PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE HÁBITAT, INFRAESTRUCTURA Y CREATIVIDAD
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE EXPERIENCIA LÚDICO - GRÁFICA PARA LA MITIGACIÓN DE PREJUICIOS ASOCIADOS AL COLOR DE PIEL EN LA PRIMERA INFANCIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MARÍA AUXILIADORA

Autor
Juan David Chico Arias

Tutora
Mtr. Soraya Quelal M.

Quito, 2026

RESUMEN

El proyecto Exploradores de la piel propone una experiencia lúdico gráfica para promover la valoración de los colores de piel en niños de 5 a 7 años. La propuesta surge ante la presencia de prejuicios asociados al color de piel desde edades tempranas y plantea un kit educativo compuesto por empaque, lámina de introducción, manual docente, tres libros pop up, bitácora, insignias y mapa colaborativo.

A través de una narrativa protagonizada por un camaleón explorador, el kit representa la diversidad de tonos de piel desde la belleza, la fantasía y el respeto. La validación realizada en la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora evidenció una respuesta positiva por parte de la docente y los niños, quienes participaron activamente y comprendieron el mensaje central de inclusión y valoración de la diversidad.

Palabras clave: diseño gráfico, infancia, colores de piel, inclusión, kit educativo, libro pop up.

ABSTRACT

Exploradores de la piel is a playful graphic experience designed to promote the appreciation of skin colors among children aged 5 to 7. The project responds to the presence of prejudices related to skin color from early childhood and proposes an educational kit that includes packaging, an introductory sheet, a teacher's manual, three pop up books, an activity booklet, badges, and a collaborative map.

Through the narrative of an explorer chameleon, the kit represents skin tone diversity through beauty, fantasy, and respect. The validation carried out at Unidad Educativa Particular María Auxiliadora indicated that the educational kit was well received during its classroom application, as the teacher and the participating children showed active involvement and understood the main message of inclusion and appreciation of diversity.

Keywords: graphic design, childhood, skin colors, inclusion, educational kit, pop up book.

DEDICATORIA

Todo el esfuerzo de este proceso quiero dedicárselo a mi familia, quienes han sido mi apoyo más grande en cada etapa de este camino.

A mi madre, por estar siempre conmigo, por preocuparte por mis desveladas, por estar pendiente de todo lo que necesito y, sobre todo, por ser una madre tan amorosa. Gracias por acompañarme incluso en los momentos más difíciles y por hacerme sentir siempre cuidado y apoyado.

A mi padre, por procurar que nunca me falte nada y por brindarme la posibilidad de formarme en aquello que más me apasiona. Gracias por acompañarme de cerca, por estar atento a mis avances y por apoyarme en cada etapa de este camino. Siempre espero que mi esfuerzo refleje todo lo que me has enseñado y que puedas sentirte orgulloso de mí.

A mi ñaña, por apoyarme con esos pequeños detalles que, aunque a veces parezcan simples, significan muchísimo para mí y me ayudan a seguir avanzando. Gracias por ser un gran ejemplo y por estar presente a tu manera. Tengo mucha suerte de tener una hermana como tú.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos los profesionales que aportaron a mi formación con sus conocimientos, consejos y experiencia, dejando aprendizajes importantes para esta nueva etapa.

También agradezco a mis mejores amigos, Mich, Chino y Riki, por estar siempre ahí para sacarme una gran sonrisa en los momentos más estresantes. Tal vez no lo saben, pero me han ayudado muchísimo durante este proceso, incluso con cosas simples que hicieron más llevadero el camino.

A aquellos amigos que conocí en esta carrera y que nunca voy a olvidar, Luis y Ariel, gracias por hacer que las clases fueran mucho más divertidas y por acompañarme en tantos momentos importantes. También agradezco a Darlita por su apoyo, por estar presente en tantas desveladas y por acompañarme durante el desarrollo de este proyecto. De una u otra forma, cada uno ha contribuido a que avance como profesional y como persona.

CONTENIDOS

01 CONTENIDOS *04*

02 INTRODUCCIÓN *10*

a. Antecedentes *11*
b. Hipótesis de trabajo *17*
c. Objetivo general y específicos *17*

03 PRESENTACIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO *18*

1.1. Presentación del caso *19*
1.2. Diagnóstico del caso *21*
1.3. Caracterización del usuario *29*
1.4. Análisis tipológico *32*
1.5. Definición del problema gráfico *38*
1.6. Requerimientos del proyecto *39*

04 DESAROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO ***42***

2.1. Generación de la idea ***43***
2.2. Exploración de la forma ***48***
2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico ***50***
2.4. Desarrollo del prototipo ***58***
2.5. Detalles técnicos y de producción ***88***
2.6. Evaluación de la propuesta ***99***

05 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ***114***

06 BIBLIOGRAFÍA ***117***

07 ANEXOS ***121***

ÍNDICE DE
FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas ***16***
Figura 2. Collage de imágenes de la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora ***19***
Figura 3. Infografía de resultados del diagnóstico de caso ***28***
Figura 4. Mapa de empatía de Niño de 5 a 7 años ***29***
Figura 5. Mapa de empatía de Docentes de Educación Inicial ***30***
Figura 6. Imágenes del libro “The Colors of Us” ***33***
Figura 7. Imágenes del libro “El color de la piel” ***34***
Figura 8. Imágenes del libro “Animáles Fantásticos del Bosque de Niebla” ***35***
Figura 9. Cuadro de vectores de la forma ***41***
Figura 10. Bocetos de los guardianes ***44***
Figura 11. Boceto del personaje guía ***45***
Figura 12. Elementos del kit de exploradores de la piel ***45***
Figura 13. Boceto del conductor del tren ***46***
Figura 14. Elementos del kit del tren de la diversidad ***46***
Figura 15. Elementos del kit del camaleón de las mil voces ***47***
Figura 16. Exploración de la técnica ded crayón para la propuesta “Exploradores de la Piel” ***49***
Figura 17. Exploración de la técnica de collage para la propuesta “Tren de la diversidad” ***49***
Figura 18. Exploración de la técnica de acuarela para la propuesta “Camaleón de las mil voces” ***50***
Figura 19. Diagrama con los elementos del Kit educativo ***59***
Figura 20. Camaleón y los 5 guardianes ***61***
Figura 21. Escala de Fitzpatrick ***61***
Figura 22. Paleta cromática del conejo (Fototipo I) ***62***
Figura 23. Paleta cromática del ciervo (Fototipo II) ***63***
Figura 24. Paleta cromática del fénix (Fototipo IV) ***63***
Figura 25. Paleta cromática del conejo (Fototipo V) ***64***

Figura 26. Paleta cromática del conejo (Fototipo VI) 64
Figura 27. Paleta cromática del camaleón 65
Figura 28. Tipografía Cinzel Decorative 65
Figura 29. Tipografía Quicksand 66
Figura 30. Mockup del empaque cerrado 67
Figura 31. Mockup del empaque abierto 67
Figura 32. Retícula del manual docente 68
Figura 33. Páginas internas 5 y créditos 68
Figura 34. Páginas internas 1 y 4 69
Figura 35. Retiro de la lámina de introducción 71
Figura 36. Tiro de la lámina de introducción 71
Figura 37. Arte final de la insignia de la tripulación exploradora 71
Figura 38. Muestra de páginas diagramadas de la bitácora del explorador 72
Figura 39. Muestras del storyboard del cuento “Luz en lo Profundo” 74
Figura 40. Muestras del storyboard del cuento “Sol en la Piel” 75
Figura 41. Muestras del storyboard del cuento “Entre Madera y Aire” 76
Figura 42. Bocetos tridimensionales 77
Figura 43. Muestra de digitalización de piezas del primer libro “Luz en lo Profundo” 78
Figura 44. Muestra de digitalización de piezas del segundo libro “Sol en la Piel” 78
Figura 45. Muestra de digitalización de piezas del tercer libro “Entre Madera y Aire” 78
Figura 46. Portada, contraportada y lomo del libro “Luz en lo Profundo” 80
Figura 47. Portada, contraportada y lomo del libro “Sol en la Piel” 81
Figura 48. Portada, contraportada y lomo del libro “Entre Madera y Aire” 82
Figura 49. Página final de los cuentos, donde se encuentra el bolsillo que contiene una pieza de mapa 83
Figura 50. Mapa completo de la Isla de la Diversidad 83
Figura 51. Vista general de todas las piezas gráficas del kit 84
Figura 52. Empaque cerrado 84
Figura 53. Empaque abierto 85
Figura 54. Tres cuentos pop up cerrados 85
Figura 55. Tres cuentos pop up abiertos 85
Figura 56. Lámina de introducción abierta 85
Figura 57. Insignias de la tripulación exploradora 86

Figura 58. Portada de la bitácora del explorador ***86***
Figura 59. Interior de la bitácora del explorador ***86***
Figura 60. Portada del manual docente ***86***
Figura 61. Tres piezas del mapa de la Isla de la Diversidad ***87***
Figura 62. Optimización para impresión del empaque (caja y pieza deslizante) ***88***
Figura 63. Optimización para impresión de la lámina de introducción ***89***
Figura 64. Optimización para impresión del manual docente ***90***
Figura 65. Optimización para impresión de insignia de la tripulación exploradora ***91***
Figura 66. Optimización para impresión de la bitácora del explorador ***92***
Figura 67. Optimización para impresión de las portadas de los libros pop up ***93***
Figura 68. Optimización para impresión de las páginas y piezas de los libros pop up ***94***
Figura 69. Optimización para impresión de las piezas de mapa de la Isla de la Diversidad ***95***
Figura 70. Docente creando los 3 grupos ***100***
Figura 71. Docente leyendo la lámina de introducción a los usuarios ***100***
Figura 72. Docente entregando las insignias de la tripulación exploradora ***101***
Figura 73. Usuarios infantiles leyendo uno de los cuentos pop up ***102***
Figura 74. Usuarios infantiles llenando la bitácora del explorador ***102***
Figura 75. Usuarios infantiles juntando las piezas del mapa ***103***
Figura 76. Creación de guardianes de los usuarios infantiles ***104***
Figura 77. Propuesta de ajuste tipográfico para las portadas de los libros pop up ***105***

ÍNDICE DE
TABLAS

Tabla 1. Cuadro de datos generales del caso de estudio ***20***
Tabla 2. Cuadro Metodológico ***21***
Tabla 3. Cuadro Tipológico ***36***
Tabla 4. Costeo general para el desarrollo y producción del prototipo ***96***
Tabla 5. Proyección del precio de venta al público de Exploradores de la piel ***97***
Tabla 6. Ficha de validación con la docente Angélica Maisincho ***106***
Tabla 7. Ficha de observación ***110***
Tabla 8. Ficha de evaluación para usuario infantil, completada por 3 niños que participaron en la actividad..... ***113***



INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presentan los antecedentes, la hipótesis y los objetivos que orientan el desarrollo de la propuesta.



Antecedentes

La problemática del racismo y las percepciones vinculadas al color de piel responde a un proceso histórico, social y cultural que ha configurado sistemas de clasificación y jerarquización entre los individuos, los cuales se han mantenido y reconfigurado a lo largo del tiempo hasta manifestarse en dinámicas contemporáneas de desigualdad y discriminación, especialmente en el contexto latinoamericano y ecuatoriano donde estas estructuras continúan presentes en el ámbito social y educativo, evidenciando que dichas percepciones se originan en discursos colectivos y en experiencias cotidianas que inciden en la forma en que los niños interpretan la diferencia, situando así a la infancia y al entorno escolar como espacios clave para comprender y abordar la construcción temprana de estos significados.

El concepto de "raza" se ha configurado como un criterio de clasificación y diferenciación social entre los seres humanos, empleado para sostener estructuras jerárquicas basadas en la supuesta existencia de "razas superiores" y "razas inferiores" (Pérez et al., 2024). Esta noción adquirió mayor fuerza dentro del pensamiento europeo desde el siglo XVIII, periodo en el que se consolidó la idea de que la raza respondía a un conjunto estable de características biológicas, hereditarias e inmutables, atribuidas a determinados grupos humanos como si fueran rasgos naturales y determinantes de su valor social (Marín, 2003, como se citó en Pérez et al., 2024).

El término posee sus raíces en la región árabe, donde inicialmente se utilizaba para referirse al color y a ciertas características fisiológicas; tras su ingreso a la península ibérica, especialmente durante la invasión a España, fue apropiado por el colonialismo portugués y español como un instrumento ideológico orientado a nombrar, desvalorizar y deshumanizar a poblaciones africanas y amerindias, atribuyéndoles supuestas inferioridades biológicas y culturales que permitieron legitimar prácticas de dominación, esclavización y exterminio durante los procesos de colonización (Marín, 2003, como se citó en Pérez et al., 2024).

El conde Joseph Arthur de Gobineau, un escritor y diplomático francés a menudo considerado como el padre del racismo moderno, fue crucial en la formalización de este concepto al establecer la existencia de tres razas: la blanca, la negra, y la amarilla. Gobineau postuló que cada una poseía un conjunto de características inherentes y

jerárquicamente diferenciadas. Específicamente, sostuvo que la raza blanca era superior, caracterizada por una mayor inteligencia, moralidad y fuerza de voluntad. En contraste, describió a la raza negra como la menos capaz dentro de su clasificación, atribuyéndole características deshumanizantes, una supuesta carencia de principios morales y una idea de inestabilidad emocional. Estas ideas fueron presentadas bajo el manto de supuestas teorías científicas, sentando las bases de la doctrina de la superioridad aria que, posteriormente, sería fundamental en la ideología del partido Nazi de Adolf Hitler (Pérez et al., 2024).

Estas construcciones teóricas y jerárquicas desarrolladas históricamente no solo justificaron la dominación, sino que también se arraigaron profundamente en el pensamiento social, manifestándose en actitudes y juicios automáticos hacia los grupos minoritarios, por eso es importante entender cómo esta ideología se traduce en comportamientos específicos. Fernández (2011) entiende el prejuicio como una actitud o conducta negativa dirigida hacia una persona o grupo por su pertenencia a un determinado colectivo social, basada en ideas generalizadas y simplificadas sobre la realidad (p. 3). Así, los prejuicios raciales son aquellas actitudes, generalmente negativas, dirigidas a personas o grupos en función de su raza o etnia, las cuales pueden manifestarse de manera explícita o de forma sutil e inconsciente incluso en personas que se consideran no racistas. Por otro lado, el racismo es definido por De la Torre (1996) como "un fenómeno social total que se manifiesta en ideologías, sentimientos y prácticas sociales de dominación" (p. 9). Desde esta perspectiva, este último término se entiende como un entramado de ideologías, emociones y prácticas que sostienen relaciones de poder y desigualdad, lo que implica reconocer que no se limita a percepciones o comportamientos individuales, sino que opera en distintos ámbitos, evidenciando la complejidad del fenómeno y la necesidad de abordarlo desde una mirada integral que permita comprender tanto sus manifestaciones visibles como sus formas más sutiles de reproducción social.

En el contexto latinoamericano, la persistencia del racismo sigue siendo evidente en distintos niveles de la vida social. Aproximadamente 1 de cada 4 latinoamericanos se autoidentifica como afrodescendiente, lo que representa cerca del 25% de la población regional (Freire, 2018). Sin embargo, los efectos de la discriminación continúan presentes en múltiples ámbitos, traduciéndose en condiciones de desigualdad estructural para estos grupos.

De acuerdo con el Banco Mundial (2018), la población afrodescendiente en América Latina presenta una situación de desventaja estructural en distintos ámbitos sociales, evidenciándose una sobrerrepresentación en contextos de pobreza, ya que, en países como Brasil, Colombia, Ecuador, Panamá, Perú y Uruguay, aunque constituyen alrededor del 38% de la población total, representan aproximadamente la mitad de las personas en condiciones de pobreza extrema. A esta realidad se suman menores niveles de escolaridad, una mayor exposición a situaciones de violencia y criminalidad, así como una limitada participación en espacios de toma de decisiones en el ámbito público y privado, lo que refleja una persistente desigualdad en el acceso a oportunidades. Esta situación también se manifiesta en reducidas posibilidades de movilidad social, considerando que la población afrodescendiente presenta una probabilidad significativamente mayor de permanecer en condiciones de pobreza crónica, lo que evidencia la profundidad de las brechas existentes en la región (p. 14).

Estos datos demuestran que, a pesar de la alta representatividad de la población afrodescendiente, América Latina mantiene un legado histórico de racismo y endorracismo. Este último se define como el "autorrechazo de la tipología física de un grupo humano inducido por el proceso de conciencia y colonización" (Pineda, 2017, p. 12). En este sentido, la persistencia de la desigualdad estructural, evidenciada en la desproporcionalidad en los índices de pobreza y subrepresentación política, coexiste con una tendencia profundamente arraigada a negar la existencia y el impacto de la discriminación racial en la región.

En este contexto, investigaciones de Alvarado (1996) han documentado el deseo de muchos cubanos de "blanquear" su piel mediante el matrimonio con personas blancas. Este fenómeno evidencia la interiorización de jerarquías raciales y la búsqueda de reconocimiento social a través del acercamiento a la blanquitud. De manera parecida, en 1996, De la Torre desarrolló una investigación con 40 entrevistas en profundidad a 26 indígenas de clase media de la Sierra ecuatoriana. Los participantes afirmaron haber sido objeto de discriminación física y verbal recurrente por parte de la población mestiza, situación que, según el propio autor, se manifestaba en un odio hacia sí mismos como forma de rechazo a su identidad.

La persistencia histórica y subjetiva del prejuicio, visible en fenómenos como el endorracismo y el rechazo a la propia identidad, exige observar la realidad contemporánea del racismo en Ecuador desde una mirada social y demográfica, ya que las poblaciones históricamente afectadas mantienen una presencia significativa dentro del país y continúan

enfrentando condiciones de desigualdad, según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (2022), la población afroecuatoriana e indígena creció en 2,5 millones de personas entre 2010 y 2022, representando el 4,9% y el 7,7% de la población nacional, respectivamente, mientras que la Encuesta Nacional sobre Racismo y Discriminación Racial de la Secretaría Técnica del Frente Social (2005) señala que el 62% de los ecuatorianos reconoce la existencia de racismo en el país, siendo los afroecuatorianos (88%) y los pueblos indígenas (71%) los grupos más afectados por esta problemática (pp. 20, 30).

Esta preocupación también se extiende al desarrollo infantil, debido a que en la primera infancia se forman las bases de las actitudes sociales y de la manera en que los niños reconocen la diferencia, desde sus primeros años están expuestos a estímulos visuales y sociales que les permiten identificar rasgos físicos como el color de piel, tanto en sí mismos como en las personas de su entorno, proceso que se encuentra influenciado por las interacciones familiares, escolares y sociales, pudiendo generar preferencias hacia quienes perciben como similares (Stokes-Brown, 2012; Newheiser et al., 2014, como se citó en Arévalo y Truyenque, 2024), lo que se relaciona con los planteamientos de Hall (1997), quien sostiene que las sociedades construyen significados mediante oposiciones que clasifican y jerarquizan rasgos visibles como el color de piel.

Este enfoque se vincula con una tesis ecuatoriana reciente sobre la construcción de percepciones raciales en la infancia, en la cual se destaca el papel de la familia como primer espacio de socialización, señalando que la conciencia racial aparece entre los tres y cinco años y que, cuando en el hogar circulan valoraciones que privilegian tonos más claros, los niños pueden interiorizar jerarquías que afectan su autopercepción y sus relaciones con los demás (Ocaña, 2023), aunque el estudio no analiza directamente las prácticas parentales, sus resultados muestran que los participantes sienten cercanía afectiva con representaciones de su propio grupo, pero también asignan atributos positivos como belleza e inteligencia a figuras vinculadas con la blanquitud, evidenciando la coexistencia entre pertenencia familiar y aprendizaje de prejuicios sociales.

Esta situación también se refleja en el sistema educativo ecuatoriano, donde se evidencia una marcada predominancia de estudiantes que se autoidentifican como mestizos, con un 91,15%, mientras que otros grupos poblacionales registran porcentajes considerablemente menores, lo que permite reconocer la necesidad de visibilizar la diversidad étnica y cultural dentro del contexto escolar (Ministerio de Educación del Ecuador,

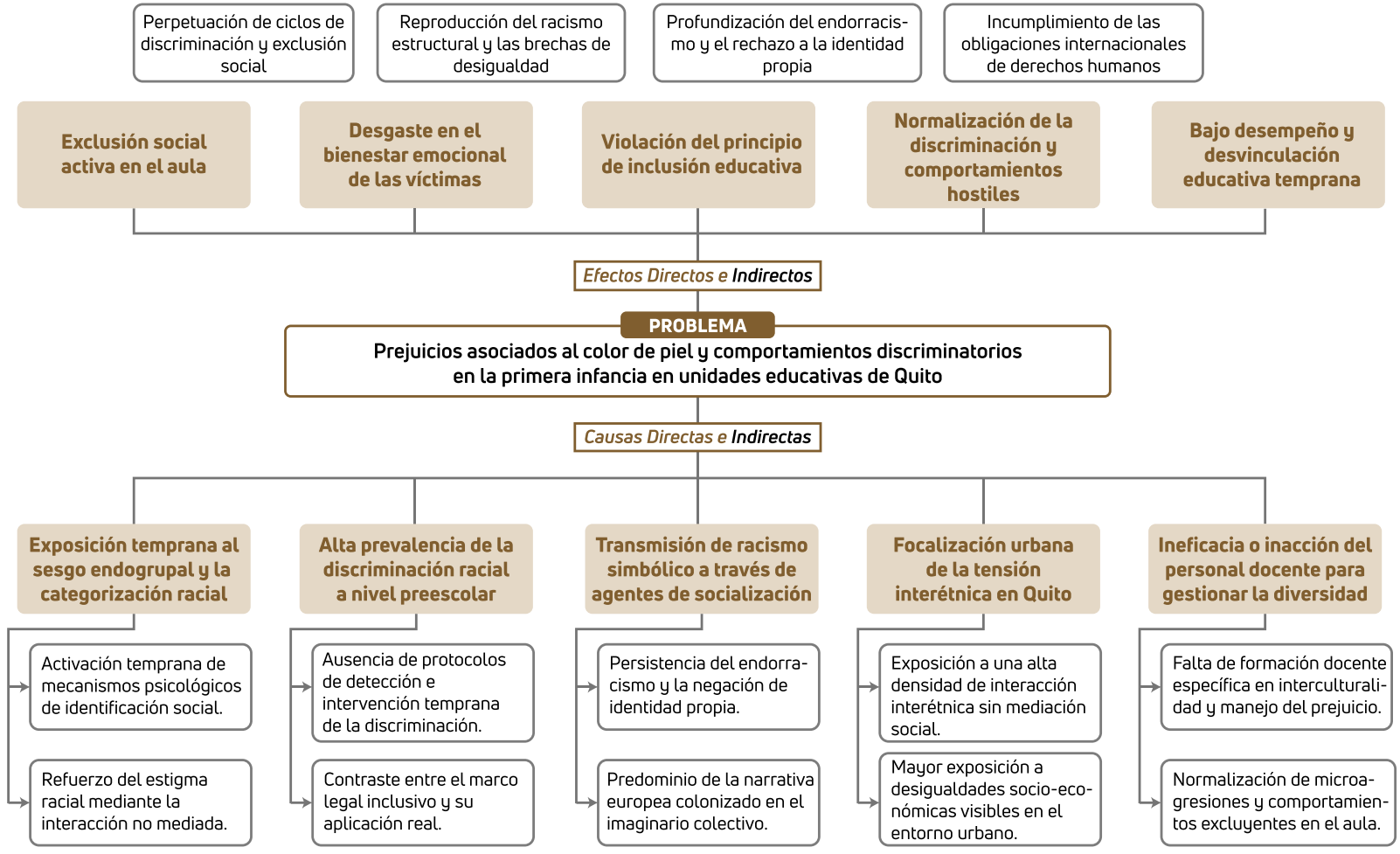
2025). Esta predominancia identitaria favorece la naturalización de ciertos discursos y la invisibilización de experiencias diversas en el entorno escolar. De hecho, en las unidades educativas, el 50% de los estudiantes experimenta discriminación racial, manifestándose este fenómeno en edades iguales o inferiores a los 5 años (Revelo, 2023). Este problema se agudiza en la capital, Quito, donde las tensiones étnicas son más pronunciadas. Observaciones realizadas en una unidad educativa de la ciudad por Revelo (2023) detallan que, dentro de las aulas, los niños no desean trabajar con otros estudiantes debido a su color de piel, llegando a atacarlos con insultos y excluyéndolos de los trabajos colaborativos. Dicho estudio también señala la falta de acciones por parte de la docente para incluir a estos estudiantes o implementar estrategias que promuevan la colaboración. A pesar de esta realidad, Revelo (2023) señala que el marco normativo exige la inclusión: organizaciones como el Consejo Nacional Para Prevenir la Discriminación y el marco legal educativo ecuatoriano enfatizan que toda escuela de educación básica debe ser inclusiva, aceptando a todos los niños sin importar su grupo étnico, género e identidad.

En base a lo expuesto anteriormente, todo indica que aunque la familia constituye el primer espacio donde los niños reciben referencias culturales y sociales relacionadas con el color de piel, el entorno educativo representa un escenario clave para intervenir en la construcción de estas percepciones, pues la escuela funciona como el primer espacio de socialización fuera del hogar, donde los niños interactúan con pares provenientes de diferentes contextos familiares y culturales, generando oportunidades para manifestar interpretaciones adquiridas previamente. Es así que el aula de clases funciona como un lugar estratégico para la mediación pedagógica, permitiendo aplicar experiencias educativas que promuevan una comprensión positiva de la diversidad de los tonos de piel.

A partir de la relación entre infancia, escuela y construcción temprana de prejuicios, se delimita como problema central los prejuicios asociados al color de piel y los comportamientos discriminatorios en la primera infancia dentro de unidades educativas de Quito, cuyas causas y efectos se organizan en el árbol de problemas presentado en la figura 1.

Figura 1

Árbol de problemas



Nota. Datos obtenidos a partir del análisis de los antecedentes.



HIPÓTESIS
DE TRABAJO

Se postula la implementación de una experiencia lúdico-gráfica orientada a la representación positiva de la diversidad de tonos de piel que contribuya a la disminución de la manifestación de prejuicios y comportamientos de exclusión en el aula, favoreciendo la construcción de percepciones más inclusivas desde edades tempranas.



OBJETIVO GENERAL
Y ESPECÍFICOS

Objetivo general

Mitigar la manifestación de prejuicios asociados al color de piel y promover la inclusión efectiva en niños de 5 a 7 años en unidades educativas de Quito, mediante el diseño de un kit educativo visual y lúdico con enfoque preventivo, fundamentado en principios de interculturalidad crítica que promueven la valoración de la diversidad, el cuestionamiento de jerarquías culturales y la construcción de experiencias orientadas a la equidad.

Objetivos específicos

- Diagnosticar los mecanismos de transmisión del racismo simbólico en la primera infancia y determinar los requerimientos de diseño instruccional y gráfico necesarios para la mediación docente en unidades educativas de Quito.

