-en-juego.html>

Freire, V. (Marzo de 2021). Los estilos parentales y pautas de crianza. Obtenido de Universidad Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2602/1/FREIRE%20RODRIGUEZ%20VER%3%93NICA%20ALEXANDRA%20%281%29.pdf>

Ga, R. (17 de Octubre de 2012). Ventajas y Desventajas de Los Manuales. Obtenido de SCRIBD: <https://es.scribd.com/document/110317364/Ventajas-y-Desventajas-de-Los-Manuales#>

Hassan, Y. (2015). Experiencia de usuario: Principios y métodos. Independently published. Obtenido de [https://yusef.es/Experiencia\\_de\\_Usuario.pdf](https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf)

Ibáñez, J. (22 de Abril de 2018). Los Requerimientos de Un Proyecto. Obtenido de SCRIBD: <https://es.scribd.com/document/377005776/Los-Requerimientos-de-Un-Proyecto#>

Ibañez, R. (21 de Agosto de 2020). ¿Quieres criar un adulto exitoso? Implica al niño en las tareas de casa. LA VANGUARDIA. Recuperado el 13 de Septiembre de 2023, de LA VANGUARDIA: <https://www.lavanguardia.com/vivo/mamas-y-papas/20200821/482801073302/ninos-tareas-casa.html>

IBERO. (13 de Julio de 2023). ¿Qué es el TDAH y qué implica para las personas con esta condición? Obtenido de IBERO Ciudad e México: <https://ibero.mx/prensa/que-es-el-tdah-y-que-implica-para-las-personas-con-esta-condicion#:~:text=Alrededor%20de%208.8%25%20de%20la,la%20OMS%2C%20publicado%20en%202022.>

INEC. (Mayo de 2022). Registro estadístico de matrimonios y divorcios, 2021. Obtenido de INEC: [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Poblacion\\_y\\_Demografia/Matrimonios\\_Divorcios/2021/Bolet%C3%ADn%20t%C3%A9cnico\\_MYD\\_2021.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Poblacion_y_Demografia/Matrimonios_Divorcios/2021/Bolet%C3%ADn%20t%C3%A9cnico_MYD_2021.pdf)

Izzedin, R., & Pachajoa, A. (2009). Pautas, prácticas y creencias acerca de crianza ayer y hoy. Obtenido de Pepsic: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272009000200005](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272009000200005)

Janin, B. (Marzo de 2012). Los niños rebeldes y desafiantes de hoy i Beatriz Janin. Obtenido de DOCPLAYER: <https://docplayer.es/47213986-Los-ninos-rebeldes-y-desafiantes-de-hoy-i-beatriz-janin.html>

Johnson, M. (2004). Problem Solved. Londres: Phaidon Press.

Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación . Barcelona : Gustavo Gili.

Machado, J. (5 de Abril de 2023). Madre de familia agrede a profesora en un colegio de Quito. Primicias. Obtenido de Primicias: <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/profesora-agredida-quito-madre/>

Manosal, N., & Rioja, M. (2018). Despertando el gusto por la lectura en niños de 8 años, a través de un cuento pop up con valores. Obtenido de Univesidad Señor de Sipán: <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6102/Manosalva%20Delgado%20%26%20Rioja%20Curo.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20cuentos%20Pop%20Up%20contribuyen,y%20comprender%20su%20verdadero%20mensaje.>

Mariscal, S., & Giménez, M. (2008). Principales teorías sobre el desarrollo (I): la teoría de J. Piaget. En S. Mariscal, & M. Giménez, Psicología del desarrollo. Volumen 1: Desde el nacimiento a la primera infancia (págs. 21-42). Madrid: McGraw Hill.