- Desarrollar, mediante un proceso de diseño gráfico estratégico, los componentes de la experiencia lúdico-gráfica para ofrecer un contra-relato visual y funcional que prevenga el prejuicio asociado al color de piel.

- Evaluar la usabilidad, la pertinencia pedagógica y la calidad gráfica de la herramienta con docentes y usuarios en unidades educativas de Quito, para verificar su potencial en la reducción de comportamientos discriminatorios en el aula.

DESCRIPCIÓN

DEL CASO Y DIAGNÓSTICO

En este capítulo se presenta el caso de estudio y su diagnóstico, a partir del análisis del contexto, las necesidades de los usuarios y las referencias gráficas relevantes, con el propósito de delimitar el problema central y establecer los requerimientos que orientan el desarrollo de la propuesta.



PRESENTACIÓN
DEL CASO

El presente estudio se desarrolla en la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora, ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador, institución que cuenta con más de ocho décadas de trayectoria en la formación escolar y el acompañamiento comunitario, cuya propuesta educativa se sustenta en una identidad salesiana orientada a la formación integral, lo que se refleja en una dinámica institucional enfocada en el desarrollo académico, personal y social de sus estudiantes, así como en la construcción de vínculos cercanos entre los miembros de la comunidad educativa (Unidad Educativa María Auxiliadora, s. f.), contexto que permite ubicar el caso de estudio dentro de un entorno escolar real, donde las relaciones, experiencias e interacciones cotidianas influyen en la problemática abordada.

La institución inició sus actividades en 1935 en el Centro Histórico de Quito y, tras un proceso de crecimiento, trasladó su funcionamiento al campus actual, un espacio amplio que cuenta con infraestructura adecuada para el desarrollo de actividades educativas para los niveles de Inicial, Educación General Básica y Bachillerato. Este entorno físico ha acompañado las transformaciones pedagógicas que la institución ha impulsado a lo largo del tiempo y ha fortalecido un estilo educativo que mantiene una interacción cercana con su comunidad estudiantil y docente (UEMAQ, s.f.).

Figura 2

Collage de imágenes de la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora.



Nota. Adaptado de Unidad Educativa Particular María Auxiliadora [Fotografía], por Unidad Educativa Particular María Auxiliadora, s.f. , Unidad Educativa Particular María Auxiliadora (https://www.uemaq.org/index.php).

La institución inició sus actividades en 1935 dentro del Centro Histórico de Quito y, tras un proceso de expansión constante, trasladó su funcionamiento al campus actual, un espacio amplio dotado de infraestructura contemporánea que incluye aulas especializadas, laboratorios, zonas verdes, coliseo, capilla, biblioteca y áreas diferenciadas para los niveles de Inicial, Educación General Básica y Bachillerato. Este entorno físico ha acompañado las transformaciones pedagógicas que la institución ha impulsado a lo largo del tiempo y ha fortalecido un estilo educativo que mantiene una interacción cercana con su comunidad estudiantil y docente (UEMAQ, s.f.).

La propuesta formativa se basa en el Sistema Preventivo de Don Bosco y Santa María Mazzarello, enfoque que orienta la práctica educativa mediante la presencia activa, el acompañamiento cotidiano y la construcción de vínculos basados en la confianza. En estudiantes de Educación General Básica, además, también se aplica un modelo con enfoque socio constructivista que promueve el desarrollo integral, potenciando habilidades cognitivas, emocionales y sociales, fomentando el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo (UEMAQ, s.f.).

Los valores que guían la vida institucional, entre ellos la amabilidad, la alegría, la gratitud, el respeto, la solidaridad y la honestidad, se proyectan en experiencias formativas que buscan fortalecer la convivencia, promover la participación activa y consolidar un ambiente escolar armónico. Esta identidad salesiana se manifiesta en su estilo comunicacional, en sus celebraciones y en las dinámicas cotidianas que estructuran la interacción entre estudiantes, docentes y comunidad educativa, lo que reafirma un carácter propio que distingue a la institución dentro del contexto local (UEMAQ, s.f.).

Tabla 1

Cuadro de datos generales del caso de estudio.

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Nombre de la Institución	Unidad Educativa Particular María Auxiliadora
Ubicación	Quito - Ecuador
Año de fundación	1995
Tipo de Institución	Particular - Identidad salesiana
Niveles de educación	Inicial, Educación General Básica y Bachillerato
Campus actual	Instalaciones con infraestructura moderna, laboratorios, biblioteca, coliseo, capilla y áreas verdes
Misión Institucional	Formación integral de "buenos cristianos y honestos ciudadanos"
Valores Institucionales	Amabilidad, alegría, respeto, solidaridad, honestidad y gratitud
Comunidad educativa	Estudiantes, docentes y familias vinculadas a procesos de acompañamiento integral

Nota. Datos obtenidos de (https://www.uemaq.org/index.php).

Es así que la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora se constituye como un entorno pertinente para la presente investigación, ya que su enfoque en la convivencia y la formación integral permite observar las dinámicas sociales de la primera infancia. Sin embargo, resulta necesario identificar posibles prejuicios asociados al color de piel y analizar estas interacciones desde el ámbito educativo.

DIAGNÓSTICO
DEL CASO

El diagnóstico del caso se fundamenta en la información recopilada en el apartado de antecedentes, donde investigaciones y documentos especializados permitieron identificar el contexto en el que se originan las percepciones vinculadas al color de piel durante la primera infancia. En consecuencia, este apartado se desarrolla mediante un enfoque de investigación de campo, con el objetivo de obtener datos directamente del lugar donde se manifiesta la problemática abordada. A continuación, se presenta un cuadro con la metodología utilizada en el diagnóstico:

Tabla 2

Cuadro metodológico.

OBJETIVO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICA	MUESTRA
Analizar la presencia de prejuicios raciales en niños.	Percepción y preferencia racial	Elección del muñeco (blanco/-negro), atributos asignados (bueno, malo, etc.).	Test de las muñecas de los Clark-Clark.	33 niños y niñas de segundo de básica.
Comprender cómo se manifiestan las percepcio-nes asociadas al color de piel en el aula.	Dinámicas de interacción y percepción racial en el aula.	Comentarios o actitudes relacio-nadas con el color de piel, conflictos entre estudiantes, reacciones emo-cionales, patrones de comportamien-tos observados.	Entrevista semies-tructurada con las docentes de segundo de básica.	2 Docentes de segundo de básica.

Nota. La metodología presentada se fundamenta en entrevistas dirigidas a docentes y en la aplicación del test de las muñecas de Clark y Clark.

Entrevista estructurada a las docentes de Segundo de Básica

Para comprender cómo se manifiestan las percepciones asociadas al color de piel dentro del aula, se realizaron entrevistas a las docentes de segundo de básica, como se evidencia en los anexos 1 y 2, debido a que su contacto cotidiano con los estudiantes les permite identificar comentarios, gestos, conflictos y reacciones emocionales que no siempre son visibles para un observador externo, aportando así una lectura situada sobre la convivencia escolar y sobre la forma en que los niños expresan incomodidad, curiosidad o rechazo frente

a determinadas situaciones, especialmente cuando aún no cuentan con las herramientas suficientes para explicar con claridad aquello que sienten o perciben.

Las docentes señalan que, durante los primeros años de escolaridad, los niños no suelen establecer distinciones plenamente conscientes a partir del color de piel, sino que muchas veces reproducen expresiones escuchadas en sus espacios cercanos, mencionando que términos como “negrito”, “blanquito” o “quemadito” aparecen por imitación y no necesariamente con intención de herir, mientras que los conflictos más frecuentes dentro del aula responden a desacuerdos momentáneos, juegos o dinámicas grupales propias de la jornada escolar, lo que permite entender que estas expresiones forman parte de procesos de aprendizaje social que deben ser acompañados oportunamente por el adulto (Astudillo & Maisincho, comunicación personal, 4 de diciembre de 2025).

Cuando aparecen comentarios relacionados con el color de piel, estos suelen expresarse desde la curiosidad o el juego, aunque pueden generar malestar en quien los recibe, especialmente si se perciben como burla o exclusión, por lo que las docentes identifican señales como frases de rechazo, retraimiento, silencio o resistencia a participar en ciertas actividades, destacando la importancia de una observación constante para reconocer incomodidades que los niños no siempre logran comunicar de manera directa debido a su edad, ya que muchas veces el malestar se manifiesta más en cambios de actitud que en explicaciones verbales (Astudillo & Maisincho, comunicación personal, 4 de diciembre de 2025).

Ante un caso explícito de discriminación racial, las maestras señalan que su primera acción sería dialogar con los niños involucrados para comprender el origen del comentario y explicar por qué ciertas expresiones pueden resultar hirientes, considerando necesario indagar si estas provienen del hogar, de dudas propias de la edad o de repeticiones imitativas, además de aplicar actividades grupales, videos o dinámicas que presenten la diversidad como una característica natural de la convivencia y no como motivo de separación, procurando que la intervención no se base en la sanción inmediata sino en la comprensión y corrección pedagógica del comportamiento (Astudillo & Maisincho, comunicación personal, 4 de diciembre de 2025).

Las docentes reconocen que cuentan con formación en convivencia escolar e inclusión, aunque no han recibido capacitación específica sobre prejuicio racial aplicado al aula, por lo que consideran útil contar con herramientas centradas en diversidad cromática, historias ilustradas y materiales visuales

con representaciones variadas, ya que estos recursos ayudarían a evitar que la idea de "color piel" se limite a un solo tono y permitirían ampliar las referencias de los estudiantes desde edades tempranas, incorporando imágenes, personajes y recursos pedagógicos que representen de manera más amplia la diversidad presente en la sociedad (Astudillo & Maisincho, comunicación personal, 4 de diciembre de 2025).

También mencionan que algunos prejuicios pueden pasar desapercibidos debido a la carga administrativa, la atención simultánea a grupos numerosos y la intensidad de la jornada escolar, razón por la cual consideran necesaria una comunicación constante con las familias y un seguimiento atento del comportamiento, la participación y el estado emocional de los estudiantes, entendiendo que la primera infancia es una etapa clave para formar percepciones, actitudes y formas de relacionarse con la diversidad, por lo que el acompañamiento docente debe complementarse con una responsabilidad compartida entre escuela y hogar (Astudillo & Maisincho, comunicación personal, 4 de diciembre de 2025).

En síntesis, la información proporcionada por las docentes se relaciona con los hallazgos de la investigación secundaria, especialmente con la tesis de Ocaña (2023) y los planteamientos de Hall (1997), al evidenciar que los niños pueden reproducir estereotipos aprendidos en su entorno inmediato, principalmente en el hogar, lo que muestra cómo ciertos comentarios aparentemente inocentes pueden naturalizar significados sociales sobre el color de piel e influir en la convivencia escolar, reforzando la necesidad de estrategias pedagógicas y gráficas que acompañen estos procesos desde edades tempranas y permitan trabajar la diversidad desde experiencias cercanas, visuales y emocionalmente comprensibles para los niños. Asimismo, la presencia de comentarios aparentemente inocentes refleja la repetición de significados sociales que se naturalizan en la vida cotidiana, dando inicio a un proceso temprano de adopción de jerarquías simbólicas que influyen en la convivencia escolar y que requieren ser abordadas mediante estrategias pedagógicas que fortalezcan la formación docente.

Prueba de las Muñecas de los Clark-Clark

Debido a que la investigación involucró la participación directa de menores de edad, se consideraron los protocolos correspondientes orientados a resguardar el bienestar de los participantes, por lo que previamente a la aplicación del test se solicitó el consentimiento de los representantes legales de los estudiantes, quienes autorizaron la participación de sus hijos en la actividad

diagnóstica. Asimismo, se explicó a los niños el carácter lúdico de la dinámica y se garantizó que su participación fuera voluntaria, procurando generar un ambiente de confianza donde las respuestas pudieran expresarse libremente sin presiones ni juicios de terceras personas.

En este marco, para finalizar el diagnóstico del caso se presenta el análisis del test de percepción adaptado a partir de la conocida "Prueba de las Muñecas de los Clark-Clark", aplicado a 33 niñas y niños de segundo de básica con el propósito de indagar la forma, el grado y las asociaciones que construyen respecto al color de piel. La decisión de emplear este procedimiento respondió a su carácter proyectivo y a su capacidad para evidenciar juicios implícitos en edades tempranas, cuando el lenguaje reflexivo aún se encuentra en desarrollo y las respuestas tienden a ser espontáneas (ver Anexo 3), por lo que se trabajó únicamente con dos muñecos de tonalidades de piel contrastantes, con el fin de facilitar la identificación visual y reducir la complejidad de la actividad, considerando que en estas edades los niños suelen organizar sus percepciones a partir de oposiciones simples, a partir de ello se formularon nueve preguntas orientadas a explorar identificación, atribuciones morales, preferencias estéticas, percepciones cognitivas, deseos de interacción y estimaciones de estatus social.

1. *¿Cuál muñeca se parece más a ti? ¿Por qué?*
2. *¿Cuál es la muñeca buena? ¿Por qué?*
3. *¿Cuál es la muñeca mala? ¿Por qué?*
4. *¿Cuál muñeca te gusta más? ¿Por qué?*
5. *¿Cuál muñeca es más inteligente? ¿Por qué?*
6. *¿Cuál muñeca es más bonita? ¿Por qué?*
7. *¿Con cuál muñeca quisieras jugar? ¿Por qué?*
8. *¿Cuál muñeca tiene más dinero? ¿Por qué?*
9. *¿Cuál muñeca tiene más amigos? ¿Por qué?*

La primera constatación obtenida en el test muestra una tendencia marcada hacia la identificación con la muñeca blanca, dado que 30 de los 33 la señalaron como la que "se parece más a mí", lo que equivale a un 90,9% y evidencia un patrón ampliamente dominante en la construcción de la autopercepción. En la pregunta relacionada con "¿cuál es buena?", 20 niños (60,6%) eligieron nuevamente a la muñeca clara mientras que 10 (30,3%) asignaron esta característica a la muñeca negra y 2 respuestas (6,1%) indicaron "ambas". En la

categoría “¿cuál es mala?” se observó una inversión significativa en la tendencia, ya que 21 participantes (63,6%) consideraron que la muñeca negra era la “mala” y 10 (30,3%) atribuyeron este rasgo a la muñeca blanca, lo que revela una asociación moral que varía de acuerdo con el tono de piel.

Las preferencias relacionadas con lo estético y el juego reforzaron la inclinación hacia la muñeca blanca, ya que 26 niños (78,8%) la seleccionaron como “la que me gusta más”, mientras que 6 (18,2%) optaron por la muñeca negra. La percepción de inteligencia mantuvo esta línea con 21 respuestas (63,6%) que atribuyeron dicha cualidad a la muñeca clara y 8 (24,2%) a la muñeca oscura, acompañadas de 3 respuestas mixtas (9,1%). El criterio de belleza reafirmó esta tendencia, ya que 21 niños, equivalentes al 63,6%, consideraron más bonita a la muñeca blanca, mientras que 8 participantes, correspondientes al 24,2%, destacaron la apariencia de la muñeca negra y algunas intervenciones incorporaron matices en sus respuestas, en la categoría “¿con cuál quisieras jugar?”, la muñeca blanca obtuvo 24 menciones, equivalentes al 72,7%, mientras que la muñeca negra recibió 5 respuestas, correspondientes al 15,2%, y el resto se distribuyó entre opciones como “ambas” o “ninguna”, en cuanto al estatus, las respuestas fueron más variadas, puesto que 12 participantes, correspondientes al 36,4%, atribuyeron mayor riqueza a la muñeca blanca, 10 niños, equivalentes al 30,3%, señalaron a la muñeca negra y 8, correspondientes al 24,2%, consideraron que “ninguna” poseía dinero, mientras que, en la pregunta “¿quién tiene más amigos?”, la muñeca blanca volvió a predominar con 16 respuestas, equivalentes al 48,5%, seguida por 8 menciones hacia la muñeca negra, correspondientes al 24,2%, y 7 respuestas que señalaron “ambas”, equivalentes al 21,2%.

Estos resultados permitieron identificar percepciones relevantes sobre la manera en que los niños construyen significado a partir del color de piel, siendo una de las más reiteradas la referencia al tono blanco como “color piel”, expresión que apareció en varios testimonios y que evidencia cómo ciertos materiales visuales presentes en su entorno continúan posicionando la blancura como un estándar neutro o universal, comentarios como “el blanco es color piel” o “se parece a mí porque es clarita” muestran que los participantes no solo reconocen similitudes físicas, sino que también reproducen una norma estética socialmente instalada, además, emergieron asociaciones morales vinculadas directamente al color, ya que algunos niños calificaron a la muñeca negra como “mala” únicamente “porque es negrita” e incluso la relacionaron con figuras negativas como “el diablo”, lo que revela la presencia de discursos

aprendidos en el hogar, los medios o la vida cotidiana que asignan connotaciones negativas a los tonos oscuros.

Las respuestas relacionadas con la inteligencia y el estatus evidenciaron mecanismos de razonamiento en los que se combinan observaciones concretas con narrativas aprendidas, puesto que varios niños afirmaron que la muñeca blanca “piensa más” o “hace caso a las profes”, lo que permite reconocer cómo la infancia puede vincular ideas de obediencia, rendimiento académico y apariencia física para justificar capacidades cognitivas, mientras que otros participantes consideraron más inteligente a la muñeca negra a partir de experiencias personales, señalando que un hermano o familiar de piel oscura “es más inteligente”, lo que evidencia que los vínculos afectivos directos pueden contrarrestar ciertos estereotipos y generar percepciones más positivas cuando la experiencia personal contradice el imaginario dominante.

El análisis mostró también una diferencia relevante entre la categoría moral asociada a lo “malo” y las categorías afectivas como “bonito”, “me gusta” o “quiero jugar con ese”, ya que varios niños que inicialmente calificaron a la muñeca negra como “mala” destacaron después rasgos que les resultaban agradables, como “es más bonita”, lo que sugiere que el juicio moral puede estar más condicionado por discursos heredados, mientras que la apreciación estética se construye a partir de detalles observados en el objeto, además, comentarios como “la cara del negro da miedo”, “los ojos azules son lindos” o “la sonrisa es bonita” evidencian que las sensaciones de belleza o temor no se articulan únicamente desde la tonalidad de piel, sino también desde rasgos faciales específicos y asociaciones visuales previamente aprendidas.

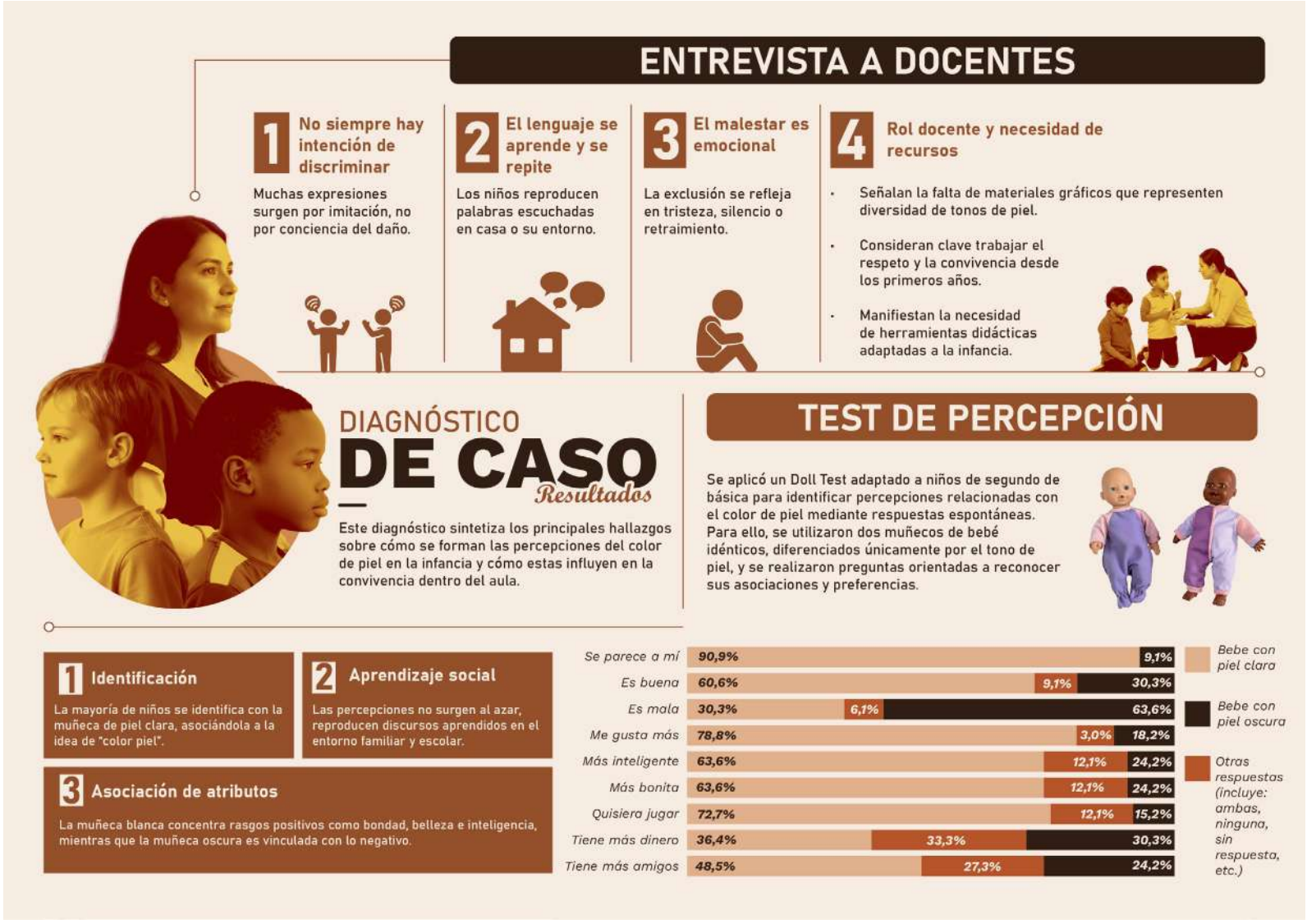
La percepción del estatus social reflejó interpretaciones moldeadas por referentes culturales presentes en el entorno de los niños, ya que algunos afirmaron que la muñeca blanca “es millonaria porque los blancos tienen mucho dinero” o que “los papás le dan dinero”, mientras que otros atribuyeron riqueza a la muñeca negra por razones como “sonríe”, lo que evidencia que esta categoría se construye a partir de referencias externas y asociaciones simbólicas más que desde una lógica interna del objeto, en cuanto a la amistad, las respuestas indicaron que la muñeca blanca “tiene más amigos porque se porta bien”, mientras que la muñeca negra “tiene amigos porque es alegre”, mostrando cómo los niños proyectan comportamientos observados en el entorno escolar y relacionan el color de piel con disciplina, carisma y aceptación social.

A partir de los resultados del test, se reconoce que en edades tempranas los niños han comenzado a construir asociaciones simbólicas en torno al color de piel, las cuales responden tanto a experiencias propias como a significados sociales presentes en su entorno inmediato, especialmente en el ámbito familiar, evidenciando que estos procesos de percepción se configuran mediante aprendizajes implícitos que influyen en la forma en que interpretan la diferencia, observándose que muchas de estas percepciones aparecen de manera aparentemente espontánea, aunque revelan una internalización temprana de jerarquías que asocian la blancura con atributos positivos y los tonos más oscuros con connotaciones negativas o de menor valor, no obstante, la presencia de respuestas que contradicen estas tendencias permite reconocer que dichas percepciones no son rígidas y pueden ser mediadas por experiencias afectivas y educativas.

Como síntesis, en la figura 3 se presenta una infografía que recopila los principales resultados obtenidos durante el diagnóstico del caso de estudio, tanto a partir de las entrevistas realizadas a las docentes como de la aplicación de la prueba de las muñecas.

Figura 3

Infografía de resultados del diagnóstico de caso.



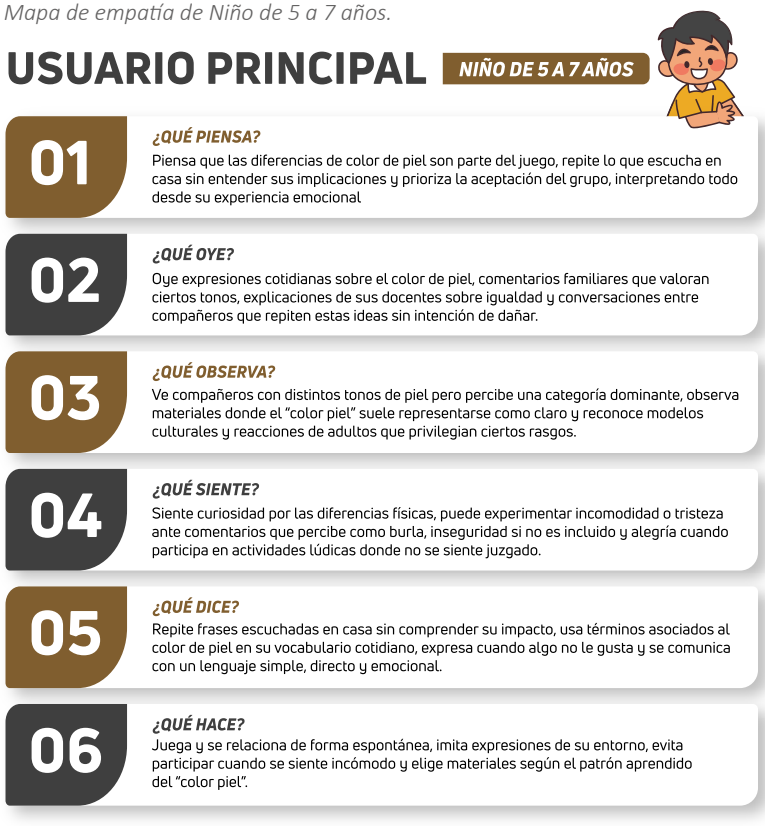
Nota. Elaborado por Juan Chico. Imágenes generadas con Google AI Studio.

CARACTERIZACIÓN
DEL USUARIO

El usuario principal está conformado por niños de 5 a 7 años, etapa del desarrollo en la que las percepciones visuales y la observación del entorno influyen de forma decisiva en la construcción de identidad y en la categorización de diferencias físicas. Frances E. Aboud (1988), psicóloga del desarrollo reconocida internacionalmente, especialmente por su trabajo en infancia temprana, prejuicios sociales y crianza, señala que en este rango de edad emerge la conciencia racial, momento en el que los niños reconocen rasgos visibles como el color de piel y comienzan a asociarlos con significados que provienen de su entorno inmediato (como se citó en Ocaña, 2023). Aunque aún no poseen una comprensión crítica, reproducen expresiones, gestos y actitudes observadas en el hogar y en los medios, razón por la cual muchas frases vinculadas al color de piel aparecen en el aula como repeticiones imitativas de modelos cercanos. Esta etapa demanda especial atención, ya que se trata de un periodo en el que la identidad se encuentra en constante formación.

Figura 4

Mapa de empatía de Niño de 5 a 7 años.



Nota. Elaborado por Juan Chico. Datos obtenidos del diagnóstico del caso y de la investigación secundaria.

Las interacciones reportadas por las docentes muestran que los niños no suelen tener una intención de causar daño al referirse al color de piel de sus compañeros, aunque la combinación entre la falta de referentes diversos y las expresiones escuchadas en el hogar genera comentarios como "negrito",

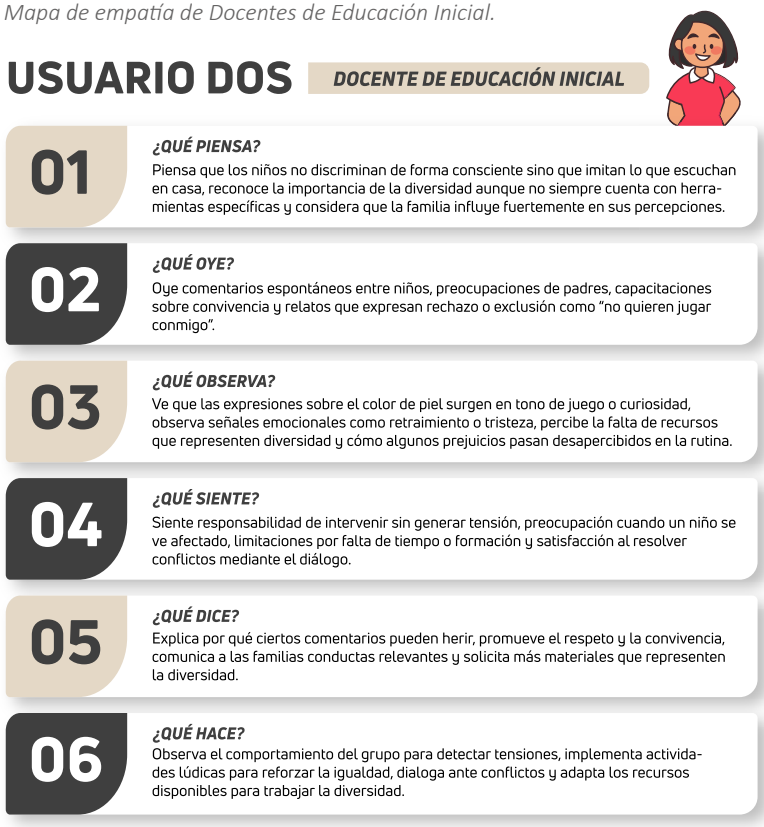
"blanquito" o "quemadito", que pueden generar incomodidad en algunos estudiantes. Los usuarios requieren, por tanto, recursos que les permitan nombrar la diversidad sin cargarla de valoraciones y comprender el color de piel como un rasgo más de la identidad personal. Esta necesidad se relaciona con la importancia de cultivar habilidades socioemocionales desde la primera infancia para evitar interpretaciones basadas en jerarquías implícitas que afectan la convivencia y el bienestar escolar.

El segundo usuario identificado es el docente de educación inicial, cuya participación resulta indispensable para comprender y atender el colorismo, término el cual se define como el "trato privilegiado que reciben personas de tez clara en comparación con personas de tez oscura, generalmente dentro de su propio grupo étnico o nacional" (Hunter, 2007, cómo se citó en Torres et al., 2024), dentro del entorno escolar.

Su rol abarca mucho más que la transmisión de contenidos, ya que actúa como mediador de interacciones, referente afectivo y figura que modela actitudes que influyen directamente en las relaciones dentro del aula. No obstante, su labor se desarrolla en condiciones donde el acceso a recursos, el tiempo disponible y la formación en interculturalidad

Figura 5

Mapa de empatía de Docentes de Educación Inicial.



Nota. Elaborado por Juan Chico. Datos obtenidos del diagnóstico del caso y de la investigación secundaria.

pueden resultar limitados, lo que dificulta abordar estos temas con profundidad. Analizar al docente mediante un mapa de empatía *(Figura 5)* permite identificar preocupaciones, barreras y motivaciones que no siempre se visibilizan y que determinan la

manera en que enfrenta situaciones de discriminación o comentarios asociados al color de piel.

La caracterización de los usuarios permite comprender con mayor claridad las dinámicas afectivas, perceptuales y pedagógicas que intervienen en la construcción de nociones sobre el color de piel en niños de entre cinco y siete años, así como la forma en que los docentes acompañan estos procesos dentro del aula. Este entendimiento funciona como un eje fundamental para orientar las decisiones del proyecto, debido a que las piezas de diseño gráfico deben propiciar momentos de reflexión, reconocimiento y diálogo que respondan a la etapa de desarrollo infantil y a las capacidades pedagógicas de quienes facilitan el aprendizaje. Con ello, el diagnóstico deja en evidencia que la intervención visual necesita sostenerse sobre bases sensibles y pertinentes que articulen lo educativo con lo afectivo de manera equilibrada.

En el caso de los niños de este rango de edad, la caracterización revela que se encuentran en un momento en el que las categorías sociales aún están en formación, aunque ya surgen preferencias, asociaciones y valoraciones que provienen de su entorno inmediato. Su comprensión del mundo se estructura mediante la observación concreta, la identificación emocional y la imitación de figuras significativas, lo que implica que el diseño gráfico debe priorizar lenguajes claros, accesibles y altamente simbólicos que eviten la saturación de estímulos o la presencia de mensajes abstractos. Las ilustraciones requieren mostrar una diversidad amplia de tonos de piel, rasgos y corporalidades dentro de una narrativa positiva que permita el reconocimiento y, al mismo tiempo, amplíe los referentes estéticos más allá del "color piel" hegemónico. Esto demanda una selección cromática cuidadosa, ejercicios visuales que permitan experimentar con gamas reales y actividades donde el diseño se convierta en un mediador entre la curiosidad, la exploración y la reflexión.

En cuanto a los docentes, la caracterización evidencia que su experiencia cotidiana está atravesada por la necesidad de gestionar el aula, responder a obligaciones administrativas y sostener el bienestar emocional del grupo, incluso sin contar con formación especializada sobre prejuicios raciales. Este hallazgo determina que el diseño gráfico debe funcionar como un recurso pedagógico claro, flexible y fácil de aplicar que acompañe con seguridad la conversación sobre diversidad cromática. Los materiales deben incorporar instrucciones visuales intuitivas, secuencias didácticas ordenadas, ejemplos que modelen correctamente el uso de cada recurso y elementos gráficos que faciliten la explicación del tema sin generar tensiones ni interpretaciones erróneas. Desde esta perspectiva,

el diseño contribuye activamente a la construcción de un ambiente de confianza donde los niños se puedan expresar libremente.

En definitiva, la complementariedad entre ambos usuarios evidencia que el diseño debe actuar conjuntamente entre la experiencia infantil y la práctica pedagógica, respondiendo tanto a la sensibilidad de los niños como a las necesidades del docente. En este sentido, la intervención gráfica debe representar la diversidad de manera positiva a la vez que genera experiencias que cuestionen de forma accesible los discursos normalizados sobre el color de piel, fortaleciendo el reconocimiento identitario en los niños y brindando a los docentes herramientas claras para prevenir este fenómeno dentro del aula de clases.

ANÁLISIS TIPOLÓGICO

Para esta sección se plantea el estudio de tres proyectos distintos de diseño gráfico abordados como tipologías de referencia con el propósito de examinar diversos parámetros de análisis que permitan comprender sus aportes a nivel gráfico narrativo conceptual y metodológico y que puedan ser considerados como insumos relevantes dentro del desarrollo del presente proyecto de titulación.

The Colors of Us (Karen Katz, Estados Unidos).

The Colors of Us, escrito e ilustrado por Karen Katz, es un libro infantil dirigido a niños de cuatro a ocho años que aborda la diversidad del color de piel desde una mirada positiva y afirmativa, presentando la historia de Lena, una niña de siete años que, al querer pintar un autorretrato, descubre junto a su madre que el color marrón posee múltiples variaciones, recorrido que la lleva a observar los tonos de piel de las personas de su entorno cercano y a construir una experiencia narrativa basada en la curiosidad, el reconocimiento y la comparación cotidiana, sin recurrir a discursos moralizantes ni a enfoques confrontativos (Macmillan, s. f.).

Desde el ámbito gráfico, la obra emplea ilustraciones llamativas y expresivas que fortalecen el mensaje de diversidad mediante una relación directa entre texto e imagen, utilizando referentes cotidianos para describir los tonos de piel y facilitar la comprensión del público infantil a través de asociaciones cercanas, familiares y afectivas, lo que permite presentar la variedad cromática como parte natural de la convivencia diaria y promover una lectura positiva de la diferencia, aproximación que

ha sido destacada por Kirkus Reviews al reconocer el carácter sensible y abierto con el que las ilustraciones celebran la diversidad (Kirkus Reviews, 2010).

Los recursos narrativos y visuales presentes en The Colors of Us resultan pertinentes para el desarrollo del presente proyecto, debido a que evidencian la posibilidad de trabajar la diversidad de los tonos de piel desde la asociación visual, la experiencia cotidiana y la valoración positiva, evitando una confrontación directa del prejuicio y favoreciendo una aproximación más accesible para la infancia, por lo que se retoman como referentes el uso de una paleta cromática amplia, las analogías cercanas al universo infantil y una narrativa guiada por la curiosidad del personaje, permitiendo que el diseño gráfico actúe como mediador pedagógico en la construcción de percepciones más inclusivas desde edades tempranas.

Figura 6

Imágenes del libro "The Colors of Us"



Nota. Imágenes obtenidas del libro "The Colors of Us" (Katz, 1999).

El color de la piel (Coni La Grotteria, España)

El color de la piel, de Coni La Grotteria, es un cuento infantil que aborda la diversidad de tonos de piel desde una perspectiva lúdica y accesible para edades tempranas. La obra parte de la idea de que "la piel no tiene un único color", presentando al "color piel" como un personaje inconforme con ser reducido al llamado "color carne" (Alfil Associació, s. f.). A partir de este recurso narrativo, el cuento transforma una noción socialmente naturalizada en un personaje con voz, emoción y conflicto, permitiendo que el público infantil se acerque al tema desde la empatía y la identificación. Además, la obra se plantea como un cuento orientado a educar en valores, paz, respeto a la diversidad y convivencia desde edades tempranas, lo cual se relaciona con el perfil de la autora, quien se encuentra vinculada a la educación infantil y a proyectos de cultura de paz (Casa del Libro, s. f.).

En relación con el presente proyecto, este referente permite observar cómo el diseño gráfico puede abordar el color de piel mediante estrategias simbólicas, afectivas y lúdicas. La personificación del color resulta especialmente pertinente, ya que demuestra la posibilidad de transformar un tema abstracto en una experiencia narrativa cercana y accesible para niños pequeños. A partir de este caso, se considera relevante el uso de personajes

mediadores, analogías visuales cercanas al universo infantil y dinámicas de descubrimiento que permitan aproximarse a la diversidad de tonos de piel desde la imaginación, la empatía y la valoración positiva.

Figura 7

Imágenes del libro "El color de la piel"



Nota. Imágenes obtenidas del libro "El color de la piel" (La Grotteria, 2021).

Animales Fantásticos del Bosque de Niebla (Víctor Loyo Tello, México)

El proyecto Animales Fantásticos del Bosque de Niebla, desarrollado por Víctor Loyo Tello como parte de su proyecto de titulación en Diseño Gráfico para el colectivo Tribu Libemor, plantea una aproximación lúdica al aprendizaje infantil mediante el diseño de un juego didáctico, cuyo eje central de acuerdo con la Universidad Gestalt de Diseño (2022), fue "el diseño de la gráfica para el juego didáctico", orientado a "promover la creatividad, la observación y el respeto", propósito que se materializa mediante el uso de recursos gráficos, personajes y escenarios naturales que construyen una experiencia basada en la exploración visual y la participación activa del usuario infantil.

El juego se estructura a partir de cinco tableros que representan espacios como "cielo, el río, los helechos y las ramas" (UGD, 2022), sobre los cuales se colocan piezas destinadas a formar personajes como conejo, ardilla, sapo, pájaro y zorro, dinámica que permite generar múltiples combinaciones posibles y ubica al niño en un rol activo dentro del proceso de exploración, al no establecer una única forma correcta de interacción ni un resultado final predeterminado, mientras que su valor didáctico se amplía al favorecer "habilidades sociales, emocionales, de comunicación y trabajo colectivo" (UGD, 2022), evidenciando que la propuesta va más allá de la dimensión gráfica para convertirse en una experiencia integral de aprendizaje.

En relación con el presente proyecto, el principal aporte de este referente se vincula con el uso de lo lúdico como mediador del aprendizaje, ya que la posibilidad de crear, combinar y transformar personajes demuestra que el niño puede acercarse al conocimiento mediante la acción, la

exploración y la toma de decisiones, enfoque que resulta pertinente para una propuesta gráfico-lúdica dirigida a la infancia al permitir abordar contenidos sensibles como experiencias participativas en las que personajes, objetos y dinámicas de juego actúan como mediadores del mensaje, razón por la cual se considera relevante incorporar actividades abiertas de creación y exploración que permitan al niño apropiarse del contenido, expresar sus ideas y reconocer la diversidad como una condición positiva y valiosa.

Figura 8

Imágenes del proyecto "Animales Fantásticos del Bosque de Niebla"



Nota. Imágenes obtenidas del proyecto "Animales Fantásticos del Bosque de Niebla" (Tello, 2022).

A partir de los referentes revisado, se presenta en la tabla 3 un cuadro tipológico que organiza sus principales características gráficas, técnicas y funcionales, con el propósito de identificar recursos y decisiones de diseño que aporten al desarrollo de la propuesta.

Tabla 3

Cuadro Tipológico

PARÁMETRO	THE COLORS OF US	EL COLOR DE LA PIEL	CRIATURAS FANTÁSTICAS
Concepto	Libro sobre diversidad de tonos de piel desde la observación cotidiana.	Relato sobre identidad y reflexión sobre el color de piel.	Juego creativo de creación de personajes.
Objetivo	Valorar la diversidad desde la infancia temprana.	Generar empatía en torno a la diversidad.	Fomentar creatividad y aprendizaje social.
Usuario	Niños de 5 a 8 años, con mediación familiar o escolar.	Primera infancia, con acompañamiento adulto.	Niños y niñas de educación inicial.
Mensaje	Todos los tonos de piel son valiosos.	La piel tiene muchas tonalidades, no solo uno.	No hay una única forma de ser, crear o jugar.
Canal	Editorial y educativo	Editorial y educativo	Contexto educativo y guiado.
Formato	Libro ilustrado impreso.	Libro ilustrado impreso.	Juego de mesa con piezas intercambiables.
Color	Paleta cálida y diversa con enfasis en los tonos de piel.	Tonos de piel, sin jerarquización	4 colores principales para identificación.
Tipografía	Sans serif redondeada legible.	Manuscrita legible.	Sans serif clara.
Composición	Simple y ordenada.	Simple y ordenada que prioriza la ilustración.	Sistema modular que permite diferentes combinaciones sin jerarquías visuales.

PARÁMETRO	THE COLORS OF US	EL COLOR DE LA PIEL	CRIATURAS FANTÁSTICAS
Interfaz	Lectura pasiva para infantes.	Lectura + actividades.	Alta interactividad física y colaborativa
Imagen	Ilustración expresiva y colorida, con uso de texturas.	Ilustración plana sin línea con rellenos de color.	Estilo geométrico, con rellenos de color.
Soporte	Soporte análogo impreso, para lectura en el aula o en casa.	Soporte análogo impreso, para lectura en el aula o en casa.	Soporte análogo físico, para manipulación directa
Herramientas	Illustrator e InDesign.	Illustrator e InDesign.	Ilustración digital, Illustrator.
Presupuesto	Costo medio propio de material editorial ilustrado.	Costo medio propio de material editorial ilustrado.	Costo medio por componentes físicos
Impacto	Alto impacto educativo y simbólico en contextos escolares.	Impacto emocional alto por el uso de personaje como mediador del mensaje.	Alto engagement por participacón del usuario.
Retorno de la inversión	Rentabilidad a largo plazo como libro educativo	Valor educativo más que comercial.	Rentabilidad educativa y social.
Posicionamiento	Referente internacional en literatura infantil.	Referente nacional.	Referente lúdico nacional.

Nota. Esta tabla muestra el análisis de diferentes aspectos de las 3 tipologías presentadas anteriormente.

Finalmente, el análisis de los referentes permite identificar que el proyecto puede abordar la problemática del color de piel desde enfoques no confrontativos, en los que la narrativa, el color y el juego funcionan como mediadores en los procesos de aprendizaje y en la construcción de significado, evidenciándose en proyectos como “The Colors of Us” y “El color de la piel” el uso del color como eje conceptual para representar la diversidad sin jerarquías a partir de relatos cercanos que favorecen la identificación y la empatía, mientras que “Criaturas fantásticas” incorpora el valor de la interacción y lo lúdico como estrategias que potencian la participación activa y el aprendizaje significativo, de modo que el presente proyecto retoma estos aportes al integrar una narrativa accesible basada en la experiencia cotidiana, el uso de una paleta cromática diversa inspirada en referentes reales y la incorporación de dinámicas participativas que permiten al usuario explorar, crear y reflexionar, consolidando una propuesta gráfica orientada a promover la valoración de la diversidad de manera natural, inclusiva y acorde a las formas de aprendizaje propias de la infancia.

DEFINICIÓN
DEL PROBLEMA GRÁFICO

La definición del problema gráfico en este proyecto parte de los hallazgos obtenidos en las fases previas de investigación. Desde los antecedentes se identifica una problemática general asociada a la persistencia de prejuicios raciales en la primera infancia dentro del ámbito sociológico y educativo, los cuales inciden en la autopercepción, la convivencia y la construcción de relaciones sociales en el entorno escolar. Este fenómeno se hace evidente en el caso estudiado en la Unidad Educativa María Auxiliadora, donde los resultados del diagnóstico evidencian que los niños de cinco a siete años reproducen asociaciones negativas hacia tonos de piel oscuros y jerarquizan positivamente la blancura. Dichas percepciones se originan, principalmente, en la reproducción de estereotipos presentes en el entorno familiar y social, los cuales son interiorizados tempranamente y no encuentran mediación pedagógica debido a la ausencia de recursos y estrategias que permitan abordarlos dentro del aula.

Considerando que el diseño gráfico opera sobre problemas de comunicación y no únicamente sobre

la producción de piezas visuales, la formulación del problema gráfico en este proyecto se orienta mediante las preguntas estratégicas de Michael Johnson (2002), específicamente desde la categoría de aprendizaje. Se seleccionan tres preguntas por su pertinencia frente al caso:

Primero, "¿Es necesario conquistar las mentes y los corazones de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante recursos gráficos educativos?", debido a que el prejuicio racial no puede ser enseñado mediante instrucción directa en la infancia y exige recursos simbólicos y afectivos capaces de mediar el aprendizaje. Segundo, "¿Qué nuevos medios se puede emplear para este aprendizaje y que sean viables en el contexto?", ya que el contenido requiere herramientas lúdicas que permitan experimentar la diversidad cromática con materiales accesibles para docentes y estudiantes. Finalmente, "¿El mercado está saturado de productos gráficos del mismo aspecto y es posible generar una idea que marque la diferencia para romper el paradigma?", porque el análisis tipológico evidencia que los materiales existentes en torno a la problemática se concentran en modelos editoriales tradicionales, lo que abre la posibilidad de innovación desde estrategias lúdicas y narrativas.

A partir de estas consideraciones, el problema gráfico se enuncia de la siguiente manera: Existe una escasez de materiales gráficos-lúdicos diseñados para primera infancia que faciliten el aprendizaje y la valoración positiva de la diversidad de piel, que permitan a los niños explorar el color de piel sin culpabilización, sin discursos moralizantes, y mediante experiencias de juego que posibiliten construir aprendizajes afectivos, empáticos y significativos dentro del entorno escolar.



REQUERIMIENTOS
DEL PROYECTO

Los requerimientos del proyecto se estructuran en factores que permiten traducir un problema gráfico antes definido, en condiciones precisas que orientan la solución y que toman en cuenta dimensiones funcionales, cognitivas, técnicas y socioculturales, garantizando coherencia con los objetivos planteados para un material gráfico-lúdico dirigido a niños de cinco a siete años en contexto escolar. Dentro de un factor de uso, el material debe ser manipulable por niños de primera infancia dentro de un aula, lo cual demanda atender requisitos de ergonomía infantil como tamaños manejables, peso bajo y resistencia al uso continuo, favoreciendo una interacción táctil y visual autónoma o mediada por el docente sin riesgos

asociados a piezas diminutas, bordes cortantes o materiales frágiles, contemplando además tiempos de uso compatibles con rutinas escolares, posibilidades de almacenamiento y durabilidad que permitan prolongar satisfactoriamente el ciclo de vida del recurso. Asimismo, la propuesta debe considerar dinámicas de aplicación grupal, debido a que el contexto escolar se desarrolla mediante actividades colectivas, por lo que el material debe facilitar tanto la exploración individual como el trabajo colaborativo entre pequeños grupos, permitiendo que los niños participen de manera activa, compartan descubrimientos y construyan significados a partir de la interacción con sus compañeros.

Dentro del factor de función, el material debe cumplir una finalidad educativa basada en la experiencia directa, permitiendo que el niño explore la diversidad de los tonos de piel y su representación simbólica sin depender de instrucciones verbales extensas ni discursos moralizantes, por lo que se requiere claridad en la información visual, legibilidad tipográfica acorde a la edad y contenidos ajustados al desarrollo cognitivo infantil mediante procesos de identificación, comparación, clasificación y construcción, aplicables por docentes sin especialización en temas de prejuicio racial.

Del mismo modo, la propuesta debe integrar recursos narrativos como estrategia de mediación, utilizando personajes, escenarios y situaciones simbólicas que favorezcan el interés, la inmersión y la comprensión emocional del contenido, de manera que el aprendizaje ocurra a través de la exploración, el descubrimiento y la participación dentro de una experiencia lúdica significativa.

Dentro del factor ético, resulta necesario considerar la edad del usuario principal, ya que, al tratarse de un material dirigido a niños de primera infancia, su diseño y aplicación deben resguardar el bienestar emocional de los estudiantes, evitando experiencias que puedan generar incomodidad, exposición innecesaria o formas de señalamiento dentro del grupo.

Respecto al factor conceptual y persuasivo, el material debe activar dimensiones simbólicas mediante el juego, evitando la transmisión directa del concepto de racismo y favoreciendo la construcción de significado desde la imaginación y la identificación positiva, ubicando la diversidad de tonos de piel dentro de la categoría compartida de la niñez, sin jerarquías raciales ni esquemas rígidos, e integrando dinámicas que posibiliten la empatía sin confrontación ni culpa, a través de experiencias de valoración positiva que permitan al docente actuar como mediador sin depender de discursos pedagógicos formales sobre el prejuicio asociado al color de piel.

En el factor estético, el lenguaje visual debe resultar accesible para niños de cinco a siete años mediante ilustración y color con un estilo contemporáneo, incorporando una variabilidad amplia de tonos de piel sin un estándar por defecto y manteniendo coherencia entre función lúdica y atractivo visual para que las imágenes aporten al aprendizaje y no únicamente a la parte estética, evitando estereotipos raciales y promoviendo figuras infantiles diversas y reconocibles.

Finalmente, dentro de un factor técnico, la propuesta debe considerar soportes mixtos que complementen la manipulación lúdica con material gráfico informativo para el docente, empleando materiales resistentes y adecuados para el uso reiterado en aula, además de formatos funcionales que faciliten su almacenamiento, transporte y aplicación dentro del contexto escolar.

A partir de estos factores, se sintetizan los principales requerimientos que orientan la solución gráfica del proyecto, los cuales se organizan en el cuadro de vectores de la forma presentado en la figura 9.

Figura 9

Cuadro de vectores de la forma.



Nota. En este cuadro se sintetizan todos los aspectos a tener en cuenta para el desarrollo de la propuesta gráfica del proyecto.



DESARROLLO

DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

En este capítulo se desarrolla la propuesta de diseño, abordando la generación de ideas, la exploración gráfica, la validación del concepto, el desarrollo del prototipo y la evaluación final de la propuesta.

GENERACIÓN
DE LA IDEA

Según Ellen Lupton (2012), la generación de ideas implica “comunicar ideas tanto a ti mismo y a otros miembros de tu equipo de diseño, como a clientes y usuarios potenciales” (p. 61). Por ello, dentro de este apartado se explorarán diferentes métodos mencionados por la autora para generar un concepto acorde al presente proyecto que guíe todas sus decisiones de diseño y narrativa. Desde este enfoque, se hace uso de tres técnicas de su libro “Intuición, acción, creación”, partiendo con la generación de un concepto a partir de asociaciones forzadas. Según Lupton (2012) “combinar servicios o aplicar estilos improbables puede modificar nuestra forma de pensar” (p. 68), resultando pertinente al permitir construir una propuesta más original y significativa que despierte la curiosidad en el niño.

Más adelante, se verá la conveniencia del uso de la metáfora como recurso retórico que permite comparar cualidades compartidas de dos ideas. De acuerdo con Amparo Pérez y Uribe (2006), las metáforas no son únicamente un recurso estilístico para embellecer el lenguaje, sino que se transforman en una herramienta muy útil para comprender las experiencias del mundo, abordar la resolución de problemas y estructurar el pensamiento de las personas (p.52). El uso de este recurso contribuye a la comprensión de un concepto complejo como el respeto a la diversidad en niños, pues traduce ideas en experiencias simbólicas y cercanas, suponiendo un aprendizaje más significativo.

Finalmente, se hablará del uso de la personificación como recurso pertinente, pues como señala Coral (2020) “esta característica, si bien no refleja la realidad; sin embargo, aviva el pensamiento de los niños, en cuanto a la imaginación, la curiosidad, etc.” (p,13). En este sentido, dotar de personalidad y rasgos humanos a objetos inanimados permite que los niños desarrollen un mayor grado de empatía con el tema que se está tratando.

Exploradores de la piel

Para la primera propuesta, se plantea como base el uso de la herramienta de la asociación forzada. El concepto “exploradores de la piel” se construye al vincular dos ideas: la exploración, asociada al descubrimiento, la aventura y el recorrido, y la piel, entendida como un rasgo identitario vinculado a la diversidad. Esto lo que permite es transformar un

concepto en una experiencia activa, donde los niños observan y “descubren” los tonos de piel, como parte de una exploración.

La propuesta consiste en el desarrollo de un kit educativo que pone a los niños en el rol de aventureros piratas, quienes tienen la misión de recorrer distintos territorios para descubrir la diversidad de los tonos de piel y valorar su belleza, con el objetivo de encontrar un tesoro oculto. Dentro de este marco, la narrativa se orienta hacia una estética de aventura donde los niños emprenden un viaje hacia una isla desconocida. A medida que avanzan, recorren distintas zonas donde descubren la belleza de una amplia variedad de tonos de piel, organizados de manera general en tres grandes grupos: tonos claros, oscuros y mestizos, en los cuales existe una gran diversidad de matices en cada uno.