Méndes, K., & Molina, L. (13 de Diciembre de 2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de primer nivel del preescolar Más Vida de la ciudad de Estelí, en el segundo semestre del año 2017. Obtenido de 1Library: <https://1library.co/document/q5901vrz-estrategias-pedagogicas-favorecen-desarrollo-lenguaje-preescolar-esteli-semester.html>

MinEduc. (29 de julio de 2020). MinEduc da a conocer nuevas opciones educativas. Obtenido de Gobierno del Ecuador : <https://educacion.gob.ec/mineduc-da-a-conocer-nuevas-opciones-educativas/>

Ministerio de educación. (2016). Módulo de Juego trabajo. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Ministerio de Educación. (s.f.). Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial. Obtenido de Gobierno del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/#:~:text=El%20uso%20de%20material%20concreto,respeto%2C%20tolerancia%2C%20la%20protecci%C3%B3n%20del>

Monge, Y. (6 de Febrero de 2021). ¡Cuidado! La ‘madre tigre’ devora a sus hijos. EL PAIS. Recuperado el 13 de Septiembre de 2023, de EL PAIS: [https://elpais.com/diario/2011/02/06/sociedad/1296946801\\_850215.html?event=go&event\\_log=go&prod=REGCRART&o=cerradoam](https://elpais.com/diario/2011/02/06/sociedad/1296946801_850215.html?event=go&event_log=go&prod=REGCRART&o=cerradoam)

Moore, M., Pearce, A., & Applebaum, S. (2010). Sensación, significado y aplicación del color . Santiago: LFNT.

Naciones Unidas. (24 de Abril de 2019). Recomiendan que los niños no usen pantallas hasta los dos años. Obtenido de Naciones Unidas: <https://news.un.org/es/story/2019/04/1454801#:~:text=La%20OMS%20recomienda%20que%20entre,pa%C3%ADses%20con%20casi%207500%20participantes.>

Nemomarlin. (18 de Noviembre de 2020). BENEFICIOS DE LOS CUENTOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. Obtenido de Nemomarlin: <https://escuelanemomarlin.com/beneficios-de-los-cuentos-en-la-educacion-infantil/>

Novoa, P. (2018). Burbujas del saber 3. Quito: educatemas.

OCDE. (2018). PISA 2018. Obtenido de OECD: <https://www.oecd.org/pisa/PISA%202018%20Insights%20and%20Interpretations%20FINAL%20PDF.pdf>

O'Grady, V. (2018). Manual de investigación para diseñadores. Barcelona: Blume.

OIE. (Octubre de 2021). Ruta Pedagógica 2030. Obtenido de OIE: <https://oei.int/downloads/disk/eyJmcmFpbHMiOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNTSWWhiVEpoTUdONmVtTTRORZxYzJaeFpXdGliVFI3WjNnME0zZHVZUVk2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpWkdsdWJHbHVhVHNnWm1sc1pXNWhiV1U5SWxKMWRHRWdVR1ZrWVdkdloybGpZU0F5TURNd0xuQmtaaUk3SUDacGJH>

Organización Mundial de la Salud. (2022). Informe mundial sobre la salud mental. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: [https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/57878/9789275327715\\_spa.pdf?sequence=5](https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/57878/9789275327715_spa.pdf?sequence=5)

Poma, V. (28 de Octubre de 2022). Comunicación personal. (J. Mena, Entrevistador)

PRIMICIAS. (18 de Julio de 2023). Al menos 1.326 niños dejaron las aulas para unirse a bandas, según la Policía. PRIMICIAS. Recuperado el 15 de Septiembre de 2023, de PRIMICIAS: <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/ninos-estudiantes-bandas-delictivas-abandono/>

PRIMICIAS. (2023). Niños pasan el equivalente a dos meses al año conectados a Internet. PRIMICIAS. Obtenido de <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/ninos-conexion-internet-tiktok/>

Quicios, B. (21 de Marzo de 2017). La rebeldía en los niños. Guía infantil. Obtenido de Guiainfantil: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/la-rebeldia-en-los-ninos/#:~:text=Qu%C3%A9%20podemos%20hacer%20ante%20ni%C3%B1os%20rebeldes,-Lo%20fundamental%20es&text=%2D%20Evita%20el%20castigo%20y%20reforzar,%2C%20besos%2C%20caricias%2C%20etc.>