En cada una de estas zonas habita un guardián mitológico que protege y representa simbólicamente las cualidades de cada tonalidad, acompañados por múltiples criaturitas que evidencian la diversidad de variaciones dentro de cada grupo. Estos guardianes, un lobo, un ave fénix y un ciervo, guían a los niños por la isla y les explican las características únicas, bellas y valiosas de cada color de piel.

Figura 10

Bocetos de los guardianes

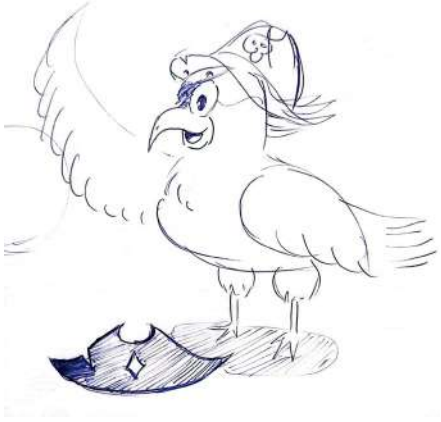


Nota. Acercamiento inicial de los guardianes y las criaturas de la isla.

Al iniciar la experiencia, cada niño recibe una insignia que lo identifica como parte de la tripulación, junto con su propia “bitácora de viaje”, la cual funciona como un registro personal del recorrido. En esta se proponen desafíos y preguntas que deberán completar a medida que avanzan en la exploración de tres libros pop-up que representan una zona distinta de la isla. Durante este recorrido, los niños son acompañados por un personaje guía, representado por un loro pirata, quien introduce las misiones y orienta la experiencia de manera lúdica.

Figura 11

Boceto del personaje guía



Nota. Primer acercamiento del personaje guía.

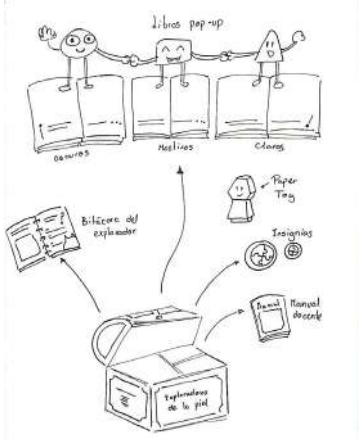
Esta aventura se estructura como una secuencia de misiones, donde para avanzar de una zona a otra, los niños deben completar partes de su bitácora, acompañados y validados por la docente. Cabe recalcar que todo este proceso es guiado mediante un manual incluido en el kit, que ofrece orientaciones para el desarrollo de la actividad.

Cada libro contiene un fragmento del tesoro, el cual es presentado de manera incompleta en su última página. Al finalizar la exploración de las tres zonas, estos fragmentos se unen para revelar la imagen total, mostrando que el tesoro solo se completa a partir de la diversidad de los tonos de piel.

Finalmente, la bitácora presenta una misión final en la que cada niño crea su propio mini aventurero mediante la personalización de un paper toy con elementos intercambiables, integrando lo aprendido en una actividad lúdica que refuerza la valoración de la diversidad.

Figura 12

Elementos del kit de exploradores de la piel



Nota. Elementos del kit, que incluye el contenedor, manual docente, insignias, bitácora del explorador, paper toy y los 3 libros pop-up.

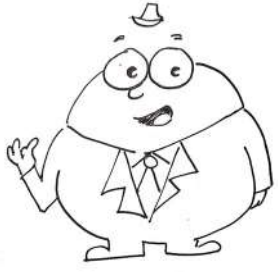
El tren de la diversidad

En la propuesta “el tren de la diversidad” se hace uso de la figura retórica “metáfora”, cuyo objetivo es relacionar la convivencia con el funcionamiento de un tren, en la que los vagones y pasajeros representan a las personas dentro de una sociedad diversa.

Lo que se plantea es un kit que, a través de esta metáfora, invite a los niños a valorar la diversidad de tonos de piel. Esta experiencia iniciaría con un libro acordeón que representa un tren con todos sus vagones incompletos. En cada vagón se presentan descripciones poéticas que relacionan los tonos de piel con elementos del entorno cotidiano, introduciendo una mirada positiva a la variedad de tonos de piel. A partir de esta problemática, el conductor del tren es el que invita a los niños a completar el tren mediante la creación de personajes propios.

Figura 13

Boceto del conductor del tren



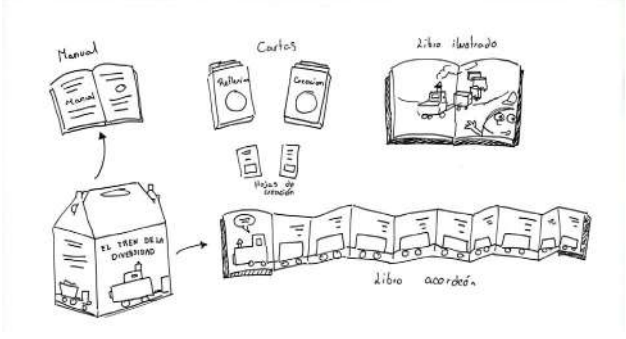
Nota. Primer acercamiento del conductor del tren.

Para ello, el kit cuenta con un sistema de cartas, de creación y de reflexión. Primero se utilizan las cartas de creación, que de manera al azar determinan características como el tono de piel, rasgos y forma del personaje. Cada niño dibuja y nombra a su propio personaje, generando una gran cantidad de resultados diversos. Luego, estos personajes se integran libremente en los vagones del tren, según la interpretación de cada niño.

Una vez hecho eso, se hace uso de las tarjetas de reflexión, donde cada niño saca una carta al azar y responde a la pregunta, las cuales están enfocadas en reconocer cualidades positivas de los demás personajes creados por sus compañeros. Finalmente, la experiencia termina con la lectura de un libro ilustrado que refuerza el mensaje de que el tren solo puede avanzar cuando todos los personajes diversos forman parte de él.

Figura 14

Elementos del kit del tren de la diversidad



Nota. Elementos del kit, que incluye el contenedor, manual docente, libro acordeón, cartas de creación y de reflexión, hojas de creación de personajes y libro ilustrado

El camaleón de las mil voces

El concepto “El camaleón de las mil voces” se construye a partir de la personificación de un animal capaz de cambiar de color, utilizado como recurso para representar la diversidad de tonos de piel, el cual actúa como protagonista en la experiencia y facilita la empatía con el tema.

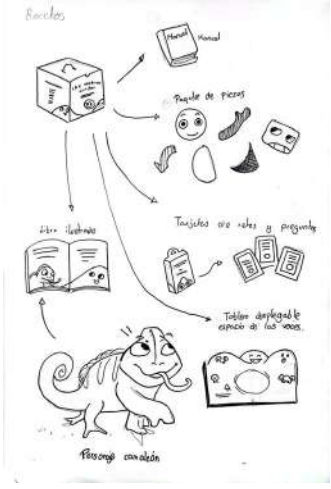
La propuesta consiste en un kit educativo representado por distintos personajes que invitan a reconocer, escuchar y valorar la diversidad de tonos de piel. Esta experiencia inicia con la lectura de un libro ilustrado guiado por un personaje principal, un camaleón, quien a lo largo de la narrativa se cuestiona cuál es el color más hermoso y emprende un recorrido en el que se encuentra con distintas criaturas que representan diversos tonos de piel. Cada una de estas posee una voz propia a través de la cual transmite cualidades positivas asociadas a su color, relacionándolo con elementos bellos del entorno. A medida que el camaleón escucha y observa, va comprendiendo que cada tonalidad posee un valor propio, integrando este aprendizaje a lo largo de su recorrido. En este proceso, se integran preguntas que fomentan la participación, y al finalizar, los personajes invitan a los niños a crear nuevas voces.

Para esto, se desarrolla una actividad de construcción modular, donde los niños combinan piezas con distintos tonos de piel, formas y elementos intercambiables para crear sus propios personajes. Esto es guiado por tarjetas de reto que incluyen preguntas y desafíos orientados a observar, valorar e interactuar con la diversidad.

Finalmente, los personajes creados por los niños se colocan en un tablero desplegable tipo pop-up que representa el “espacio de las voces”, donde todos conviven sin divisiones. Es a partir de esta composición colectiva que el docente guía una reflexión final que permite consolidar el aprendizaje sobre el respeto y la valoración de la diversidad.

Figura 15

Elementos del kit del tren de la diversidad



Nota. Elementos del kit, que incluye el contenedor, manual docente, libro ilustrado, paquete de piezas, tarjetas de retos y preguntas, tablero desplegable.

EXPLORACIÓN
DE LA FORMA

Posterior al proceso de generación de ideas, en el presente apartado se desarrolla la manera en que estas se traducen en un lenguaje visualcoherente con los conceptos planteados y con las características de los usuarios definidos, considerando que, al tratarse de un público infantil, resulta pertinente emplear técnicas gráficas que les sean cercanas y reconocibles, sin dejar de lado la incorporación de referentes metodológicos propios del diseño, como las estrategias planteadas por Lupton en su libro “Intuición, acción, creación”, las cuales permiten enriquecer el proceso creativo mediante la exploración de distintos enfoques de representación visual.

En este contexto, para la primera propuesta denominada “exploradores de la piel” se plantea el uso de un estilo gráfico basado en el crayón, cuya elección se fundamenta en la técnica de “herramientas insólitas” propuesta por Ellen Lupton, orientada a la exploración de nuevas formas de representación a partir de medios no convencionales, entendiendo que “usar herramientas diferentes modifica la forma en que vertemos físicamente nuestros conceptos” (Lupton, 2012, p. 148), lo que posibilita la construcción de un lenguaje visual más expresivo, dinámico y acorde a las formas de creación propias de la infancia.

Este planteamiento se articula con el concepto de “pensamiento físico”, en tanto el uso del crayón implica una relación directa con el material y con el gesto manual, en donde la interacción con la herramienta influye de manera significativa en el resultado visual, considerando que “experimentar con materiales físicos puede ayudar al diseñador a profundizar en los matices del espacio, la luz y la textura” (Lupton, 2012, p. 140), lo que fortalece la conexión con el usuario infantil al remitir a experiencias gráficas cotidianas vinculadas al dibujo y la exploración sensorial.

El estilo gráfico adopta un enfoque artesanal y expresivo mediante trazos manuales tipo crayón, líneas irregulares y texturas visibles que generan una apariencia cálida, orgánica y cercana al público infantil.

Figura 16

Exploración de la técnica de crayón para la propuesta "Exploradores de la Piel"



Nota. Ilustraciones realizadas por Juan Chico.

Para la siguiente propuesta "El tren de la diversidad" se planteó una exploración inicial de técnicas basadas en el collage, entendidas como un recurso que permite estructurar composiciones visuales a partir de la combinación de elementos previamente existentes, fundamentándose en las estrategias de "reutilización" y "kit de piezas" descritas por Lupton, las cuales proponen la construcción de sistemas abiertos mediante la reorganización de fragmentos visuales, considerando que "los métodos de reutilización pueden transformar un material visual en algo fresco y novedoso" (Lupton, 2012, p. 156), lo que posibilita resignificar cada componente dentro de una nueva composición que adquiere sentido a partir de su integración.

De manera complementaria, el enfoque de "kit de piezas" permite comprender el diseño como un sistema flexible en el que los elementos pueden ser combinados y reconfigurados según distintas posibilidades de interacción, en donde "crear un sistema abierto permite combinar elementos existentes o añadir nuevos patrones cuando es necesario" (Lupton, 2012, p. 126), lo que establece una relación directa con la lógica de construcción colectiva planteada en la propuesta, en la que cada elemento se integra como parte de un conjunto mayor que representa la diversidad a través de la suma de sus partes.

Figura 17

Exploración de la técnica de collage para la propuesta "Tren de la diversidad"



Nota. Collage realizado por Juan Chico.

Finalmente, la exploración formal del concepto “El Camaleón de las mil voces” se desarrolla a partir del uso de la acuarela como recurso principal, cuya elección se fundamenta en la técnica de “pensamiento físico”, entendida como una aproximación que integra las cualidades materiales dentro del proceso de diseño, permitiendo que el comportamiento del medio influya directamente en los resultados visuales, considerando que “dejar que las superficies y estructuras hablen del contenido por sí mismas permite desarrollar la personalidad de cada proyecto” (Lupton, 2012, p. 140), lo que favorece la obtención de composiciones orgánicas, dinámicas y no completamente controladas desde una lógica estrictamente técnica, estableciendo una relación directa entre materialidad y expresión visual dentro de la propuesta.

Esta condición resulta pertinente para la representación de los tonos de piel, en tanto la acuarela permite trabajar con mezclas y transiciones fluidas que se generan a partir de la interacción del pigmento con el agua, posibilitando gradaciones cromáticas continuas que refuerzan la idea de diversidad como un fenómeno en constante variación, evitando categorizaciones rígidas y promoviendo una comprensión más sensible y empática, aspecto que además se vincula con la naturaleza del personaje, ya que el camaleón posee la capacidad de cambiar de color, lo que se traduce gráficamente en las variaciones cromáticas orgánicas propias de la técnica, consolidando una relación coherente entre concepto, narrativa y estilo visual.

Figura 18

Exploración de la técnica de acuarela para la propuesta “Camaleón de las mil voces”



Nota. Ilustraciones realizadas por Juan Chico.

EVALUACIÓN DEL CONCEPTO Y ESTILO GRÁFICO

En el presente apartado se llevó a cabo un proceso de validación con las dos docentes de segundo de básica correspondientes a los paralelos A y B dentro del caso de estudio, incorporando además la retroalimentación de los profesores de

diseño gráfico Xavier Jiménez y Juan Gabriel Chancay, cuya experiencia disciplinar permitió obtener observaciones pertinentes orientadas a fortalecer el desarrollo del proyecto, considerando tanto aspectos conceptuales como formales, lo que contribuye a una evaluación más integral de la propuesta, para lo cual se empleó una tabla estructurada que facilitó el análisis del concepto y del estilo gráfico planteados, permitiendo organizar los criterios evaluados y apoyar la definición de ajustes a partir de los hallazgos obtenidos.

Validación con la docente Angélica Maisincho

La validación realizada con la docente Angélica Maisincho permitió obtener retroalimentación directa desde el contexto de aplicación del proyecto, específicamente en relación con la pertinencia pedagógica, el interés de los usuarios y la viabilidad de las propuestas dentro del aula (ver anexo 4).

En primer lugar, la docente confirma que las tres propuestas responden al objetivo general del proyecto, destacando que el enfoque hacia la diversidad de tonos de piel y su valoración positiva se encuentra correctamente planteado. En este sentido, menciona que la propuesta logra abordar el tema de manera adecuada, señalando que “es muy importante relacionar […] la diversidad que hay en el tono de piel” (A. Maisincho, comunicación personal, 7 de abril de 2026), validando así la pertinencia del enfoque conceptual.

En cuanto a las expectativas de los usuarios, la docente destaca que los niños de estas edades responden positivamente a dinámicas vinculadas con la exploración, el juego y la aventura. Específicamente, indica que “a ellos les gusta mucho lo que son las aventuras […] les atrae mucho” (A. Maisincho, comunicación personal, 7 de abril de 2026), lo que evidencia que las propuestas planteadas se alinean con los intereses reales de los estudiantes. En este sentido, resalta especialmente la propuesta “Exploradores de la piel”, ya que su estructura basada en el descubrimiento resulta altamente atractiva para los niños.

Respecto a la innovación, la docente señala que ciertas propuestas introducen elementos poco habituales en el aula. En el caso del “Tren de la diversidad”, la docente menciona que “no hemos trabajado […] con acordeón enfocado a este objetivo” (A. Maisincho, comunicación personal, 7 de abril de 2026), lo que permite reconocer un aporte novedoso en relación con el formato y la estrategia didáctica planteada, mientras que la propuesta basada en la exploración también es valorada como una alternativa atractiva y poco utilizada dentro de las prácticas habituales del aula.

En relación con la experiencia de uso, la docente plantea consideraciones importantes para su aplicación dentro del contexto educativo, sugiriendo definir el momento del año lectivo en el que se implementaría la actividad, ya que resulta necesario considerar el nivel de autonomía de los niños, su capacidad para trabajar con determinados materiales y el tiempo disponible dentro de la planificación escolar, además de proponer que la propuesta del tren incorpore recursos lingüísticos como rimas, trabalenguas y adivinanzas para fortalecer habilidades relacionadas con el lenguaje y ampliar su utilidad pedagógica, destacando también la importancia de un uso progresivo al señalar que "sería bueno un kit enfocado que nos sirva para todo el año escolar" (A. Maisincho, comunicación personal, 7 de abril de 2026).

En cuanto al estilo gráfico, la docente valida la pertinencia de los tres enfoques propuestos, señalando que estos se relacionan con el universo visual de los niños y resultan comprensibles para ellos dentro de las dinámicas del aula, ya que el uso de técnicas como el trazo tipo crayón, el collage y la acuarela permite conectar con prácticas gráficas cercanas a su experiencia cotidiana, favoreciendo el interés por el material, su reconocimiento visual y una mejor aproximación a los contenidos planteados.

Finalmente, la docente reafirma que las tres propuestas se alinean con metodologías activas de enseñanza basadas en el juego, la exploración y la construcción progresiva del aprendizaje, debido a que permiten que los niños participen desde la experiencia y no únicamente desde la recepción de información, aunque manifiesta una clara preferencia por "Exploradores de la piel" debido a su potencial para generar mayor interés, sostener la curiosidad y motivar una participación más activa durante la actividad, al señalar que "les gusta mucho este tipo de cosas, de que van descubriendo" (A. Maisincho, comunicación personal, 7 de abril de 2026), lo que permite posicionarla como la alternativa más sólida dentro del conjunto de propuestas analizadas.

Validación con la docente Rosa Astudillo

En complemento a la validación anterior, se realizó una segunda evaluación con la docente Rosa Astudillo, encargada del otro paralelo de segundo de básica, con el fin de contrastar las propuestas desde una perspectiva pedagógica adicional dentro del mismo contexto educativo. Esta validación permitió revisar las propuestas desde una mirada cercana al trabajo cotidiano del aula, considerando no solo su planteamiento gráfico, sino también la forma en que podrían ser utilizadas por la docente y comprendidas

por los niños durante una actividad real, como se presenta en el anexo 5.

La docente reconoce que las tres ideas responden al objetivo general del proyecto, aunque cada una lo hace desde un camino distinto. En "Exploradores de la piel" identifica una lógica vinculada con la aventura y el descubrimiento, en el "Tren de la diversidad" observa una intención más colectiva y, en el caso del camaleón, una posibilidad narrativa centrada en el personaje. Aun así, sugiere mantener el proyecto ligado al contexto de la institución donde se levantó la información, para que la propuesta responda a las necesidades reales del caso de estudio (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

Respecto a los usuarios, la docente señala que los niños de segundo de básica suelen involucrarse mejor cuando la actividad les permite descubrir, tocar materiales, observar detalles y construir respuestas propias. Desde su experiencia, el aprendizaje funciona mejor cuando el docente acompaña con preguntas, pistas y explicaciones breves, en lugar de entregar toda la información desde el inicio (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

En el caso de "Exploradores de la piel", la docente destaca el valor de la exploración como eje de la propuesta, ya que considera que este tipo de dinámica puede despertar el interés de los niños y mantenerlos atentos durante el recorrido. Así, la diversidad de tonos de piel no se presenta como una explicación directa, sino como algo que el estudiante va descubriendo mediante la historia, los personajes y las actividades planteadas (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

Sobre el "Tren de la diversidad", la docente valora su posibilidad de trabajo grupal, porque permite que los niños construyan un resultado común y compartan decisiones durante la actividad. También propone ajustes prácticos, como incorporar imanes entre los vagones, usar materiales más resistentes y considerar un solo tren para todo el grupo, con el fin de facilitar la organización dentro del aula (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

En la propuesta "El camaleón de las mil voces", la docente reconoce una opción interesante desde la narración, especialmente porque el personaje puede generar empatía y cercanía con los niños. Además, plantea que la experiencia podría fortalecerse con un formato plegable que revele la historia por partes y con más elementos o personajes que mantengan la atención durante el recorrido (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

En cuanto al estilo gráfico, la docente considera que los tres enfoques son adecuados porque parten de recursos conocidos por los niños, como el crayón, el collage y los materiales manipulativos. Esta cercanía permite que el material no se perciba como algo ajeno al aula, sino como una extensión de lenguajes visuales que los estudiantes ya reconocen en sus actividades cotidianas (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

Finalmente, la docente considera que las tres propuestas son pertinentes y aplicables dentro del contexto educativo, aunque manifiesta una preferencia por las propuestas de "Exploradores de la piel" y "El tren de la diversidad", debido a su mayor potencial para adaptarse a dinámicas de exploración y trabajo en grupo, que son frecuentes en el aula. No obstante, reconoce que las tres alternativas presentan un adecuado nivel de desarrollo y resultan atractivas para los niños, lo que valida la viabilidad general del proyecto (R. Astudillo, comunicación personal, 6 de abril de 2026).

Validación con el profesor Xavier Jiménez

En complemento a las validaciones realizadas con docentes del contexto escolar, se llevó a cabo una evaluación con el docente Xavier Jiménez, profesional en diseño gráfico, con el objetivo de analizar las propuestas desde una perspectiva técnica y conceptual propia de la disciplina. Esta validación permitió profundizar en aspectos relacionados con la coherencia del concepto, el potencial narrativo, el tratamiento visual y el grado de innovación de las propuestas (ver anexo 6).

Durante la revisión, el evaluador confirma que las tres propuestas se relacionan con el objetivo general del proyecto, centrado en mitigar prejuicios asociados al color de piel, aunque identifica diferencias en la forma en que cada una resuelve conceptualmente el tema, en "Exploradores de la piel" señala que la categorización reducida de tonos podría simplificar demasiado la diversidad real, mientras que en "El tren de la diversidad" advierte que la ubicación de los personajes dentro de los vagones podría generar lecturas jerárquicas no deseadas, en contraste, destaca que "El camaleón de las mil voces" sintetiza mejor la idea de igualdad al presentar un personaje que cambia de color sin perder su identidad, reforzando que todos los tonos poseen el mismo valor (X. Jiménez, comunicación personal, 9 de abril de 2026).

Respecto a las expectativas de los usuarios, el evaluador considera que las tres propuestas cuentan con una base sólida para el grupo etario planteado, ya que utilizan recursos cercanos al público

infantil y permiten construir experiencias visuales y participativas, aunque insiste en que la dinámica grupal debe integrarse con mayor claridad dentro del diseño de la experiencia, definiendo desde el material y el manual docente cómo se organizarán los participantes, cómo interactuarán con las piezas y qué variantes podrían aplicarse según las condiciones del aula, de modo que el uso del sistema resulte más claro para el docente mediador (X. Jiménez, comunicación personal, 9 de abril de 2026).

Al analizar el nivel de innovación, el evaluador identifica que tanto la aventura pirata como el tren parten de estructuras narrativas reconocibles en productos infantiles, lo cual facilita su comprensión por parte de los niños, pero también las vuelve más convencionales en términos de propuesta, mientras que el camaleón presenta mayor novedad al concentrar el concepto de diversidad en un solo recurso visual y narrativo, permitiendo comunicar el mensaje de manera más directa, por ello señala que “la tercera […] es más interesante por esta síntesis de las cualidades del camaleón” (X. Jiménez, comunicación personal, 9 de abril de 2026).

En relación con la experiencia de uso, el evaluador considera que las tres propuestas pueden funcionar dentro del contexto educativo, siempre que su aplicación responda a la dinámica real del aula y al uso compartido de los materiales, por lo que resulta necesario prever momentos de exploración individual y actividades grupales que organicen la interacción entre los niños, el docente y las piezas del sistema, evitando que la experiencia dependa únicamente de una lectura individual y fortaleciendo su aplicación como recurso pedagógico mediado (X. Jiménez, comunicación personal, 9 de abril de 2026).

En el ámbito del estilo gráfico, el evaluador valida la pertinencia de los tres enfoques, ya que se apoyan en lenguajes cercanos al usuario infantil, como el crayón, el collage y la acuarela, aunque reconoce diferencias en su nivel de desarrollo visual, destacando en “Exploradores de la piel” un mayor potencial expresivo y una apropiación técnica más clara, mientras que el collage del tren se percibe como un recurso más habitual dentro de propuestas infantiles y la acuarela del camaleón requiere profundizar en aspectos como luz, sombra, volumen y profundidad para lograr una mayor riqueza visual. Asimismo, plantea la posibilidad de explorar la aplicación del estilo de crayón en la propuesta del camaleón, con el fin de potenciar su expresividad (X. Jiménez, comunicación personal, 9 de abril de 2026).

Finalmente, uno de los aportes más relevantes de esta validación radica en la posibilidad de integrar fortalezas de distintas propuestas en una

sola solución. En este sentido, el evaluador plantea la opción de incorporar el personaje del camaleón dentro de la narrativa de “Exploradores de la piel”, considerando que esta última fue identificada por las docentes del contexto escolar como una de las más efectivas debido a su carácter aventurero, altamente atractivo para los niños. Esta articulación permitiría combinar el potencial conceptual del camaleón, como recurso de síntesis de la diversidad, con el interés que generan las dinámicas de exploración y aventura, logrando una propuesta más sólida tanto a nivel pedagógico como de diseño (X. Jiménez, comunicación personal, 9 de abril de 2026).

Validación con el profesor Juan Gabriel Chancay

En complemento a las validaciones realizadas previamente, se llevó a cabo una última evaluación con el docente Juan Gabriel Chancay, profesional en diseño gráfico, con el objetivo de analizar las propuestas desde una perspectiva técnica centrada en la coherencia conceptual, el desarrollo visual y el nivel de innovación (ver anexo 7). Esta validación permitió identificar fortalezas y oportunidades de mejora en relación con la construcción de los conceptos, su aplicación gráfica y su potencial como sistema de diseño (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).

En primer lugar, el evaluador reconoce que las tres propuestas responden al objetivo general del proyecto, orientado a la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia. Durante la revisión, el docente identificó que las tres propuestas no se encontraban en el mismo nivel de desarrollo conceptual, ya que “Exploradores de la piel” y “El tren de la diversidad” presentaban una estructura más clara y fácil de comprender desde su planteamiento inicial, mientras que “El camaleón de las mil voces” todavía necesitaba mayor definición en su narrativa y en la forma de organizar la experiencia, aspecto importante para que pudiera consolidarse como una solución más sólida y aplicable dentro del proyecto (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).

Sobre la relación con los usuarios, Chancay consideró que las tres propuestas eran pertinentes para niños de cinco a siete años, principalmente por el uso de libros pop up, personajes y dinámicas de creación, recursos que pueden generar interés dentro del aula y facilitar una participación más activa, aun así, insistió en que los personajes debían trabajarse con mayor cuidado, pues al ser memorables y reconocibles pueden fortalecer el vínculo del niño con la experiencia, orientar mejor la lectura del mensaje y ayudar a que este permanezca después de la actividad (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de

2026).

Al revisar el nivel de innovación, el docente destacó que las tres propuestas incorporaban recursos interesantes, especialmente por la posibilidad de manipular, transformar y participar activamente en el material, lo cual resulta valioso en una propuesta dirigida a la infancia, aunque señaló que "El tren de la diversidad" mostraba un potencial particular por su lógica de construcción colectiva, ya que los vagones y personajes intercambiables permiten generar distintas combinaciones, repetir la actividad de varias maneras y abrir más posibilidades de uso dentro de la dinámica grupal (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).

En relación con la experiencia de uso, las tres alternativas fueron consideradas funcionales para el contexto educativo, siempre que cuenten con una guía clara para su aplicación y con una secuencia que facilite el trabajo del docente dentro del aula, en este punto, el manual docente fue valorado como una pieza necesaria para ordenar la actividad, orientar el rol del mediador, explicar el uso de los materiales y facilitar que los objetivos pedagógicos se trabajen de manera adecuada durante la implementación (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).

Desde el estilo gráfico, el docente reconoció que los tres enfoques podían conectar con el público infantil, debido al uso de lenguajes visuales cercanos como el crayón, el collage y la acuarela, recursos que guardan relación con prácticas gráficas conocidas por los niños y pueden resultar atractivos para su edad, sin embargo, sugirió realizar ajustes puntuales en cada caso, para "Exploradores de la piel" recomendó pulir la línea gráfica sin perder su carácter expresivo, en la propuesta del tren propuso revisar la construcción del personaje principal para darle mayor presencia, y en el caso del camaleón destacó la fuerza de la acuarela por su atractivo visual y su capacidad expresiva (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).

En cuanto a la experiencia visual, las tres propuestas fueron valoradas como atractivas, aunque se señaló la necesidad de cuidar mejor la composición de las piezas, especialmente en el uso de positivos y negativos, ya que un manejo más preciso de estos recursos permitiría evitar saturaciones, mejorar la lectura y ordenar con mayor claridad los elementos gráficos dentro del sistema, sin afectar el carácter lúdico ni la riqueza visual de las propuestas (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).

Más allá de la comparación entre propuestas, uno de los aportes más importantes de esta validación fue la necesidad de fortalecer la coherencia interna del sistema, especialmente en "Exploradores de la piel", donde los guardianes debían justificarse no

solo desde lo visual, sino también desde una lógica narrativa y simbólica acorde con el público infantil, además, se recomendó depurar la línea gráfica, revisar la expresividad de los personajes y trabajar con mayor precisión la composición visual, de manera que la propuesta pueda consolidarse como un sistema más claro, coherente y sostenible en futuras etapas de desarrollo (J. Chancay, comunicación personal, 13 de abril de 2026).



DESARROLLO
DEL PROTOTIPO

A partir de las validaciones realizadas con docentes del contexto educativo y profesionales del diseño gráfico, se definió como propuesta final una adaptación del concepto “Exploradores de la piel”, debido a que responde con mayor claridad a los intereses del usuario infantil y puede aplicarse dentro del aula de manera viable, especialmente porque las docentes señalaron que las dinámicas de exploración, aventura y descubrimiento suelen captar con facilidad la atención de los niños de cinco a siete años, lo que hace posible abordar la diversidad de tonos de piel desde una experiencia lúdica, participativa y cercana a sus formas de aprendizaje.

Esta elección no significó mantener la idea inicial sin cambios, sino ajustarla a partir de las observaciones recibidas durante el proceso, por lo que se integraron elementos de otras propuestas que fortalecían el concepto, entre ellos el camaleón como personaje principal dentro de la narrativa de exploración, ya que su capacidad de cambiar de color permite representar la diversidad de tonos de piel de una forma sencilla, visual y simbólica, sin recurrir a explicaciones demasiado directas ni a discursos complejos para el público infantil.

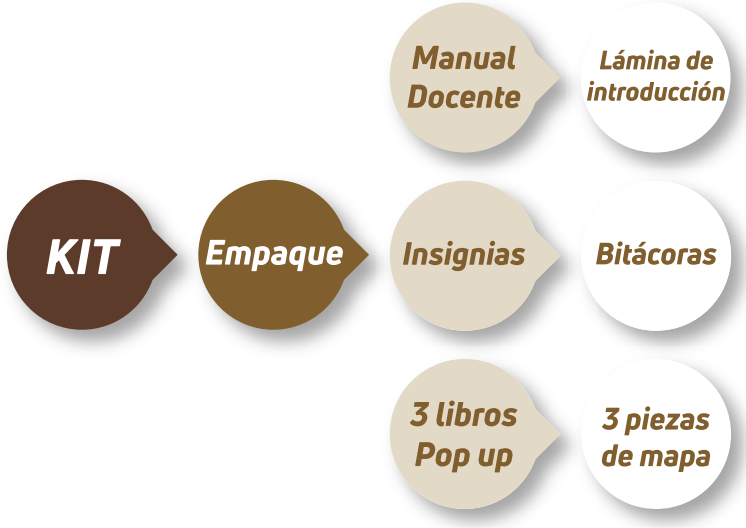
También se consideró necesario ampliar la diversidad representada dentro del sistema mediante la incorporación de más guardianes o personajes, con el fin de evitar una lectura limitada de los tonos de piel y mostrar una variedad más amplia de matices, además de adaptar la propuesta para que pueda trabajarse tanto de forma individual como grupal, respondiendo a las dinámicas reales del aula y a las recomendaciones planteadas por docentes y diseñadores sobre la flexibilidad que debía tener el material.

La propuesta final se materializa en un kit educativo orientado a promover la valoración positiva de los tonos de piel en niños de cinco a siete años

mediante una experiencia narrativa, participativa y simbólica, en la cual los usuarios asumen el rol de exploradores piratas que emprenden una travesía hacia una isla desconocida con el propósito de descubrir la belleza de los colores de piel, sistema conformado por una lámina de introducción, bitácoras del explorador para cada niño, insignias de identificación, tres libros pop-up que representan distintos territorios de la isla e incorporan las piezas del mapa, y un manual dirigido a la docente para mediar el desarrollo de la actividad dentro del aula (ver figura 19).

Figura 19

Diagrama con los elementos del Kit educactivo.



Nota. Elaborado por Juan Chico

Descripción de la experiencia

La experiencia comienza con la lámina introductoria en la que aparece un camaleón que se pregunta qué hace especiales a los distintos colores de piel. Esta inquietud lo lleva a emprender una travesía hacia la Isla de la Diversidad, un lugar habitado por guardianes encargados de proteger diferentes tonos de piel. A partir de este momento, los estudiantes son invitados a unirse a su tripulación exploradora mediante la entrega de una insignia que los incorpora simbólicamente a la historia y los convierte en participantes activos de la aventura.

El desarrollo narrativo se presenta mediante tres libros pop up que muestran distintas zonas de la isla, donde el camaleón conoce a los guardianes y descubre la belleza de varios tonos de piel a través de analogías cercanas al universo infantil. El primer libro aborda tonos oscuros y claros relacionados con la noche, las estrellas, la luz suave y la claridad. El segundo presenta los tonos mestizos mediante el fénix y referencias como el sol, el caramelo y los atardeceres. Finalmente, el tercero introduce tonos cafés y albinos a través del caballo y el conejo, vinculados con la madera, las hojas otoñales, las nubes y la nieve.

Los textos que conforman la narrativa fueron elaborados inicialmente como borradores con

el fin de definir la secuencia de acontecimientos, los personajes y los mensajes principales de cada historia. Posteriormente, fueron refinados con apoyo de la herramienta de inteligencia artificial ChatGPT en aspectos de redacción, claridad del lenguaje y coherencia narrativa.

Durante la lectura de los libros, cada estudiante trabaja también con una bitácora del explorador, donde registra sus descubrimientos y desarrolla actividades vinculadas con la historia. Estas actividades incorporan ejercicios de exploración, relación, creación, expresión y reflexión que complementan la experiencia narrativa y permiten reforzar los aprendizajes de manera individual, cercana y participativa.

Cada libro incluye una pieza plegable que corresponde a una sección del mapa de la Isla de la Diversidad. Al finalizar la exploración de los tres libros y las actividades de las bitácoras, los grupos unen las piezas para formar el mapa completo y descubrir un espacio central todavía vacío, el cual funciona como cierre de la aventura y como invitación para que los estudiantes creen nuevos guardianes.

Como actividad final, cada niño diseña un guardián de la piel en la última sección de su bitácora, le asigna un nombre y describe la belleza del tono que protege. Luego, lo recorta y lo ubica en el espacio central del mapa junto a los guardianes conocidos durante la travesía, cerrando así la experiencia con una construcción colectiva que representa la convivencia, el reconocimiento y la valoración positiva de los diferentes colores de piel.

Ilustración

En relación con la ilustración en libros infantiles, A. Hall (2011) señala que estas “sirven para amplificar las palabras y para articular los aspectos de la vida que no pueden transmitirse de manera verbal” (p. 112), lo que evidencia su rol fundamental en la construcción del significado dentro de este tipo de publicaciones. En este sentido, el autor plantea diversas consideraciones para el desarrollo de libros infantiles. En primer lugar, destaca que la calidad de estos depende en gran medida de una narrativa sólida, que incluya protagonistas o personajes enérgicos y convincentes, capaces de captar la atención del lector.

En cuanto a la construcción de personajes, A. Hall (2011) indica que estos deben ser prominentes, fácilmente reconocibles dentro de la composición y capaces de atraer la atención del lector (p. 113), lo cual resulta especialmente relevante en el diseño del camaleón y los distintos guardianes. Finalmente, un aspecto particularmente pertinente para esta

propuesta es el uso de animales como personajes. Al respecto, A. Hall (2011) menciona que “los animales son personajes muy populares, dado que su uso evita los problemas relacionados con la representación de tipos de personas específicos” (p. 113). Además, el autor señala que estos pueden convertirse en poderosos símbolos que los niños identifican con facilidad, lo que justifica la utilización de diferentes animales como guardianes dentro de la narrativa, permitiendo representar los distintos tonos de piel de manera simbólica, accesible y libre de asociaciones problemáticas.

Figura 20

Camaleón y los 5 guardianes.



Nota. Ilustración por Juan Chico

Es de esta manera que se desarrollan los seis personajes que conforman la narrativa de los cuentos, seleccionando animales que no presentan connotaciones negativas y que permiten representar la diversidad de los tonos de piel de manera amigable para el público infantil. Estos personajes corresponden al gato, el caballo, el ave fénix, el ciervo y el conejo, además del camaleón, quien actúa como protagonista y guía de la experiencia.

Cromática

Para la construcción de la paleta cromática de los personajes se tomó como referencia la diversidad de tonos de piel contemplada en la escala de Fitzpatrick, la cual establece seis fototipos cutáneos que permiten reconocer variaciones generales en la coloración de la piel, sin embargo, para el desarrollo de la propuesta se decidió trabajar con cinco grupos cromáticos principales, debido a la necesidad de simplificar la información y adaptarla al público infantil, evitando clasificaciones demasiado específicas que pudieran dificultar su identificación dentro de la narrativa.

Figura 21

Escala de Fitzpatrick



Nota. Obtenido de https://www.bodyhealthbrasil.com/tecnologia-de-depilacao-a-laser-como-escolher-o-melhor/escala-de-fitzpatrick/

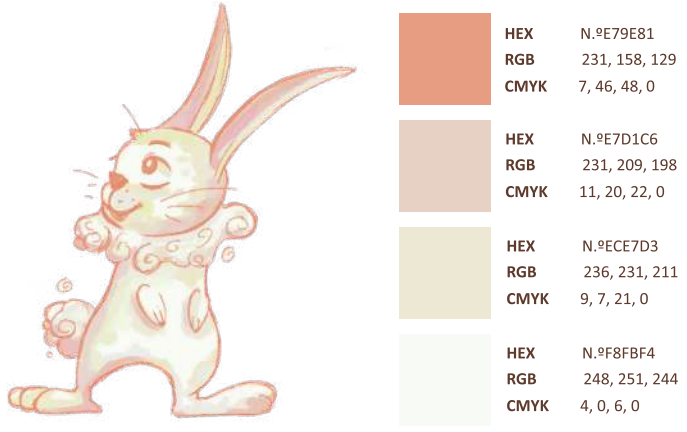
Los tonos seleccionados permiten representar una variedad amplia de colores de piel mediante categorías visuales accesibles para los niños, facilitando su reconocimiento durante la lectura de los cuentos y el desarrollo de las actividades, al mismo tiempo que esta organización posibilita asociar cada grupo cromático con elementos de la naturaleza presentes en la historia, construyendo analogías positivas que resaltan la belleza de cada tono sin recurrir a clasificaciones técnicas o médicas que no responden directamente a los objetivos educativos del proyecto.

En este sentido, la selección cromática de los guardianes se articula a partir de los fototipos I, II, IV, V y VI de la escala de Fitzpatrick, utilizados como una guía técnica para construir una representación visual amplia y comprensible de la diversidad de tonos de piel, mientras que el fototipo III no se trabaja como una categoría independiente debido a que su rango cromático puede integrarse visualmente entre los tonos claros cálidos y los tonos mestizos, permitiendo una organización más sintética, didáctica y coherente con la propuesta.

El fototipo I se vincula con el conejo, personaje que representa los tonos de piel muy claros mediante una paleta cromática construida a partir de colores suaves y luminosos (ver figura 22), asociados dentro de la narrativa con elementos como las nubes, la nieve y la espuma, con el fin de resaltar la delicadeza y belleza de estos tonos desde una representación cercana al universo infantil.

Figura 22

Paleta cromática del conejo (Fototipo I)



Nota. Paleta construida a través del Fototipo I de la escala Fitzpatrick.

El fototipo II se relaciona con el ciervo, guardián de los tonos de piel claros, cuya cromática se desarrolla mediante colores cálidos y suaves (ver figura 23) vinculados con referentes naturales como la luz, la miel clara y la arena iluminada, permitiendo representar estos tonos desde una mirada positiva, amable y reconocible para los niños.

Figura 23

Paleta cromática del ciervo (Fototipo II)



HEX	N.ºB57F6A
RGB	181, 127, 106
CMYK	24, 51, 53, 14

HEX	N.ºE4B8A4
RGB	228, 184, 164
CMYK	10, 32, 34, 0

HEX	N.ºEBD0BC
RGB	235, 208, 188
CMYK	9, 21, 27, 0

Nota. Paleta construida a través del Fototipo II de la escala Fitzpatrick.

El fototipo IV se interpreta a través del fénix, guardián de los tonos de piel mestizos, cuya paleta cromática incorpora colores cálidos, mezclados y brillantes (ver figura 24) asociados con el sol, el caramelo y el atardecer, reforzando la idea de mezcla, transformación y diversidad dentro de un mismo personaje.

Figura 24

Paleta cromática del fénix (Fototipo IV)



HEX	N.ºC5AC7A
RGB	197, 172, 122
CMYK	23, 28, 55, 7

HEX	N.ºBC8B56
RGB	188, 139, 86
CMYK	22, 44, 68, 12

HEX	N.º9D5C38
RGB	157, 92, 56
CMYK	28, 64, 78, 24

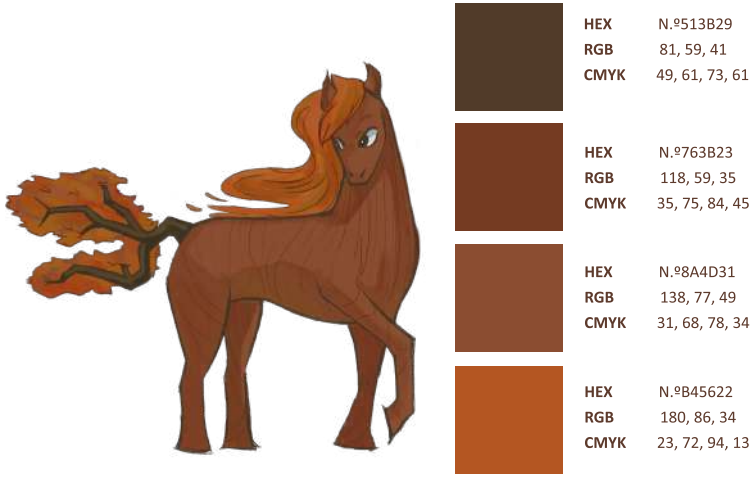
HEX	N.º731D0D
RGB	115, 29, 13
CMYK	32, 96, 100, 47

Nota. Paleta construida a través del Fototipo IV de la escala Fitzpatrick.

El fototipo V se representa mediante el caballo, personaje asociado con los tonos de piel cafés, cuya cromática incorpora colores terrosos, cálidos y profundos (ver figura 25) vinculados con elementos como la madera, las hojas de otoño, la canela y el café suave, destacando la fuerza, calidez y riqueza visual de estos tonos.

Figura 25

Paleta cromática del caballo (Fototipo V)



Nota. Paleta construida a través del Fototipo V de la escala Fitzpatrick.

Figura 26

Paleta cromática del gato (Fototipo VI)



Nota. Paleta construida a través del Fototipo VI de la escala Fitzpatrick.

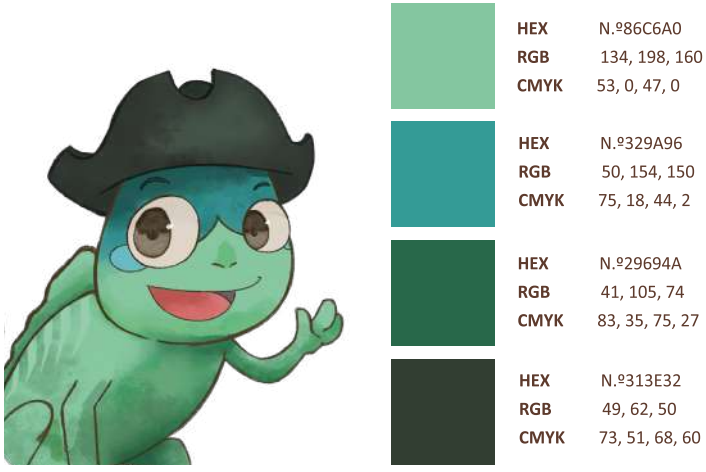
El fototipo VI se vincula con el gato, guardián de los tonos de piel más oscuros, cuya paleta cromática se compone de colores profundos y elegantes (ver figura 26) asociados con la noche, el cielo estrellado y el chocolate, permitiendo resaltar la riqueza visual y simbólica de los tonos oscuros desde una mirada positiva.

En el caso del camaleón, su cromática inicial parte de una representación visual reconocible para el público infantil, utilizando principalmente tonos verdes y matices naturales asociados comúnmente con este animal (ver figura 27), lo que permite que los niños identifiquen al personaje de manera inmediata antes de iniciar la experiencia narrativa, sin embargo, conforme avanza el recorrido por la Isla de la Diversidad, el camaleón adquiere progresivamente los colores de los distintos guardianes e integra en su cuerpo las paletas cromáticas vinculadas a cada tono de piel, convirtiéndose así en un recurso visual

de transformación y aprendizaje que evidencia su capacidad de cambiar de color, reconocer la belleza de cada tono y ampliar su mirada sin dejar de ser él mismo.

Figura 27

Paleta cromática del camaleón



Nota. Paleta cromática inicial del camaleón, construida a partir de tonos verdes asociados comúnmente con la representación infantil del animal.

Tipografía

La selección tipográfica de la propuesta contempla dos familias con funciones diferenciadas dentro del sistema gráfico, siendo la primera de ellas Cinzel Decorative, utilizada principalmente en títulos, portadas y frases cortas debido a las características formales de sus remates y elementos ornamentales, los cuales evocan estéticas vinculadas con la aventura, la exploración y los relatos clásicos, permitiendo reforzar visualmente la temática pirata presente en la narrativa y aportar jerarquía, carácter y personalidad a los elementos más destacados de la composición.

Figura 28

Tipografía Cinzel Decorative

CINZEL DECORATIVE

REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V X Y Z A B C
D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6
7 8 9 0

BOLD

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V X Y Z A
B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1 2
3 4 5 6 7 8 9 0

BLACK

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V X Y Z A
B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0

Nota. Muestra de la tipografía Cinzel Decorative.

Para los textos corridos se emplea la tipografía Quicksand, seleccionada a partir de una recomendación realizada por la docente de la

unidad educativa, debido a que sus formas simples, redondeadas y de alta legibilidad presentan una relación cercana con los modelos de escritura y lectura que los niños de estas edades se encuentran aprendiendo dentro de su proceso educativo, favoreciendo una experiencia de lectura más accesible, clara y amigable para el público objetivo, lo que permite que la atención se mantenga en los contenidos narrativos y en el desarrollo de las actividades propuestas.

Figura 29

Tipografía Quicksand.



Nota. Muestra de la tipografía Quicksand.

Estilo visual

El estilo visual del proyecto se construye a partir de una estética inspirada en la acuarela manual, debido a su capacidad para generar una apariencia cálida, sensible y cercana al público infantil. Según Santos (2025), “las ilustraciones en acuarela, por su parte, se destacan por su capacidad para transmitir emociones, lo que facilita la empatía y la conexión con los personajes y situaciones del relato”. Esto resulta pertinente para el proyecto, ya que permite abordar un tema sensible relacionado con los colores de piel mediante una representación visual cercana y emocionalmente accesible para usuarios infantiles.

Esta decisión también responde a una intención conceptual vinculada con la representación de la diversidad, ya que la acuarela permite trabajar con transparencias, mezclas y transiciones cromáticas que suavizan los límites entre los colores, cualidad que se relaciona directamente con el camaleón protagonista y su cambio de color durante el recorrido por la Isla de la Diversidad, considerando que Santos (2025) señala que “esta técnica se caracteriza por la transparencia, lo que permite que las capas de color se mezclen sutilmente”, lo cual permite representar los tonos de piel como variaciones continuas y sensibles, reforzando la idea de que reconocer distintas cualidades no implica perder la propia identidad.

De manera complementaria, la acuarela se articula con elementos asociados a la estética pirata y de exploración, con el propósito de convertir la experiencia en una aventura de descubrimiento donde los niños recorran los distintos componentes del sistema, conozcan a los guardianes de la isla y descubran la belleza presente en cada color de piel, buscando despertar su curiosidad y mantener su interés durante la actividad, aspecto relevante si se considera que la curiosidad marca el inicio del interés por conocer y se vincula con aquello que resulta nuevo dentro del proceso de aprendizaje (Shukina, 1968, como se citó en Bernal & Román, 2013).

Una vez definido el estilo gráfico y los recursos visuales empleados en el proyecto, se procede a describir los elementos que conforman el kit educativo, los cuales permiten materializar la experiencia narrativa, lúdica y participativa dentro del contexto escolar (figura 19).

Empaque

La experiencia se encuentra contenida en un empaque tipo bandeja compuesto por dos piezas: una caja contenedora y una cubierta deslizante que permite revelar progresivamente los materiales incluidos en su interior.

La cubierta exterior incorpora un troquel con la silueta del camaleón, personaje principal de la narrativa. Al deslizar esta pieza, el usuario puede observar un cambio gradual de color generado por un degradado ubicado en la parte lateral interna del contenedor. Este recurso busca representar visualmente la capacidad del personaje para transformarse y explorar distintos tonos de piel, reforzando uno de los conceptos centrales de la propuesta.

La revelación progresiva del contenido busca despertar la curiosidad de ambos usuarios desde el primer contacto con el sistema. Esta decisión resulta pertinente considerando que la curiosidad puede ser estimulada mediante propiedades presentes en los objetos y situaciones, tales como la novedad, la complejidad y la sorpresa (Berlyne, 1960, como se citó en Bernal & Román, 2013). De manera complementaria, la novedad y la incongruencia entre lo esperado y lo observado favorecen el comportamiento exploratorio (Charlesworth ,1964, como se citó en Bernal & Román, 2013). En este sentido, el mecanismo deslizante oculta parcialmente el contenido del kit y permite descubrirlo de manera gradual, generando una experiencia de exploración coherente con la narrativa de aventura planteada en el proyecto.

Por otra parte, para reforzar la narrativa de exploración presente en toda la experiencia, el

empaque adopta la apariencia de un cofre del tesoro. Esta decisión permite asociar el acto de abrir el empaque con una actividad de búsqueda y descubrimiento, coherente con la aventura que el camaleón emprende dentro de la Isla de la Diversidad.

Debido a los requerimientos de almacenamiento del sistema, la forma tradicional del cofre fue adaptada a un formato rectangular, permitiendo contener adecuadamente el manual docente, los tres libros pop up, las tres piezas del mapa y la lámina de introducción.

Figura 30

Mockup del empaque cerrado.



Nota. Mockup digital del empaque contenedor en estado cerrado, desarrollado con Pacdora y ChatGPT, a partir del diseño realizado por Juan Chico.

Figura 31

Mockup del empaque abierto.



Nota. Mockup digital del empaque contenedor en estado abierto, desarrollado con Pacdora y ChatGPT, a partir del diseño realizado por Juan Chico.

Manual docente

Una vez revelado el contenido del kit, el primer elemento a considerar es el manual docente, ya que este reúne las instrucciones necesarias para facilitar el desarrollo de la actividad. El manual está compuesto por diez pasos que orientan al docente durante toda la experiencia, desde la introducción de la narrativa hasta la creación de nuevos guardianes por parte de los estudiantes.

Este elemento fue desarrollado en formato A5 debido a criterios de practicidad, facilidad de almacenamiento y manipulación durante la actividad. Además, cuenta con seis páginas internas en las que se distribuyen los distintos pasos y recomendaciones para el docente.

Para la organización de la información se empleó una retícula basada en la ley de tercios. Esta decisión responde a la necesidad de estructurar adecuadamente los elementos gráficos y textuales dentro de cada página, favoreciendo una lectura clara y ordenada. Arroyo (2012) plantea que una retícula bien estructurada permite orientar la mirada del receptor mediante un recorrido visual narrativo, evitando que la lectura se disperse y que se interrumpa la comprensión del mensaje y del significado que se busca comunicar (p. 49). Por ello, la retícula utilizada permite facilitar la comprensión de las instrucciones y el seguimiento secuencial de la actividad.

En las siguientes figuras se muestran la retícula utilizada para la diagramación del manual docente y algunas páginas desarrolladas a partir de esta estructura.

Figura 32

Retícula del manual docente

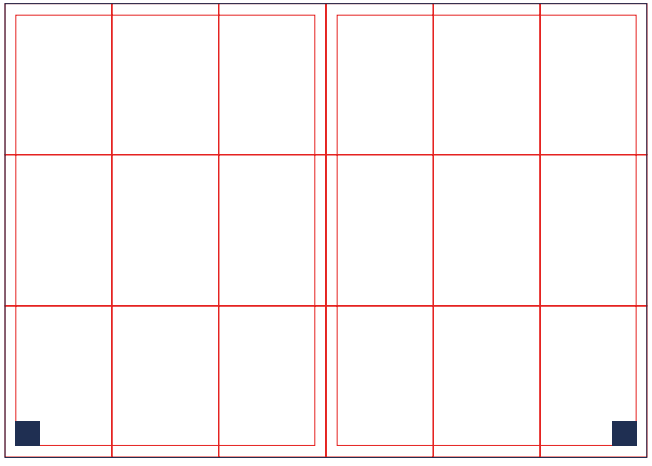


Figura 33

Páginas internas 5 y créditos.



Nota. Diagramado por Juan Chico.