RAE. (2001). valoR. Obtenido de Real Academia Española: <https://www.rae.es/drae2001/valor>

RAE. (s.f.). Responsabilidad . Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/responsabilidad>

Ridge, B. (22 de Agosto de 2023). El impacto de Internet: La cantidad de sitios web en la red global. Obtenido de MEDIUM Multimedia: <https://www.mediummultimedia.com/web/cuantos-sitios-web-hay-en-internet/>

Riepl, M. (2018). Manuel Carreño, el venezolano que le enseñó buenos modales a América Latina (y a España). BBC NEWS MUNDO. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46039565>

Robledo, P., & Nicasio, J. (2008). EL CONTEXTO FAMILIAR Y SU PAPEL EN EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL DE LOS NIÑOS: REVISIÓN DE ESTUDIOS EMPÍRICOS. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), págs. 75-82. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832319007.pdf>

Rodríguez, L. (2014). *Diseño: Estrategia y Tácticas*. España: Siglo XXI.

Rodríguez, S. (Abril de 2011). Boceto y diseño. Función y expresión. *i+Diseño*, 05, págs. 4-5. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4550689.pdf>

Rosero, M. (30 de Abril de 2017). El déficit de atención se detecta cuando el niño va a la escuela. *El Comercio*. Recuperado el 17 de Septiembre de 2023, de <https://www.elcomercio.com/tendencias/deteccion-deficit-atencion-ninos-escuela.html>

Salazar, Y. (10 de Marzo de 2023). La paradoja ecuatoriana. PRIMICIAS. Recuperado el 13 de Septiembre de 2023, de PRIMICIAS: <https://www.primicias.ec/noticias/firmas/paradoja-ecuatoriana-mujeres-hombres-tareas-hogar/>

Salinas, E. (2017). Influencia de los padres de familia en el proceso de aprendizaje en los niños de 0 a 3 años del centro creciendo con nuestros hijos (CNH) los infantes de la comunidad de Gañansol periodo lectivo 2016-2017. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14687/1/UPS-CT007212.pdf>

Samara, T. (2006). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.loop.la/descargas/disenho/Dise%C3%B1ar%20con%20y%20sin%20ret%C3%ADcula%20-%20Timothy%20Samara.pdf>

Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Semana. (14 de Enero de 2011). Las claves de las mamás chinas para que sus hijos sean los mejores en el colegio. *Semana*. Recuperado el 15 de Septiembre de 2023, de *Semana*: <https://www.semana.com/claves-de-las-mamas-chinas-para-que-sus-hijos-sean-los-mejores-en-el-colegio/234092/>

Sesame Workshop. (2019). ¡Listos a jugar! Guía de actividades para promover hábitos saludables. Fundación FEMSA.

SITEAL. (2019). Perfil de país Ecuador. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. Buenos Aires: UNESCO. Obtenido de [https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_informe\\_pdfs/dpe\\_ecuador-\\_25\\_09\\_19.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_informe_pdfs/dpe_ecuador-_25_09_19.pdf)

Steingruber, J. (s.f.). Modelos, tipos y tipología. Obtenido de Academia: [https://www.academia.edu/24068416/MODELOS\\_TIPOS\\_Y\\_TIPOLOGIA](https://www.academia.edu/24068416/MODELOS_TIPOS_Y_TIPOLOGIA)

Trenchi, N. (Septiembre de 2011). ¿Mucho, poquito o nada? Guía sobre pautas de crianza para niños y niñas de 0 a 5 años de edad. Obtenido de UNICEF: [https://www.unicef.org/mexico/media/6301/file/Gu%C3%ADa\\_sobre\\_pautas\\_de\\_crianza\\_para\\_ni%C3%B1os\\_y\\_ni%C3%B1as\\_de\\_0\\_a\\_5\\_a%C3%B1os\\_de\\_edad.pdf](https://www.unicef.org/mexico/media/6301/file/Gu%C3%ADa_sobre_pautas_de_crianza_para_ni%C3%B1os_y_ni%C3%B1as_de_0_a_5_a%C3%B1os_de_edad.pdf)

Treviño, N. (3 de Enero de 2019). ¿Cómo es la educación en China? Obtenido de China Service: <https://chinaservice.com.mx/2019/01/03/como-es-la-educacion-en-china/>

UNESCO. (s.f.). ODS4: Educación. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/gem-report/node/1346>

UNICEF. (Septiembre de 2019). Estrategia de Educación de UNICEF 2019-2030. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>

UNICEF. (24 de Agosto de 2021). 8 de cada 10 hogares con niños en Ecuador cuentan con menos ingresos como consecuencia de la pandemia. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/8-de-cada-10-hogares-con-ni%C3%B1os-en-ecuador-cuentan-con-menos-ingresos-como>

UNICEF. (s.f.). Niños y niñas en América Latina y el Caribe. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/lac/ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>

UNIR. (s.f.). ¿Qué es un modelo educativo y qué tipos existen? Obtenido de UNIR: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/modelo-educativo/>

Urrecheaga, D. E., & Caldera, R. (Diciembre de 2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. Obtenido de Educere: [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102008000400002](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000400002)

Zuñiga, G. (2013). Manual de creación de personajes. [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/979/2013\\_Manual\\_Guillermo\\_Fabricio\\_%20Z%C3%BAiga.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/979/2013_Manual_Guillermo_Fabricio_%20Z%C3%BAiga.pdf?sequence=2&isAllowed=y).

# Anexos

## Anexo 1. Cuadro de técnicas de investigación

ENFOQUE	TÁCTICA	INSTRUMENTO	TEMAS	MUESTRA
CUANTITATIVO	Encuestas online	Encuestas en escala de Likert, opción múltiple y preguntas abiertas.	Conocimiento de los padres acerca de los derechos y deberes de los niños, en que medida abordan este tema, con que frecuencia, apoyos visuales, formas de castigos hacia sus hijos y actividades de participación que hacen su hijo en casa.	Padres de familia de niños y niñas de tres a cinco años de edad.
CUALITATIVO	Entrevistas etnográficas	Celular grabador de voz. Hoja guía de temáticas.	Metodologías de enseñanza, misión y visión, materiales de apoyo digitales y analógicos, convenios y aliados estratégicos, plan de estudios, actividades y tareas que involucran a padres de familia, formas de evolución a los estudiantes y materiales de clases.	Directora pedagógica y docente de prekindler del centro de New Generation Kids Planet
CUALITATIVO	Análisis de material visual y educativo.	Cámara del celular.	Medios digitales y analógicos usados por el centro.	Centro de Desarrollo Integral New Generation Kids Planet.
CUALITATIVO	Observación no participante.	Bitácora de apuntes y observaciones, celular cámara.	Actividades de enseñanza, entornos del centro, entornos de las aulas y comportamiento de los estudiantes.	Centro de Desarrollo Integral New Generation Kids Planet.
CUALITATIVO	Entrevistas etnográficas	Celular grabador de voz. Hoja guía de temáticas.	Modelo de crianza que imparten, correcciones de comportamientos negativos, cómo abordan tareas domésticas en casa, formas de incentivar a su hijo y características que considera deberían tener productos dirigidos a infantes.	Centro de Desarrollo Integral New Generation Kids Planet.

## Anexo 2. Entrevista a la docente del Centro Valeria Poma

El audio de la entrevista a la docente Valeria Poma se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/\\_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjmena979%5Fpuce%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnexos%5FMemoria%2FAnexo%202%20Audio%5FEntrevista%20Prof%5FValeria%5FPoma%5FKids%5FPlanet%2Ewav&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2EView](https://puceeduec-my.sharepoint.com/personal/jmena979_puce_edu_ec/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjmena979%5Fpuce%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnexos%5FMemoria%2FAnexo%202%20Audio%5FEntrevista%20Prof%5FValeria%5FPoma%5FKids%5FPlanet%2Ewav&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2EView)