Figura 34

Páginas internas 1 y 4.



Nota. Diagramado por Juan Chico.

Es importante señalar que, en la última página del manual, se incorporan dos códigos QR que permiten acceder a los archivos de impresión de las bitácoras del explorador y de los stickers correspondientes a las insignias de la tripulación exploradora, decisión que responde a la necesidad de asegurar que la experiencia pueda mantenerse y repetirse en futuras aplicaciones, considerando que estos elementos forman parte fundamental de la propuesta y requieren ser reproducidos periódicamente para mantener su correcto funcionamiento dentro de las actividades planteadas.

Lámina introductoria e insignia

Una vez revisado el manual docente, se da inicio a la actividad mediante la presentación de la lámina introductoria. Esta corresponde a una lámina de tamaño Super A3 compuesta por cuatro módulos ilustrados que funcionan como prólogo para el resto de la experiencia. A través de ellos se introduce al personaje principal, sus motivaciones y el objetivo de la aventura, permitiendo contextualizar a los estudiantes antes de interactuar con los demás elementos del sistema.

La secuencia narrativa presenta al camaleón cuestionándose qué hace especiales a los distintos colores de piel, despertando en él el deseo de conocerlos mejor. Posteriormente, descubre una isla donde conviven numerosos tonos de piel y considera que allí podrá encontrar las respuestas que busca.

Finalmente, el camaleón invita a los estudiantes a acompañarlo en esta exploración, incorporándolos a la narrativa mediante la entrega de una insignia que los identifica como miembros de su tripulación exploradora. Esta insignia se materializa en un sticker que el docente entrega a cada estudiante para que lo coloque en su ropa, permitiendo formalizar su participación dentro de la historia y reforzando su rol como explorador de la Isla de la Diversidad.

Figura 35

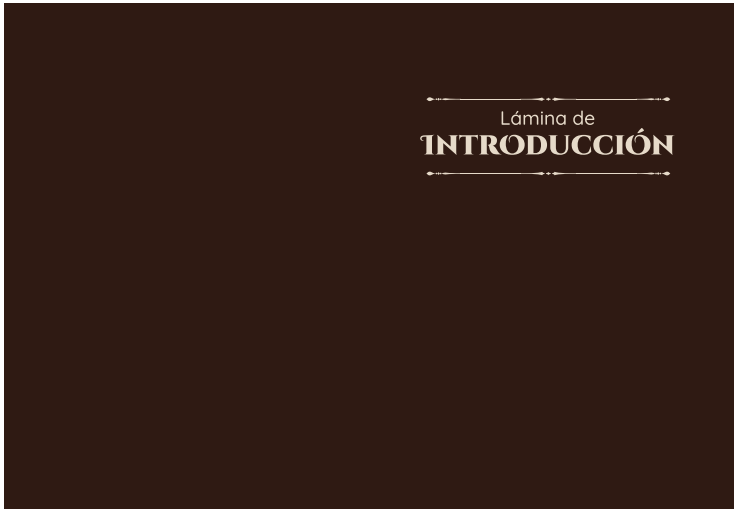
Retiro de la lámina de introducción.



Nota. Diagramado e ilustrado por Juan Chico.

Figura 36

Tiro de la lámina de introducción.



Nota. Diagramado e ilustrado por Juan Chico.

La insignia está compuesta por una estrella conformada por distintos módulos que representan diversos tonos de piel. Esta decisión gráfica busca comunicar visualmente la convivencia y el valor de la diversidad, mostrando cómo diferentes tonalidades forman parte de una misma figura.

Figura 37

Arte final de la insignia de la tripulación exploradora



Nota. Ilustrado por Juan Chico.

Bitácoras del explorador

De manera paralela a la entrega de la insignia de la tripulación exploradora, cada estudiante recibe una bitácora del explorador en formato A5, elemento que funciona como una herramienta de acompañamiento durante toda la experiencia y permite registrar descubrimientos, observaciones y reflexiones conforme los niños exploran los libros pop up y conocen a los guardianes de la Isla de la Diversidad, fortaleciendo la relación entre lectura, participación individual y desarrollo de actividades.

La bitácora está compuesta por catorce páginas, distribuidas de forma que cada uno de los tres libros cuente con tres páginas de actividades relacionadas con los contenidos y personajes de la narrativa, permitiendo que los estudiantes consoliden los aprendizajes obtenidos durante cada recorrido mediante ejercicios de relación, exploración, creación, expresión y reflexión, organizados a partir de una retícula basada en la ley de tercios para mantener coherencia visual con los demás elementos del sistema. Esta variedad de actividades permite ofrecer distintas formas de participación y acercamiento al contenido, posibilitando que los estudiantes interactúen con la narrativa desde múltiples perspectivas y se apropien progresivamente del mensaje central relacionado con la valoración positiva de los distintos colores de piel.

Figura 38

Muestra de páginas diagramadas de la bitácora del explorador.



Esta bitácora guardará todo lo que descubrí sobre los colores de piel. Ayúdame a llenar estas páginas con todo lo que iremos aprendiendo juntos.



AHORA ES TU TURNO

¿Me ayudas a crear un nuevo guardián para que proteja un nuevo tono de piel?

Cuando hayas terminado de llenar esta bitácora, dibújalo en el otro lado de esta hoja, ponle un nombre y cuéntame por qué su tono de piel es hermoso. Luego, recórtalo y agrégalo al mapa que encontramos junto a los demás guardianes.



1 RELACIONA

¿Me ayudas a unir con una línea a cada guardián con las palabras que más se parecen a sus colores de piel?



3 EXPLORA

¿Me ayudas a encontrar las palabras que el caballo y el conejo usarían para describir sus colores de piel?

Los colores de piel **cafés** son como...

Madera	Otoño	Coco

Los colores de piel **albinos** son como...

Espuma	Nubes	Algodón

E	S	P	U	M	A	P	C	O	C	O
H	U	Y	B	W	R	E	C	H	L	X
T	L	J	H	D	H	L	O	N	A	H
Q	V	B	A	K	L	Z	G	B	G	T
E	Y	D	A	L	G	O	D	Ó	N	G
A	G	X	O	U	Z	A	T	Y	Z	O
I	G	R	F	X	Y	T	E	F	J	R
N	U	B	E	S	M	G	D	S	D	P
K	J	U	M	K	Z	O	T	O	Ñ	O
Z	H	M	D	O	R	L	X	V	R	T
M	A	D	E	R	A	K	A	O	E	J

1 EXPRESA

¿Me ayudas completando estas frases sobre los colores de piel de los guardianes?

Los colores de piel **cafés** me hacen pensar en...

Los colores de piel **albinos** me hacen pensar en...

2 REFLEXIONA

¿Qué fue lo más bonito que descubriste sobre los tonos de piel cafés y albinos?



2 CREA

¿Cómo se veía mi piel cuando conocí a los guardianes? ¡Coloreame usando colores de piel inspirados en ellos!



3 EXPRESA

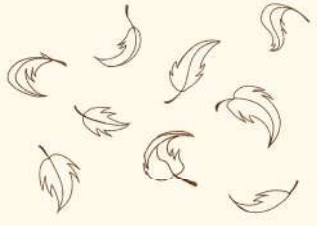
¿Me ayudas escribiendo algo bonito que hayas aprendido sobre estos colores de piel?

Los colores de piel **oscuros** me recuerdan a algo hermoso como...

Los colores de piel **claros** me recuerdan a algo hermoso como...

1 CREA

Las plumas del fénix perdieron sus hermosos colores mestizos... ¿Me ayudas a pintarlas usando distintos tonos de piel mestizos?



2 EXPRESA

¿Me ayudas escribiendo algo bonito sobre los colores de piel mestizos?

Los colores de piel **mestizos** me recuerdan a algo hermoso como...

3 RELACIONA

Encierra con un círculo las imágenes que tengan un color parecido a los hermosos colores de piel del fénix.



Nota. Páginas diagramadas e ilustradas por Juan Chico.

Libros Pop Up

Para el desarrollo de los libros pop up se definieron en primer lugar aspectos estructurales como la extensión y el formato, ya que estas decisiones influyen directamente en la manera en que se organiza la narrativa, se distribuyen las escenas y se resuelven los mecanismos de papel, tomando como referencia lo planteado por Serrano (2018), quien señala que los libros móviles suelen estructurarse entre cinco y siete páginas dobles, tanto por razones económicas vinculadas al costo de producción como por criterios funcionales, ya que una mayor cantidad de páginas podría aumentar demasiado el grosor del libro y dificultar su manipulación (p. 150), de modo que "Luz en lo Profundo" y "Entre Madera y Aire" se estructuran en siete páginas dobles, debido a que en ambos cuentos se presentan dos guardianes, mientras que "Sol en la Piel" se desarrolla en seis páginas dobles, al centrarse en un solo guardián y mantener una narración clara, manejable y acorde con su contenido.

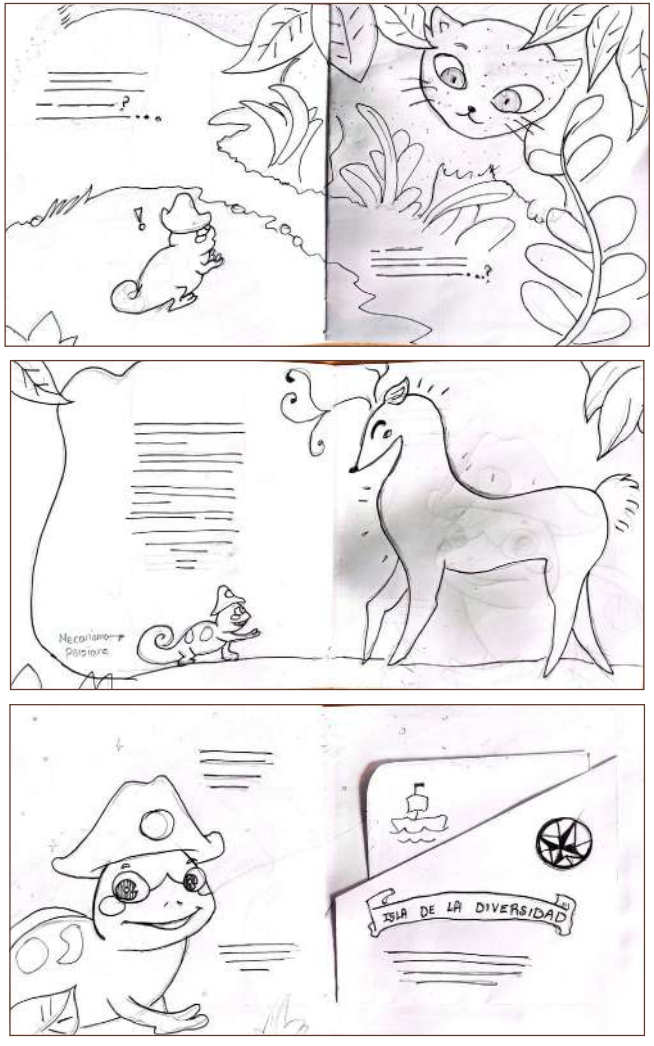
La elección del formato también responde a las características del público infantil, puesto que el libro debía ser cómodo de manipular y permitir una visualización adecuada de las ilustraciones y mecanismos durante la lectura, en este sentido, Castro (2025) plantea que el formato en libros pop up para niños debe considerar la experiencia visual del usuario y propone dimensiones de 23 × 25 cm, al ser ergonómicas y facilitar la observación del contenido sin forzar la vista, además de favorecer dinámicas grupales en las que varios niños pueden mirar el libro al mismo tiempo sin depender de un único lector (p. 80), razón por la cual el proyecto adopta un formato equivalente que se ajusta a las necesidades de uso compartido dentro del aula.

Una vez definidos estos aspectos, se desarrolló el storyboard de cada cuento como una herramienta para ordenar la historia antes de pasar a la construcción de las escenas en volumen, ya que Serrano (2018) señala que el proceso de diseño de un libro pop up inicia con la elaboración del manuscrito y continúa con la construcción de un storyboard, donde se define la secuencia de la historia en cada página (pp. 151–152).

Figura 39

Muestras del storyboard del cuento "Luz en lo Profundo"





Nota. Diagramado e ilustrado por Juan Chico.

Figura 40

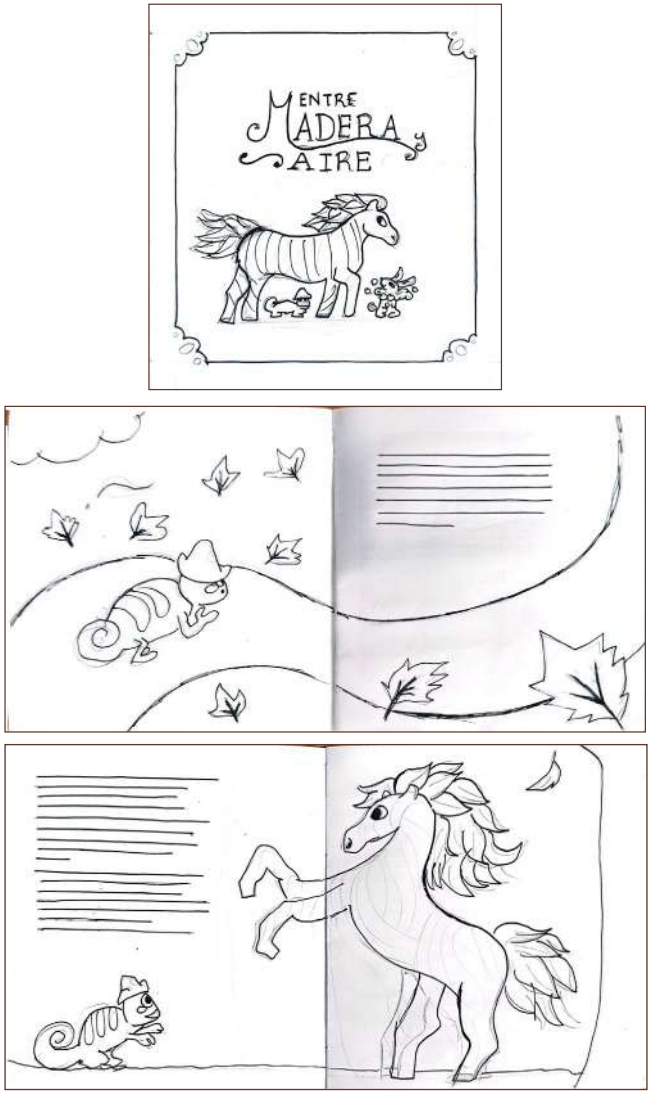
Muestras del storyboard del cuento "Sol en la Piel"



Nota. Diagramado e ilustrado por Juan Chico.

Figura 41

Muestras del storyboard del cuento "Entre Madera y Aire"



Nota. Diagramado e ilustrado por Juan Chico.

Posteriormente, se trabajó la fase de ingeniería de papel, en la que se definieron los mecanismos que formarían parte de cada escena, realizando pruebas físicas para verificar su funcionamiento, considerando que, según Serrano (2018), este proceso incluye la elaboración de listas de posibles desplegables y el desarrollo de bocetos bidimensionales y tridimensionales que permiten revisar la viabilidad de los movimientos, volúmenes y efectos planteados (pp. 151–153), aspecto especialmente importante en este proyecto porque los mecanismos pop up no pueden validarse únicamente desde el dibujo o la composición digital, sino que requieren ser construidos, manipulados y ajustados físicamente.

En cuanto a la complejidad de los mecanismos, se priorizó el uso de estructuras sencillas y controladas que pudieran resistir la manipulación constante dentro del aula, por lo que la mayoría de escenas se desarrollaron mediante mecanismos de plegado en V, trabajados principalmente en ángulos de 30° y 20°, ya que permiten generar volumen y movimiento sin exceder los límites de la página ni comprometer la estabilidad del libro, decisión que se relaciona con lo planteado por Finch (2013), quien menciona que, aunque los elementos que sobresalen de la página pueden generar mayor impacto visual, "los pop ups que

están contenidos en los límites de la página siguen siendo visualmente fuertes" (p. 20), no obstante, en las escenas donde aparecen los guardianes se incorporaron mecanismos ligeramente más complejos para otorgar mayor énfasis visual a estos momentos narrativos y reforzar la sensación de descubrimiento, manteniendo así un equilibrio entre impacto visual, durabilidad y seguridad, considerando que Serrano (2018) advierte que "los mecanismos […] terminan destrozados al poco tiempo de ser adquiridos, por su necesaria manipulación" (p. 106).



Figura 42

Bocetos tridimensionales





Nota. Bocetos hechos por Juan Chico.

Finalmente, una vez revisada la funcionalidad de los mecanismos planteados para los tres libros, se procedió a digitalizar las piezas gráficas y realizar los ajustes correspondientes en los artes finales, etapa que se desarrolló después de la revisión realizada con los lectores de tesis, el profesor Juan Gabriel Chancay y el Mtr. Xavier Jiménez, cuyas observaciones permitieron incorporar cambios relacionados tanto con el funcionamiento de los mecanismos como con aspectos de ilustración, composición y lectura, además de ajustes complementarios vinculados con la organización editorial con el fin de preparar cada libro para su producción final.

Figura 43

Muestra de digitalización de piezas del primer libro "Luz en lo Profundo"



Nota. Ilustrado por Juan Chico.

Figura 44

Muestra de digitalización de piezas del segundo libro "Sol en la Piel"



Nota. Ilustrado por Juan Chico.

Figura 45

Muestra de digitalización de piezas del tercer libro "Entre Madera y Aire"



Nota. Ilustrado por Juan Chico.

De manera paralela al desarrollo interior de los libros pop up, se trabajaron las portadas de cada cuento con el propósito de mantener una unidad visual dentro del sistema gráfico del proyecto, retomando la línea gráfica empleada previamente en el manual docente y en las bitácoras del explorador, especialmente a través del uso de elementos esquineros que refuerzan la estética de aventura y exploración, mientras que el título se compone con la tipografía Cinzel Decorative, incorporando ajustes formales que aportan mayor dinamismo y presencia visual a cada composición, de modo que las portadas no solo funcionan como elementos de identificación, sino también como una primera aproximación narrativa al contenido de cada libro.

En la zona central de las portadas, y a partir de las observaciones realizadas por los lectores de tesis, se decidió emplear el recurso del contenedor circular utilizado anteriormente en la portada de la bitácora del explorador, del cual emerge la ilustración del camaleón protagonista, generando continuidad visual entre los distintos componentes del kit y permitiendo integrar dentro de este espacio a los guardianes correspondientes a cada cuento, lo que facilita reconocer de manera inmediata los personajes que aparecerán en la historia y refuerza la relación entre portada, narrativa y experiencia de lectura.

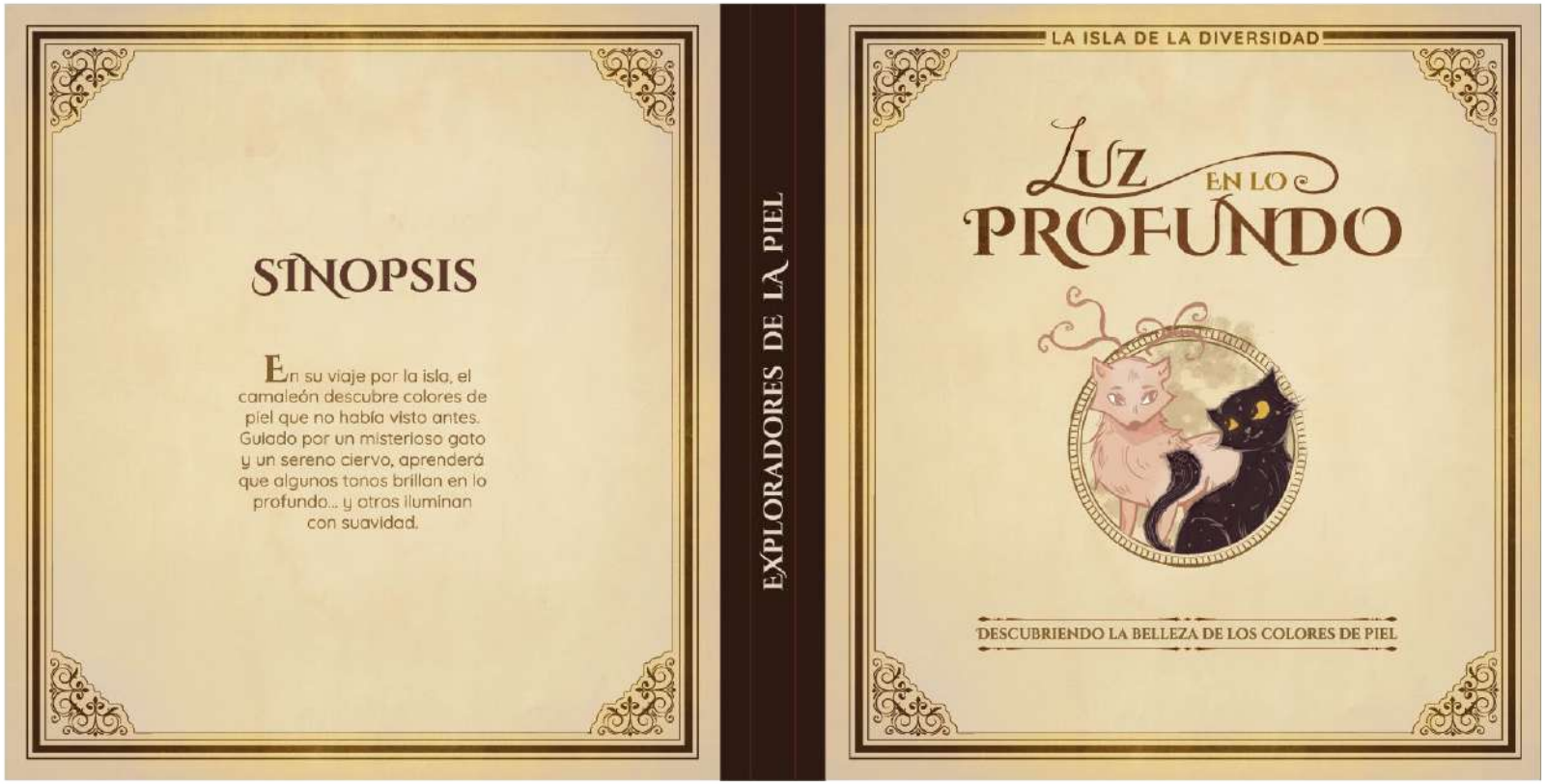
En la parte inferior de las tres portadas se incorpora la frase “descubriendo la belleza de los colores de piel”, la cual cumple una función introductoria y motivadora, ya que apela directamente a la curiosidad del usuario infantil y anticipa el sentido de la experiencia sin revelar por completo el contenido del cuento, permitiendo que los niños se aproximen a la lectura desde una actitud de exploración y descubrimiento, mientras que en la contraportada se ubica una breve sinopsis que presenta un avance de la historia y orienta al lector sobre el recorrido que se desarrollará en cada libro.

Finalmente, en los lomos se ubica el nombre del proyecto “Exploradores de la piel”, con el fin de mantener la identificación del sistema cuando los libros se encuentren almacenados o agrupados dentro del kit, y, siguiendo la recomendación del Mtr. Xavier Jiménez, cada lomo se trabaja con un color distinto para facilitar la diferenciación entre los cuentos, decisión que favorece la organización del material, mejora su reconocimiento visual y aporta funcionalidad al uso del sistema dentro del contexto educativo.

A continuación, se presentan las portadas, contraportadas y lomos correspondientes a los tres libros pop up desarrollados para la propuesta (figuras 46, 47 y 48).

Figura 46

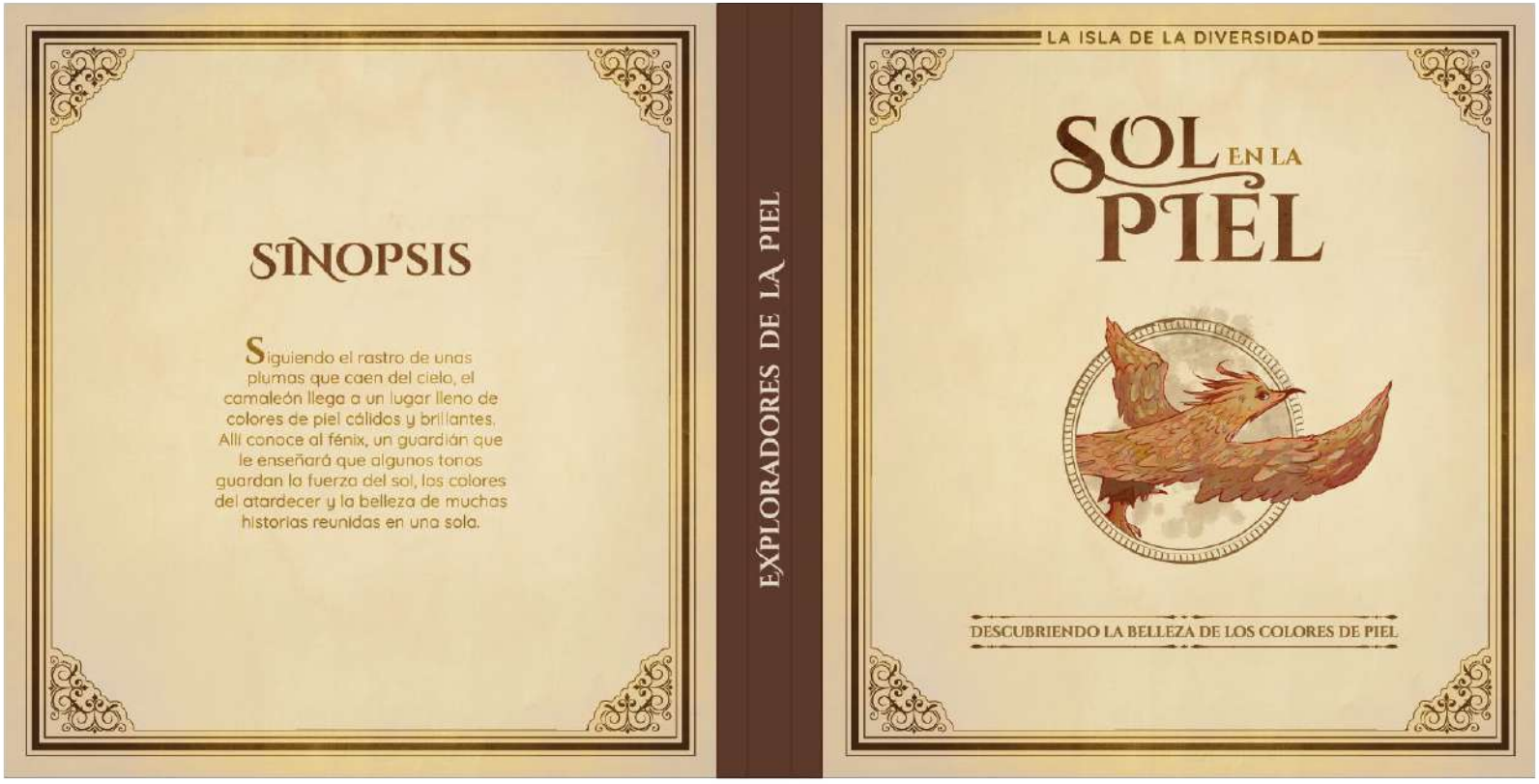
Portada, contraportada y lomo del libro "Luz en lo Profundo".