## Anexo 3. Entrevista a la directora del Centro Yhadira Estrada

El audio de la entrevista a la directora Yhadira Estrada se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/\\_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjmena979%5Fpuce%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnexos%5FMemoria%2FAnexo%204%20Audio%5FEntrevista%5FDir%5FYhadira%5FEstrada%2Em4a&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2EView](https://puceeduec-my.sharepoint.com/personal/jmena979_puce_edu_ec/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjmena979%5Fpuce%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnexos%5FMemoria%2FAnexo%204%20Audio%5FEntrevista%5FDir%5FYhadira%5FEstrada%2Em4a&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2EView)

#### Anexo 4. Entrevista a la docente del Centro Valeria Poma sobre el perfil de sus estudiantes

El audio de la entrevista a la docente Valeria Poma se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/\\_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjmena979%5Fpuce%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnexos%5FMemoria%2FAnexo%206%20Conversaci%C3%B3n%5FPerfil%5FEstudiantes%5FProf%5FValeria%20Poma%2Em4a&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2Eview](https://puceeduec-my.sharepoint.com/personal/jmena979_puce_edu_ec/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjmena979%5Fpuce%5Fedu%5Fec%2FDocuments%2FAnexos%5FMemoria%2FAnexo%206%20Conversaci%C3%B3n%5FPerfil%5FEstudiantes%5FProf%5FValeria%20Poma%2Em4a&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2Eview)

#### Anexo 5. Entrevista a la docente del Centro Valeria Poma plan de estudio

El audio de la entrevista a la docente Valeria Poma se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/EeDfg73r5SFKh6fA-jMdtKOoBRnxkX95a\\_e\\_TxwoZ31tn\\_w?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=lcBahP](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/EeDfg73r5SFKh6fA-jMdtKOoBRnxkX95a_e_TxwoZ31tn_w?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=lcBahP)

#### Anexo 6. Entrevista a la docente del Centro Valeria Poma

El audio de la entrevista a la docente Valeria Poma se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/Ef6gBNDDhRhBh7DB-07FarqgBcgt9SP6xR8tJvtlLejrwEQ?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCYyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=sWUjtg](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/Ef6gBNDDhRhBh7DB-07FarqgBcgt9SP6xR8tJvtlLejrwEQ?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCYyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=sWUjtg)

#### Anexo 7. Entrevista a la padres de familia

El audio de la entrevista al padre de familia se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/ETsdbcy\\_WZZLnLXbu-PI2k50Bjs4GhqNWeYOkztLbSAjkgQ?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=XjBHZV](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/ETsdbcy_WZZLnLXbu-PI2k50Bjs4GhqNWeYOkztLbSAjkgQ?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=XjBHZV)

#### Anexo 8. Entrevista a la padres de familia

El audio de la entrevista al padre de familia se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/EXvYPE-Bq\\_BFh24ZQ-c4UUF0BCdrCuc4pJWC1T6Xu7U6DA?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=jlaPpV](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/EXvYPE-Bq_BFh24ZQ-c4UUF0BCdrCuc4pJWC1T6Xu7U6DA?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=jlaPpV)

## Anexo 9. Entrevista a la padres de familia

El audio de la entrevista al padre de familia se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/Ef20GyN6n71Hnwj-gBN-5B18B3-Gplabp\\_ov1QEevsOb00w?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=fKqStO](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/Ef20GyN6n71Hnwj-gBN-5B18B3-Gplabp_ov1QEevsOb00w?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=fKqStO)

## Anexo 10. Resultados de la encuaesta online a padres de familia

Los resultados de la encuesta se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/EXvYPE-Bq\\_BFh24ZQ-c4UUF0BCdrCuc4pJWC1T6Xu7U6DA?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=jlaPp](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/EXvYPE-Bq_BFh24ZQ-c4UUF0BCdrCuc4pJWC1T6Xu7U6DA?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=jlaPp)

## Anexo 11. Resultados de la entrevista a Sebastián Cevallos

El audio de la entrevista a Sebastián Cevallos se encuentra en el siguiente enlace. .

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/EX2IE5dqHwIB-jk8M57k7De0BioBwxiUaWP8gEF18nNGfng?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=YddpIB](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/EX2IE5dqHwIB-jk8M57k7De0BioBwxiUaWP8gEF18nNGfng?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=YddpIB)

## Anexo 12. Resultados de la entrevista a Jaime Guzmán

El audio de la entrevista a Jaime Guzmán se encuentra en el siguiente enlace. .

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/EVh1\\_B6\\_z4pCmbRSr-zR7oUsB0giaP4YQyFXQRlpgu5WB2g?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=GvSmJN](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/EVh1_B6_z4pCmbRSr-zR7oUsB0giaP4YQyFXQRlpgu5WB2g?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=GvSmJN)

## Anexo 13. Resultados de la entrevista a Valeria Poma de los conceptos

El audio de la entrevista a Valeria Poma se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/EZjA0ItfbVJMrNUFHig3r8BGqmWmdwS4nynTmFYA7Xcag?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=iBKzL1](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/EZjA0ItfbVJMrNUFHig3r8BGqmWmdwS4nynTmFYA7Xcag?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOncicmVmZXJyYWxBcHAI0iJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=iBKzL1)



Anexo 17. Cuadro valoración del primer prototipo del producto por Jaime Guzman

Nombre: Jaime Guzman	Baja	Acceptable	Buena	Muy Buena	Excelente
	1	2	3	4	5
La línea gráfica es adecuada para el público objetivo			X		
La cromática seleccionada maneja una tonalidad correcta				X	
La narrativa es cautivadora y maneja un grado de interés.			X		
Los recursos que se brindan a los estudiantes son adecuados.					X
El formato del cuento es adecuado.				X	
La fuente tipográfica cumple con un grado de legibilidad.			X		
La fuente tipográfica seleccionada es adecuada para el público.		X			

**Sugerencias:** Tipo de letra más amigable para el usuario (niño)  
Todas las páginas con alguna interacción.

Anexo 18. Cuadro valoración del primer prototipo del producto por Valeria Poma

Nombre: Valeria Poma	Baja	Acceptable	Buena	Muy Buena	Excelente
	1	2	3	4	5
¿La historia considera adecuada y fácil de entender?					X
¿Mantuvo el interés de los niños y niñas?					X
¿Los colores considera adecuados?				X	
¿Las actividades son correctas para reforzar el aprendizaje?					X
¿El tamaño de las ilustraciones considera acorde al público infante?					X
¿El tamaño del texto es correcto y legible para los niños?					X
¿El tamaño del cuento considera adecuado?					X
¿Las actividades realizadas son adecuadas para el rango de edad?				X	

**Sugerencias**

Anexo 19. Narración del cuento para la validación del prototipo

El audio de la actividad se encuentra en el siguiente enlace.

[https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979\\_puce\\_edu\\_ec/Ede\\_KSYJFZJFoo-d3ooXv7\\_gBC8H81lr7vUEdhmB74Z4vCQ?nav=eyJyZWZlcjJhbnEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAIoi-JPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzIiwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYiIsInJlZmVycmFs-TW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcjJhbnFZpZXCiOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=JyVtkio](https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/jmena979_puce_edu_ec/Ede_KSYJFZJFoo-d3ooXv7_gBC8H81lr7vUEdhmB74Z4vCQ?nav=eyJyZWZlcjJhbnEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAIoi-JPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzIiwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldiYiIsInJlZmVycmFs-TW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcjJhbnFZpZXCiOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=JyVtkio)

## Anexo 20. Narración del cuento para la validación final

El audio de la actividad se encuentra en el siguiente enlace.

<https://drive.google.com/file/d/1reOkKOeWUvdkOECSDAGgzeABZlYuPort/view?usp=sharing>

## Anexo 21. Validación del producto

El audio de la actividad se encuentra en el siguiente enlace.

<https://drive.google.com/file/d/1rkfWeZcaNkSG0pmNGFiFvj136bAcZCMc/view?usp=sharing>