Nota. Diagramación e ilustraciones por Juan Chico

Figura 47

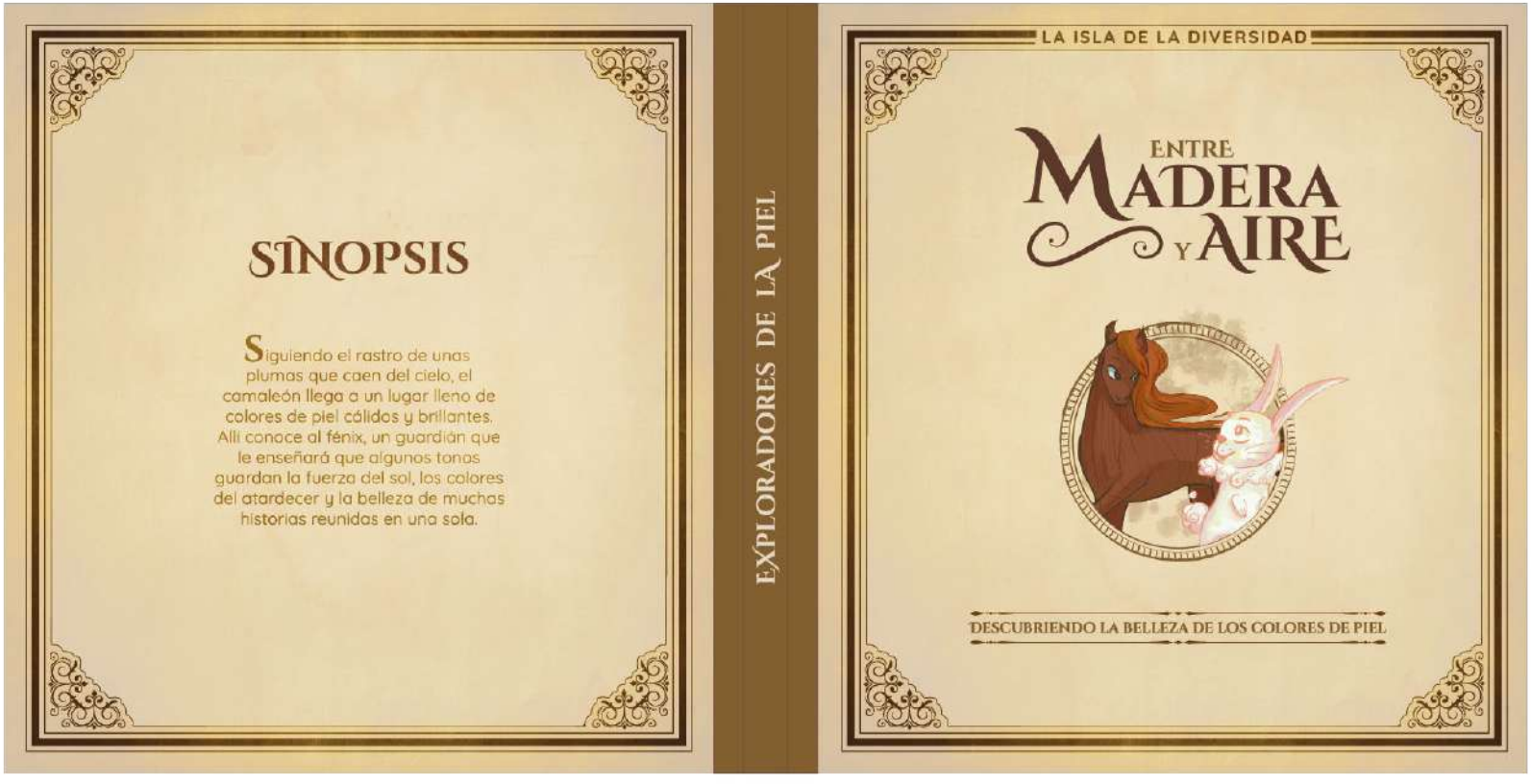
Portada, contraportada y lomo del libro "Sol en la Piel".



Nota. Diagramación e ilustraciones por Juan Chico

Figura 48

Portada, contraportada y lomo del libro "Entre Madera y Aire".



Nota. Diagramación e ilustraciones por Juan Chico

Mapa de La Isla de la Diversidad

Para finalizar el recorrido de cada libro pop up, se incorpora una página final con un bolsillo destinado a guardar una pieza plegable del mapa de la Isla de la Diversidad, como se observa en la figura 49, la cual funciona como un elemento de continuidad entre los tres cuentos y permite que los estudiantes conserven una parte del territorio explorado durante la lectura, mientras que el texto incluido en esta página los invita a continuar la aventura hasta completar el mapa.

Figura 49

Página final de los cuentos, donde se encuentra el bolsillo que contiene una pieza de mapa.



Nota. Diseñado por Juan Chico.

La pieza del mapa contenida en el bolsillo presentado previamente forma parte del sistema gráfico de la Isla de la Diversidad y mantiene una estética de mapa antiguo, coherente con la narrativa de exploración del proyecto, permitiendo que, al unir las tres secciones, se revele la composición completa presentada en la figura 50.

Figura 50

Mapa completo de la Isla de la Diversidad.



Nota. Diseñado por Juan Chico.

PRODUCTO
FINAL

Una vez concluido el proceso de diseño, prototipado y ajuste de la propuesta, se procedió a la producción final de las piezas que conforman el sistema, considerando las observaciones y recomendaciones realizadas por la tutora de tesis y los lectores, con el propósito de optimizar aspectos gráficos, narrativos, técnicos y funcionales antes de su aplicación en el contexto educativo, asegurando que cada componente respondiera de manera coherente a los objetivos planteados para el proyecto.

En esta etapa se desarrollaron y ensamblaron los elementos que integran el kit educativo, entre ellos el empaque contenedor, el manual docente, la lámina introductoria, los libros pop up, las bitácoras, las insignias y el mapa colaborativo, por lo que en el presente apartado se muestran fotografías y mockups de las piezas finales, ya armadas y preparadas para su posterior validación con los usuarios dentro del entorno escolar.

Figura 51

Vista general de todas las piezas gráficas del kit.



Figura 52

Empaque cerrado



Figura 53

Empaque abierto.



Figura 54

Tres cuentos pop up cerrados.



Figura 55

Tres cuentos pop up abiertos.



Figura 56

Lámina de introducción abierta



Figura 57

Insignias de la tripulación exploradora.



Figura 58

Portada de la bitácora del explorador.



Figura 59

Interior de la bitácora del explorador.



Figura 60

Portada del manual docente.



Figura 61

Tres piezas del mapa de la Isla de la Diversidad.



DETALLES TÉCNICOS
Y DE PRODUCCIÓN

Empaque

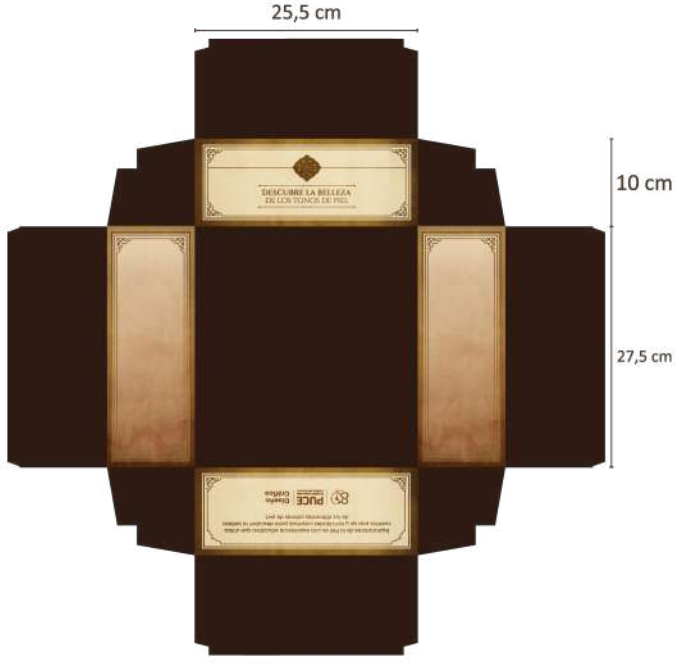
Medida alto caja: 100 mm
Medida ancho caja: 255 mm
Medida largo caja: 275 mm
Material: Cartón gris de 3mm forrado de vinil adhesivo.
Proceso de impresión: Impresión digital en gran formato/laminado mate.
Proceso de armado: Plegado, encolado, corte láser.

Medida alto pieza deslizante: 105 mm
Medida ancho pieza deslizante: 260 mm
Medida largo pieza deslizante: 280 mm
Material: Cartulina plegable 300g
Proceso de impresión: Impresión digital/laminado mate.
Proceso de armado: Plegado, encolado, troquel.

Optimización de material y armado

Optimización de los artes del empaque, incluyendo el diseño exterior de la caja contenedora para corte láser en cartón gris y aplicación de vinil adhesivo, junto con el arte de la cubierta deslizante y sus líneas de corte y troquel.

Figura 62
Optimización para impresión del empaque (caja y pieza deslizante)



Caja



Pieza deslizante

Lámina de introducción

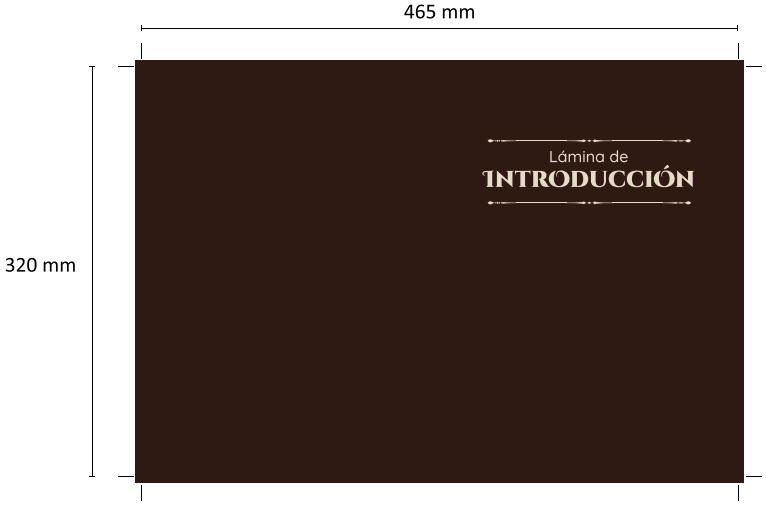
Medida abierto: 465 x 320 mm
Medida cerrado: 232 x 160 mm
Material: Papel couché 150g
Proceso de impresión: Digital.
Proceso de armado: Corte, plegado.

Optimización de material y armado

Arte optimizado para impresión en papel couché de 150 g, con excesos de 5 mm y preparación de tiro y retiro, diseñado para ser doblado por la mitad en sentido horizontal y vertical.

Figura 63

Optimización para impresión de la lámina de introducción.



Tiro lámina de introducción



Retiro lámina de introducción

Manual docente

Medida abierto: A4 297 x 210 mm
Medida cerrado: A5 148 X 210 mm
Material portada: Papel couché 200g
Material páginas internas: Papel couché 150g
Proceso de impresión: Digital.
Proceso de armado: Corte, plegado, grapado.

Optimización de material y armado

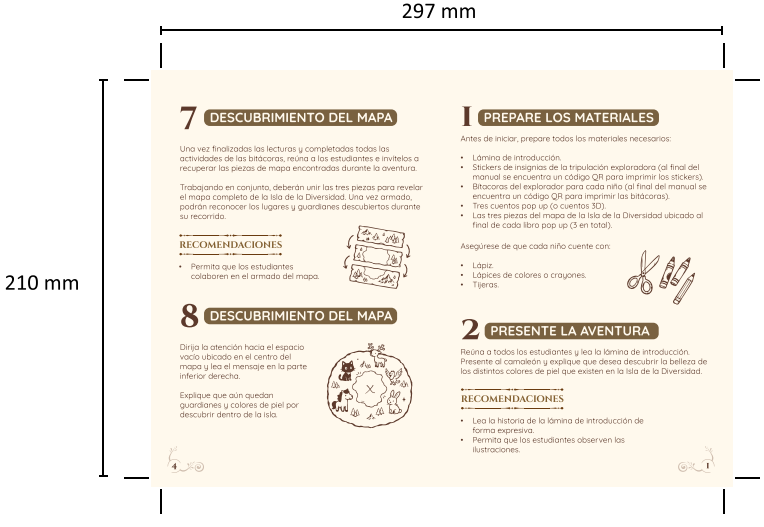
Páginas optimizadas con 5 mm de sangrado para corte, preparadas para impresión en papel couché A4 de 200 g para la portada y de 150 g para las páginas internas. El proceso contempla impresión, corte por las líneas de corte, plegado por la mitad y encuadernación grapada.

Figura 64

Optimización para impresión del manual docente.



Portada



Páginas internas

Insignias de la tripulación exploradora

Medida diámetro: 80 mm
Material: Papel adhesivo
Proceso de impresión: Digital.
Proceso de armado: Plotter de corte

Optimización de material y armado

Optimización de stickers de 80 mm de diámetro en formato A3, con una distribución de 12 unidades por pliego, incorporando 5 mm de sangrado y líneas de corte para su posterior producción mediante plotter de corte.

Figura 65

Optimización para impresión de insignia de la tripulación exploradora.



Bitácora del explorador

Medida abierto: A4 297 x 210 mm
Medida cerrado: A5 148 X 210 mm
Material: Papel bond.
Proceso de impresión: Digital.
Proceso de armado: Corte, plegado, grapado.

Optimización de material y armado

Páginas optimizadas con 5 mm de sangrado para corte, preparadas para impresión en papel bond A4. El proceso contempla impresión digital, corte por las líneas de corte, plegado por la mitad y encuadernación grapada.

Figura 66

Optimización para impresión de la bitácora del explorador.



Libros pop up (Portadas)

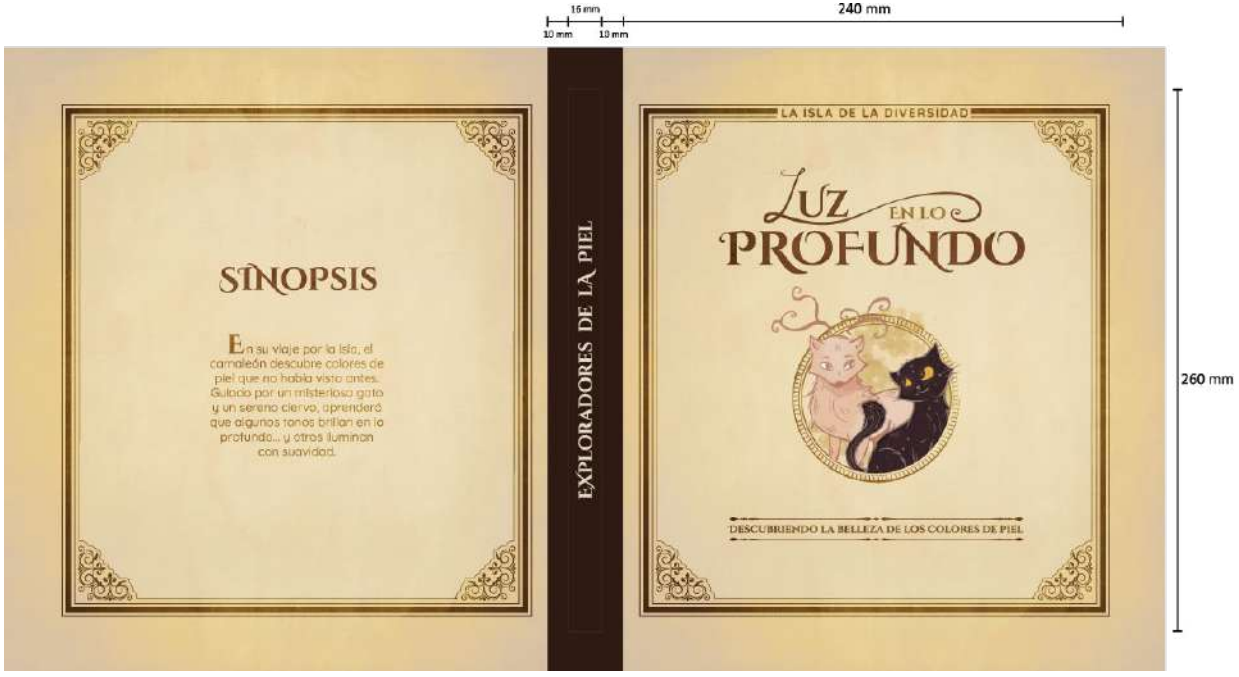
Medida ancho: 240 mm
Medida alto: 260 mm
Medida lomo: 16 x 260 mm
Material: Vinil adhesivo pegado sobre cartón gris.
Proceso de impresión: Digital en gran formato.
Proceso de armado: Corte, pegado.

Optimización de material y armado

Arte optimizado de las portadas para impresión en vinil adhesivo. La parte exterior se imprime en gran formato y se adhiere sobre cartón gris de 3 mm, previamente cortado con las medidas correspondientes. La impresión contempla excesos de 2 cm para el encuadernado sobre el cartón, además de un espacio de 1 cm entre el lomo, la portada y la contraportada.

Figura 67

Optimización para impresión de las portadas de los libros pop up



Libros pop up (Páginas)

Medida cerrado: 230 x 250 mm
Medida abierto: 460 x 250 mm
Material: Cartulina plegable 300g.
Proceso de impresión: Digital.
Proceso de armado: Corte, plegado, encuadernado.

Libros pop up (Piezas de mecanismos)

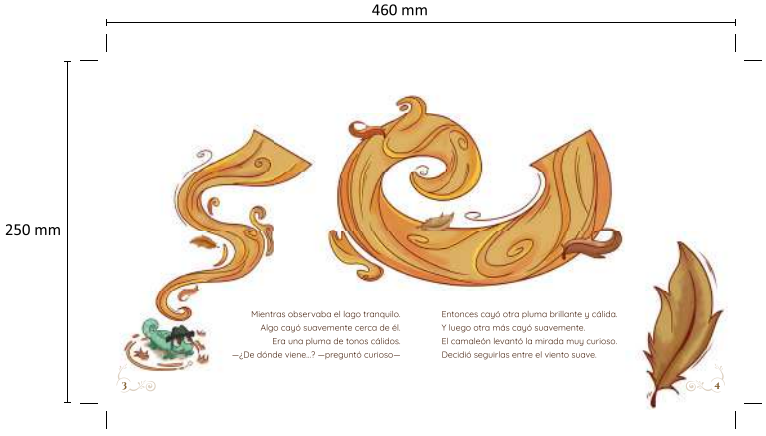
Material: Cartulina plegable 300g.
Proceso de impresión: Digital.
Proceso de armado: Corte láser, plegado, pegado.

Optimización de material y armado

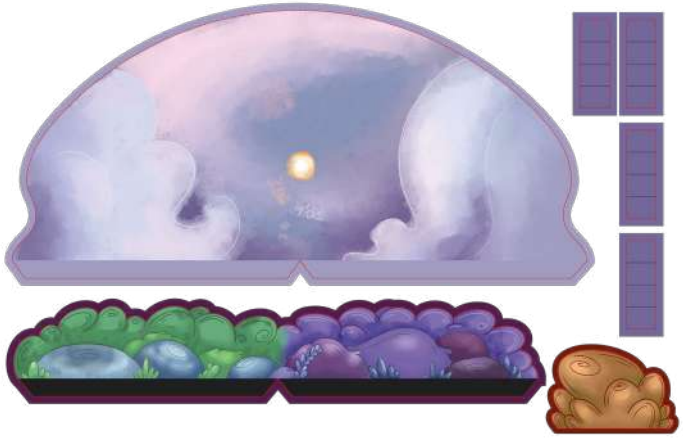
Se optimizaron las páginas del libro pop up para impresión en cartulina plegable Super A3, con sangrados de 5 mm. Las piezas de los mecanismos se distribuyeron en 18 cartulinas plegables Super A3, incorporando sus respectivas líneas de corte y grafado para la producción. Posteriormente, los mecanismos se ensamblan sobre las páginas y se procede al encuadernado final.

Figura 68

Optimización para impresión de las páginas y piezas de los libros pop up.



Páginas



Piezas de mecanismos

Piezas del mapa de la Isla de la Diversidad

Medida cada pieza: 580 x 225 mm
Medida mapa completo: 580 x 675 mm
Material: Papel couché 200g
Proceso de impresión: Digital en gran formato.
Proceso de armado: Corte, plegado.

Optimización de material y armado

Se optimizó el arte para impresión en tres pliegos de papel couché de 200 g, cada pieza con excesos de 5 mm. Posteriormente, se procede al corte individual de las piezas y al plegado en tres partes.

Figura 69

Optimización para impresión de las piezas del mapa de la Isla de la Diversidad.



Detalle de costos

Para determinar el costo total del proyecto Exploradores de la piel, se elaboró un presupuesto general que integra el valor bruto por diseño y los costos correspondientes a la producción física del kit educativo, considerando que el valor de diseño contempla las horas destinadas a gestión, desarrollo creativo y trabajo operativo, mientras que la producción física incluye materiales, impresiones, acabados, cortes, armado y demás recursos necesarios para la construcción del prototipo final. A partir de este subtotal, se añadió un 10% destinado a imprevistos, con el propósito de cubrir posibles variaciones en los costos de materiales, pruebas de producción o ajustes necesarios durante el proceso.

A continuación, se presenta la tabla de presupuesto general del proyecto (tabla 4), en la cual se detallan los rubros considerados para calcular el costo final del prototipo.

Tabla 4

Costeo general para el desarrollo y producción del prototipo

COSTEO GENERAL DEL PROYECTO		
Gestión	***Valor base para el cálculo***	$ 749,23
Total horas laborales al mes		90
Valor hora		$ 4,68
Horas estimadas de trabajo de gestión		90
Valor bruto por Gestión		$ 421,44
Creativo	***Valor base para el cálculo***	$ 561,92
Total horas laborales al mes		90
Valor hora		$ 7,02
Horas estimadas de trabajo creativo		90
Valor bruto por Diseño Creativo		$ 632,16
Operativo	***Valor base para el cálculo***	$ 374,61
Total horas laborales al mes		100
Valor hora		$ 4,16
Horas estimadas de trabajo de operativo		100
Valor bruto por trabajo operativo		$ 416,24
VALOR BRUTO POR DISEÑO		$ 1,.469,84
Materiales		$ 224,60
Transporte		$ 212,52
Prototipos		$ 277,38
Equipos de oficina		$ 2,74
Materiales e insumos de oficina		$ 2,76
Muebles		$ 0,43
Servicios básicos		$ 0,11
Otros		$ 0,11
Imprevistos	10%	$ 72,12
TOTAL DEL PRESUPUESTO		$ 2.263,11

El presupuesto total del proyecto "Exploradores de la piel" corresponde a $2.263,11, valor que representa el costo completo de desarrollo y producción del prototipo, por lo que no se considera directamente como precio de venta al público, ya que, al tratarse de una pieza elaborada dentro de un proceso de tesis, este monto contempla etapas de investigación, diseño, pruebas, ajustes y producción artesanal que incrementan el costo de una sola unidad.

Por esta razón, para establecer un precio de venta más realista y accesible, se plantea una proyección comercial basada en una producción en serie de 200 unidades, cantidad que permite distribuir proporcionalmente el valor bruto por diseño entre varios kits y reducir el impacto del desarrollo creativo sobre cada unidad, considerando además que una producción en mayor volumen optimiza costos de impresión, corte, acabados y armado, haciendo que el producto resulte más viable para su comercialización.

Tabla 5

Proyección del precio de venta al público de Exploradores de la piel

Concepto	Cálculo	Valor
Valor bruto por diseño	Valor obtenido en el presupuesto	$ 1.469,84
Producción proyectada	Cantidad estimada de kits	200 unidades
Diseño por unidad	$ 1.469,84 / 200	$ 7,35
Producción física por kit	Impresión, corte, acabados y armado	$ 40
Subtotal unitario	$ 7,35 + $ 40	$ 47,35

Concepto	Cálculo	Valor
Imprevistos 10%	$ 47,35 x 0,10	$ 4,74
Costo unitario final	$ 47,35 + $ 4,74	$ 52,09
Margen de ganancia	30% aplicado al precio de venta	$ 22,32
Precio de venta al público	$ 52,09 / 0,70	$ 74,41
Precio redondeado		**$ 75,00**

Nota. El precio de venta al público se calculó a partir de una proyección de producción en serie de 200 unidades. Este valor no corresponde al costo total del prototipo, sino a una estimación comercial que distribuye el valor bruto por diseño, considera un costo de producción física por unidad, añade un 10% de imprevistos y aplica un margen de ganancia del 30%. Los valores se expresan en dólares estadounidenses.

Bajo esta proyección, se estima un costo de producción física de $40,00 por kit, al cual se suma el valor proporcional del diseño, un 10% correspondiente a imprevistos y un margen de ganancia del 30%, teniendo así un precio de venta al público estimado de $75,00 para el kit educativo “Exploradores de la piel”, valor que resulta más coherente con su función educativa y con su posible distribución en instituciones, centros de aprendizaje, docentes o familias.

EVALUACIÓN
DE LA PROPUESTA

El proyecto Exploradores de la piel pasó por distintas revisiones durante su proceso de desarrollo, en las cuales se incorporaron observaciones realizadas por la tutora y los lectores de tesis, permitiendo ajustar aspectos gráficos, narrativos, funcionales y materiales hasta llegar al prototipo final del kit educativo, por lo que, una vez concluida esta etapa, se llevó a cabo la validación de la propuesta con el propósito de observar su funcionamiento dentro de un contexto educativo real y analizar en qué medida respondía al objetivo general del proyecto y a los requerimientos planteados.

La validación se realizó en la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora, con la participación de la docente Angélica Maisincho, encargada de segundo de básica, paralelo B, y un grupo de 16 niños pertenecientes a este nivel, lo que permitió observar la interacción de los usuarios infantiles con las piezas del kit, así como el rol de la docente como mediadora de la experiencia, identificando aciertos, dificultades y aspectos de mejora relacionados con la comprensión del contenido, la manipulación de los materiales, la dinámica grupal y el nivel de interés generado por la propuesta.

En primera instancia, se presentó el kit educativo a la docente y se explicó la dinámica general de uso, momento en el que manifestó una respuesta positiva frente al producto final, destacando su atractivo visual y su potencial para captar la atención de los niños, posteriormente revisó el manual docente y pudo comprenderlo sin dificultad, lo que evidenció que esta pieza cumplía su función orientadora al permitir entender la secuencia de la experiencia, los materiales involucrados y la forma en que debía desarrollarse la actividad dentro del aula.

Luego de esta explicación inicial, el material fue llevado al aula para iniciar la validación con los niños, observándose desde la presentación del empaque una recepción positiva por parte del grupo, ya que los estudiantes mostraron curiosidad por descubrir el contenido del kit, lo que permitió reconocer que el empaque funcionó como un elemento introductorio y generador de expectativa, cumpliendo con su propósito de invitar a la exploración antes de iniciar formalmente la actividad.

Para desarrollar la experiencia, la docente organizó a los niños en tres grupos, dos conformados por cinco estudiantes y uno por seis estudiantes,

asignando en cada grupo a un observador encargado de cuidar los materiales, vigilar que fueran manipulados adecuadamente y apoyar la lectura de los cuentos, organización que permitió mantener una dinámica colaborativa y ordenada, favoreciendo una participación equilibrada entre los integrantes de cada equipo durante el desarrollo de la actividad.

Figura 70

Docente creando los 3 grupos.



La actividad comenzó con la presentación de la lámina introductoria, en la cual la docente tuvo un papel importante como mediadora al leer el contenido de forma expresiva y realizar preguntas que alimentaron la curiosidad de los niños, especialmente en el cuarto panel, donde el camaleón invita a formar parte de su tripulación exploradora, momento en el que el grupo respondió con entusiasmo al ser consultado sobre si quería descubrir la belleza de los colores de piel, evidenciando un alto nivel de involucramiento inicial con la narrativa del kit.

Figura 71

Docente leyendo la lámina de introducción a los usuarios.



Después de la introducción, la docente entregó las insignias de la tripulación exploradora a los líderes de cada grupo, quienes posteriormente las repartieron entre sus compañeros, reforzando la idea de pertenencia dentro de la experiencia narrativa, aunque durante este momento se identificó una pequeña dificultad en el desprendimiento de algunos stickers, ya que ciertos niños necesitaron ayuda de la docente o de sus compañeros para despegarlos,

aspecto que evidencia la necesidad de mejorar el sistema de corte o desprendimiento para facilitar su manipulación por parte de niños de cinco a siete años.

Figura 72

Docente entregando las insignias de la tripulación exploradora.



Posteriormente, se entregaron las bitácoras del explorador a cada niño, pieza que generó curiosidad en los participantes, quienes exploraron sus páginas y mostraron interés por las actividades propuestas, funcionando como un recurso de acompañamiento durante la experiencia y permitiendo que los estudiantes registraran sus descubrimientos, reforzaran los contenidos presentados en los libros pop up y mantuvieran una participación individual dentro de una dinámica principalmente grupal.

A continuación, la docente presentó los tres libros pop up, iniciando con la exposición de las portadas, las cuales llamaron la atención de los niños por sus personajes e ilustraciones, aunque en esta fase se identificó una dificultad relacionada con la lectura de los títulos, ya que la tipografía Cinzel Decorative resultó compleja para algunos estudiantes debido a sus remates y rasgos ornamentales, considerando que el grupo estaba más familiarizado con tipografías sencillas y de palo seco como Quicksand, sin embargo, con el apoyo de la docente lograron leer los títulos, lo que permite reconocer que el uso de tipografías decorativas en elementos dirigidos a lectura infantil debe evaluarse con mayor cuidado.

Al abrir el primer libro pop up, la reacción de los niños fue altamente positiva, ya que la aparición del mecanismo desplegable generó sorpresa y emoción, evidenciando que el recurso tridimensional cumplió su función de captar la atención y favorecer la interacción con el contenido, luego de esta primera reacción, la docente entregó un libro a cada grupo e indicó que, al finalizar la lectura, estos serían rotados para que todos pudieran conocer las tres historias, manteniendo así una dinámica de participación compartida.

Durante la lectura grupal no se evidenciaron dificultades significativas para observar las páginas, comprender los relatos o interactuar con

los mecanismos, ya que los niños participaron activamente y mantuvieron el interés durante el proceso, posteriormente, al finalizar cada libro, la docente indicó que las actividades correspondientes se encontraban en la bitácora, por lo que los estudiantes procedieron a completarlas con entusiasmo, observándose que comenzaron a relacionar los colores de piel con elementos presentes en los relatos o con asociaciones propias, lo que permitió reforzar la valoración de la diversidad desde un lenguaje cercano a su edad.

Figura 73

Usuarios infantiles leyendo uno de los cuentos pop up.



Figura 74

Usuarios infantiles llenando la bitácora del explorador.



La dinámica se repitió hasta completar la lectura de los tres libros y la mayor parte de las actividades de la bitácora, aunque el proceso tomó más tiempo del previsto debido al interés de los niños por explorar los materiales, observar los mecanismos y completar cada ejercicio, aspecto que permite reconocer que la propuesta genera un alto nivel de participación, pero también evidencia la necesidad de considerar un tiempo de aplicación más amplio o de dividir la experiencia en más de una sesión para favorecer un desarrollo más pausado.

Durante la manipulación de los libros se identificaron dos dificultades materiales, ya que un mecanismo se despegó y otro se rompió, ambos pertenecientes a estructuras consideradas más complejas, mientras que los mecanismos sencillos, como los plegados en V, no presentaron inconvenientes durante la actividad, resultado que confirma la pertinencia de priorizar mecanismos simples en productos pop up dirigidos a usuarios infantiles, debido a que los niños interactúan con curiosidad y entusiasmo frente a este tipo de piezas, aunque los mecanismos afectados pudieron ser reparados durante la misma sesión mientras los estudiantes completaban sus bitácoras.

Mientras los libros eran rotados entre los grupos, el interés de los niños se mantuvo constante y se observó una fuerte curiosidad por las piezas del mapa ubicadas al final de cada libro, por lo que la docente explicó que estas serían utilizadas al concluir las lecturas y actividades, manteniendo la expectativa del grupo hasta la fase final de la experiencia, momento en el que cada equipo pudo extraer la pieza correspondiente y participar de manera colaborativa en el armado del mapa completo de la Isla de la Diversidad sobre el pizarrón.

La construcción del mapa permitió cerrar la narrativa de exploración de manera colectiva y reforzó la idea de que cada historia formaba parte de un mismo universo gráfico y conceptual, ya que los niños pudieron observar cómo los fragmentos encontrados durante la lectura se integraban en un solo territorio, posteriormente, la docente condujo la actividad final preguntando si querían crear un nuevo guardián que protegiera un nuevo color de piel, ante lo cual el grupo respondió de manera positiva y comenzó a dibujar personajes asociados a tonos oscuros, medios y claros.

Figura 75

Usuarios infantiles juntando las piezas del mapa.



Figura 76

Creación de guardianes de los usuarios infantiles.



Los resultados de esta actividad final permitieron evidenciar que los niños comprendieron la lógica simbólica del proyecto y fueron capaces de representar la diversidad de tonos de piel desde una perspectiva creativa y positiva, incorporando sus propios guardianes al espacio central del mapa y cerrando la experiencia mediante una construcción colectiva que fortaleció el mensaje de reconocimiento, respeto y valoración de los diferentes colores de piel.

En términos generales, la validación permitió comprobar que Exploradores de la piel cumple con su objetivo de promover la valoración de los colores de piel mediante una experiencia lúdica, gráfica y participativa, ya que las piezas del kit generaron curiosidad, motivación e interacción constante en los usuarios infantiles, mientras que la docente logró comprender y guiar la actividad a partir del manual, evidenciando la funcionalidad del material como recurso educativo mediado dentro del aula.

Entre los principales aciertos se identificó el atractivo visual del producto, la fuerza narrativa del personaje guía, el impacto positivo de los mecanismos pop up, la utilidad de la bitácora como recurso de refuerzo y el valor colaborativo del mapa final. A su vez, durante la validación se reconocieron aspectos puntuales a considerar, principalmente en relación con la lectura de los títulos de los libros pop up y la manipulación de ciertos elementos del kit. Estos hallazgos no invalidan la propuesta, sino que permiten precisar ajustes derivados de la interacción real con los usuarios infantiles.

Como respuesta a la dificultad observada en la lectura de los títulos, se desarrolló una nueva propuesta gráfica para las portadas de los libros pop up, manteniendo la composición general, la cromática, los personajes y la estética visual del sistema, pero incorporando un tratamiento tipográfico más legible para el público infantil. Este ajuste busca facilitar la

lectura autónoma de los niños sin perder la relación con el universo narrativo de aventura y exploración planteado en el proyecto.

Figura 77

Propuesta de ajuste tipográfico para las portadas de los libros pop up.



Nota. Ajuste realizado a partir de los hallazgos obtenidos durante la validación con usuarios infantiles.

A continuación, se presentan los instrumentos utilizados durante la validación, entre ellos la ficha aplicada a la docente, la ficha de observación correspondiente a cada fase de la experiencia y las fichas con preguntas realizadas a tres niños participantes, con el propósito de complementar el análisis de la evaluación y respaldar los resultados obtenidos durante la aplicación del prototipo.

Tabla 6

Ficha de validación con la docente Angélica Maisincho.

Proyecto: Diseño de experiencia lúdico-gráfica preventiva para la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia.
Evaluador/a: Angélica Maisincho
Fecha de evaluación: 18 de Junio de 2026

Escala:

- **1:** No cumple
- **2:** Cumple mínimamente
- **3:** Cumple parcialmente
- **4:** Cumple adecuadamente
- **5:** Cumple completamente

Criterio	1	2	3	4	5	Observaciones
El tamaño y formato de los materiales resultan adecuados para los niños.	○	○	○	○	●	
Los estudiantes pueden manipular los materiales con facilidad y seguridad.	○	○	○	○	●	La mayoría de los mecanismos funcionaron adecuadamente durante la validación, identificándose inconvenientes únicamente en dos de ellos.
La propuesta favorece tanto el trabajo individual como la interacción grupal.	○	○	○	○	●	

Criterio	1	2	3	4	5	Observaciones
Los recursos visuales permiten comprender las actividades sin requerir explicaciones extensas.	○	○	○	○	●	
La narrativa mantiene el interés y la atención de los estudiantes durante la experiencia.	○	○	○	○	●	
Los personajes y escenarios facilitan la comprensión del mensaje educativo.	○	○	○	○	●	
Los estudiantes logran identificar características positivas asociadas a los diferentes colores de piel.	○	○	○	○	●	
La propuesta promueve la valoración de la diversidad de los colores de piel de forma positiva y accesible.	○	○	○	○	●	
La experiencia evita generar incomodidad o situaciones sensibles para los estudiantes.	○	○	○	○	●	

Criterio	1	2	3	4	5	Observaciones
El estilo de ilustración resulta adecuado para niños de 5 a 7 años.	○	○	○	○	●	
Las ilustraciones y recursos gráficos contribuyen al aprendizaje y comprensión de la temática y de los personajes.	○	○	○	○	●	
La representación visual de los personajes evita estereotipos o interpretaciones negativas asociadas al color de piel.	○	○	○	○	●	
La tipografía utilizada facilita la lectura y comprensión de los contenidos.	○	○	○	●	○	La tipografía de los títulos de los cuentos pop up era complicada para la lectura infantil.
El tamaño tipográfico utilizado resulta adecuado para la lectura infantil.	○	○	○	○	●	
Los mecanismos interactivos enriquecen la experiencia de exploración y descubrimiento.	○	○	○	○	●	

Criterio	1	2	3	4	5	Observaciones
La bitácora complementa adecuadamente las actividades de lectura y exploración.	○	○	○	○	●	
La actividad de creación del nuevo guardián favorece la expresión creativa de los estudiantes.	○	○	○	○	●	
El tiempo requerido para desarrollar la experiencia resulta adecuado para el contexto escolar.	○	○	○	●	○	La experiencia puede resultar extensa para una sola jornada, por lo que se recomienda aplicarla de manera progresiva durante varios días.
La propuesta presenta potencial para ser implementada nuevamente en futuros periodos lectivos.	○	○	○	○	●	La propuesta presenta potencial para adaptarse hasta séptimo de básica.

Nota. Ficha elaborada por Juan Chico y evaluada por la docente Angélica Maisincho.

Tabla 7

Ficha de observación

Proyecto: Diseño de experiencia lúdico-gráfica preventiva para la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia.
Observación: Juan David Chico Arias
Fecha de evaluación: 18 de Junio de 2026

Criterio	Resultado	Observaciones
Nivel de atención mostrado durante la lectura de la lámina introductoria.	Muy bueno, todos querian participar, identificaron muy rapidamente que era un camaleón. Todos quisieron formar parte de la tripulacion de inmediato.	La expresividad de la profesora ayudó a que los niños tengan mucha más curiosidad por la actividad.
Nivel de interés mostrado hacia los personajes de la narrativa.	La recepción fue positiva, ya que al observar las portadas los personajes llamaron especialmente la atención de los niños.	
Nivel de curiosidad generado por los libros pop up.	La reacción fue excelente, ya que al evidenciar que los libros eran pop up los niños expresaron emoción y mostraron interés inmediato por iniciar la lectura, entusiasmo que aumentó conforme descubrían los distintos mecanismos desplegables.	
Participación de los estudiantes durante las actividades grupales.	Muy buena, todos colaboraron y se veian muy entusiasmados en cada grupo. Compartían descubrimientos entre ellos.	Hubo un poco de desorden porque todos estaban muy entusiasmados por la actividad.

Criterio	Resultado	Observaciones
Facilidad con la que los estudiantes manipulan los libros pop up.	La manipulación fue adecuada y el tamaño de los libros resultó pertinente para los grupos, ya que todos los estudiantes pudieron observarlos correctamente.	Hubo inconvenientes con dos mecanismos.
Facilidad con la que los estudiantes utilizan la bitácora.	La manipulación fue sencilla, ya que el tamaño facilitó su uso y, aunque estaba elaborado en papel bond, resistió adecuadamente la interacción de los niños.	
Nivel de interacción con los mecanismos.	La manipulación fue adecuada, ya que realizaron la lectura entre dos compañeros y no presentaron dificultades durante el uso del material.	Solo se requirió apoyo de la docente en el mecanismo de cortina, que presentó dificultades, y en el mecanismo giratorio del gato, que se despegó.
Comprensión aparente de la historia narrada.	La respuesta fue positiva, ya que los niños comenzaron a relacionar los colores de piel con elementos presentes en los cuentos y con asociaciones propias desde su imaginación.	
Grado de involucramiento durante el llenado de la bitácora.	Los niños se mostraron muy involucrados y demostraron interés por completar las páginas de la bitácora que correspondían a cada actividad.	
Participación durante la actividad de creación del nuevo guardián.	La respuesta fue excelente, ya que todos los niños se emocionaron cuando la docente les indicó que crearían un nuevo guardián de la piel.	

Criterio	Resultado	Observaciones
Capacidad para expresar características positivas relacionadas con los colores de piel.	La respuesta fue positiva, ya que después de la lectura y de las actividades de relación en la bitácora, la mayoría de niños asoció los colores de piel con elementos de la naturaleza, como la luna y las flores.	
Nivel general de satisfacción observado durante la experiencia.	Durante la lectura del libro pop up, los niños se mostraron satisfechos, felices e interesados en elementos como las insignias, la aventura y la dinámica de exploración.	

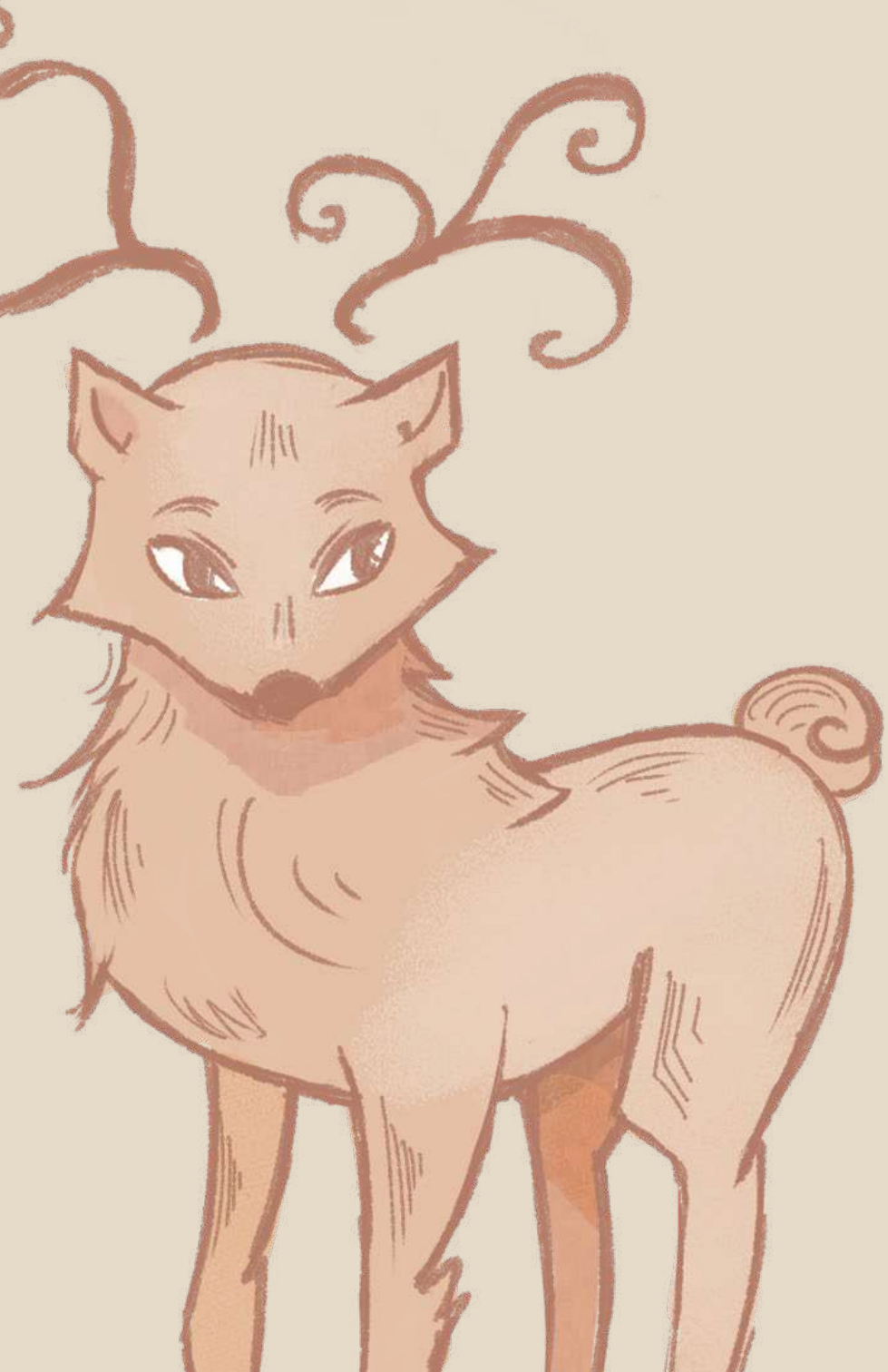
Nota. Ficha elaborada y completada por Juan Chico, a partir de la observación de las dinámicas desarrolladas en las distintas fases de la actividad.

Tabla 8

Ficha de evaluación para usuario infantil, completada por 3 niños que participaron en la actividad

Pregunta	Respuesta
¿Te gustó la aventura del camaleón? ¿Cuál fue la parte que más te gustó?	Los tres niños indicaron que sí les gustó la aventura. Entre las partes más mencionadas estuvieron la lectura, los cuentos, el mapa y la interacción con personajes como el camaleón y el gato.
¿Te gustaron los personajes de la isla?	Los niños respondieron positivamente a los personajes. Se mencionaron principalmente el fénix, el conejo, el gato y el camaleón. También relacionaron sus gustos con los colores y características visuales de cada personaje.
¿Te gustó leer los libros?	Los tres niños manifestaron que sí les gustó leer los libros. Algunos destacaron especialmente el tercer libro y el primer libro.
¿Te gustó completar tu bitácora?	Los niños indicaron que sí les gustó completar la bitácora. Las actividades más mencionadas fueron dibujar, completar la parte del fénix y resolver la sopa de letras.
¿Te gustó crear tu propio guardián?	Los tres niños respondieron positivamente. Los guardianes creados incluyeron personajes como un pirata guardián de tonos marrones y un gato asociado al color blanco.
¿Qué aprendiste sobre los colores de piel durante la aventura?	Las respuestas reflejaron que los niños comprendieron que todos los colores de piel son diferentes, bonitos y deben ser respetados.
¿Qué le dirías a alguien sobre los diferentes colores de piel después de lo que aprendiste hoy?	Los niños expresaron ideas relacionadas con el respeto, la belleza y la aceptación de los diferentes colores de piel. Mencionaron que, aunque no se vean iguales, todos deben ser respetados.

Nota. Ficha elaborada por Juan Chico y evaluado por 3 niños que participaron en la actividad.



CONCLUSIONES
Y RECOMENDACIONES

En este apartado se presentan las conclusiones obtenidas a partir del desarrollo, producción y validación del proyecto. Además, se incluyen recomendaciones orientadas al uso adecuado del kit educativo y a su posible proyección en nuevos contextos de aplicación.

CONCLUSIONES

- Se concluye que la experiencia lúdico-gráfica “Exploradores de la piel” constituye una propuesta pertinente para promover la valoración de los colores de piel en niños de cinco a siete años, ya que durante la validación los usuarios participaron con interés, comprendieron el mensaje central del proyecto y expresaron ideas vinculadas con el respeto, la belleza y la diversidad.

- Se determinó que los prejuicios asociados al color de piel pueden transmitirse desde edades tempranas mediante representaciones visuales, discursos cotidianos y dinámicas sociales presentes en el entorno infantil, por lo que se evidenció la necesidad de desarrollar una herramienta gráfica preventiva, simbólica y mediada por la docente para abordar el tema dentro del aula.

- Se concluye que el desarrollo del kit permitió construir un sistema gráfico coherente y funcional, compuesto por empaque, lámina de introducción, manual docente, libros pop up, bitácora, insignias y mapa colaborativo, piezas que aportaron a la narrativa de exploración y a la representación positiva de los colores de piel desde la belleza, la fantasía y la diversidad.

- Se evidenció que la propuesta tuvo una respuesta positiva por parte de la docente y de los usuarios infantiles, quienes lograron interactuar con las piezas, comprender la dinámica y completar las actividades planteadas, aunque también se identificaron aspectos a mejorar, como la legibilidad de ciertas tipografías ornamentales, el desprendimiento de las insignias adhesivas y la resistencia de algunos mecanismos pop up complejos.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar el kit educativo con la guía permanente de una docente o mediador adulto, debido a que la temática abordada requiere acompañamiento sensible y una orientación adecuada durante la lectura, el desarrollo de actividades y la reflexión final. La mediación permite explicar la narrativa, formular preguntas, resolver dudas y reforzar el mensaje de valoración positiva de los colores de piel sin generar incomodidad en los niños. Además, la participación docente facilita observar las reacciones del grupo, identificar comentarios espontáneos y conducir el diálogo hacia una comprensión respetuosa de la diversidad.

- Se recomienda desarrollar la experiencia en más de una sesión de trabajo, con el fin de que los niños puedan explorar cada pieza del kit con mayor calma y participación. Debido a que la propuesta incluye lectura, interacción con libros pop up, actividades en la bitácora, rotación grupal y construcción colectiva del mapa, su aplicación progresiva permitiría aprovechar mejor cada fase del recorrido. Asimismo, se sugiere adaptar la dinámica al número de estudiantes, al tiempo disponible y a las condiciones de cada aula, manteniendo la flexibilidad necesaria para que el material funcione en distintos contextos escolares.

REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS

En este apartado se presentan las fuentes bibliográficas consultadas y citadas a lo largo del proyecto, utilizadas como sustento teórico y metodológico de la investigación y la propuesta de diseño.



Alfil Associació. (s. f.). El color de la piel (2.ª edición). Recuperado el 22 de junio de 2026, de https://alfilas.org/producto/el-color-de-la-piel-2aedicion

Alvarado Ramos, J. A. (1996). Relaciones raciales en Cuba. Bureau for Latin America and the Caribbean, U.S. Agency for International Development. https://0201.nccdn.net/1_2/000/000/0bc/1d6/JAAlvaradoRamosSPA.pdf

Arévalo Quijano, J. C., & Truyenque Cáceres, C. F. (2024). Autoidentificación y preferencia racial en niños de educación primaria urbano y rural del sur peruano. Quintaesencia, 15(1), 01–13. https://doi.org/10.54943/rq.v15i.554

Banco Mundial. (2018). Afrodescendientes en Latinoamérica: Hacia un marco de inclusión. https://documents1.worldbank.org/curated/en/316161533724728187/pdf/129298-7-8-2018-17-30-51-AfrodescendientesenLatinoamerica.pdf

Bernal López, A. del P., & Román González, J. V. (2013). La curiosidad en el desarrollo cognitivo: análisis teórico. UNACIENCIA: Revista de Estudios e Investigaciones, 6(11), 116–128. http://hdl.handle.net/11254/698

Casa del Libro. (s. f.). Color de la piel. Recuperado el 22 de junio de 2026, de https://www.casadellibro.com/libro-color-de-la-piel/9788412412062/12653692

De la Torre Espinosa, C. (1996). El racismo en Ecuador: Experiencias de los indios de clase media. CAAP. https://biblioteca.clacso.edu.ar/Ecuador/caap/20120928023907/torre.pdf

Fernández Poncela, A. M. (2011). Prejuicios y estereotipos: Refranes, chistes y acertijos, reproductores y transgresores. Revista de Antropología Experimental, 11(22), 317–328. https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae/article/view/1932

Finch, K. A. (2013). La ingeniería del papel al descubierto: Desvelamos las técnicas del pop-up. Promopress.

Fundación Red Íncola. (2025). Colores de la piel. Valladolid Educadora. https://www.valladolideducadora.com/actividades/taller-colores-de-la-pielfundacion-red-incola/

Gamonal Arroyo, R. (2012). Del boceto al diseño: La materialización del discurso visual en el diseño gráfico. Vivat Academia. Revista de Comunicación, 119, 42–57. https://doi.org/10.15178/va.2012.119.42-57

Hall, A. (2011). Ilustración. Blume.

Hall, S. (1997). El espectáculo del otro. RAM-WAN. https://www.ramwan.net/restrepo/hall/el%20espectaculo%20del%20otro.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2024, mayo). Presentación nacional: Segunda entrega. https://www.censoecuador.gob.ec/wpcontent/uploads/2024/05/Presentacion_Nacional_2da_entrega.pdf

Katz, K. (2002). The colors of us. Square Fish.

Kirkus Reviews. (2010, 19 de mayo). The colors of us. https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/karen-katz/the-colors-of-us/

La Grotteria, C. (2021). El color de la piel (L. Pereda, Ilus.; 2.ª ed.). Alfil Associació.

Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación: Graphic design thinking. Gustavo Gili.

Macmillan Publishers. (s. f.). The colors of us. Recuperado el 22 de junio de 2026, de https://us.macmillan.com/books/9780805071634/thecolorsofus/

Ministerio de Educación del Ecuador. (2025, marzo). Lineamientos de convivencia intercultural. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/03/Lineamientos-de-convivencia-intercultural.pdf

Ocaña Arroyo, K. A. (2023). Influencia de estereotipos étnicos y desarrollo de la conciencia racial en niños/niñas afrodescendientes de una institución educativa en el período 2022-2023 (Trabajo de titulación). Universidad Central del Ecuador. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29659

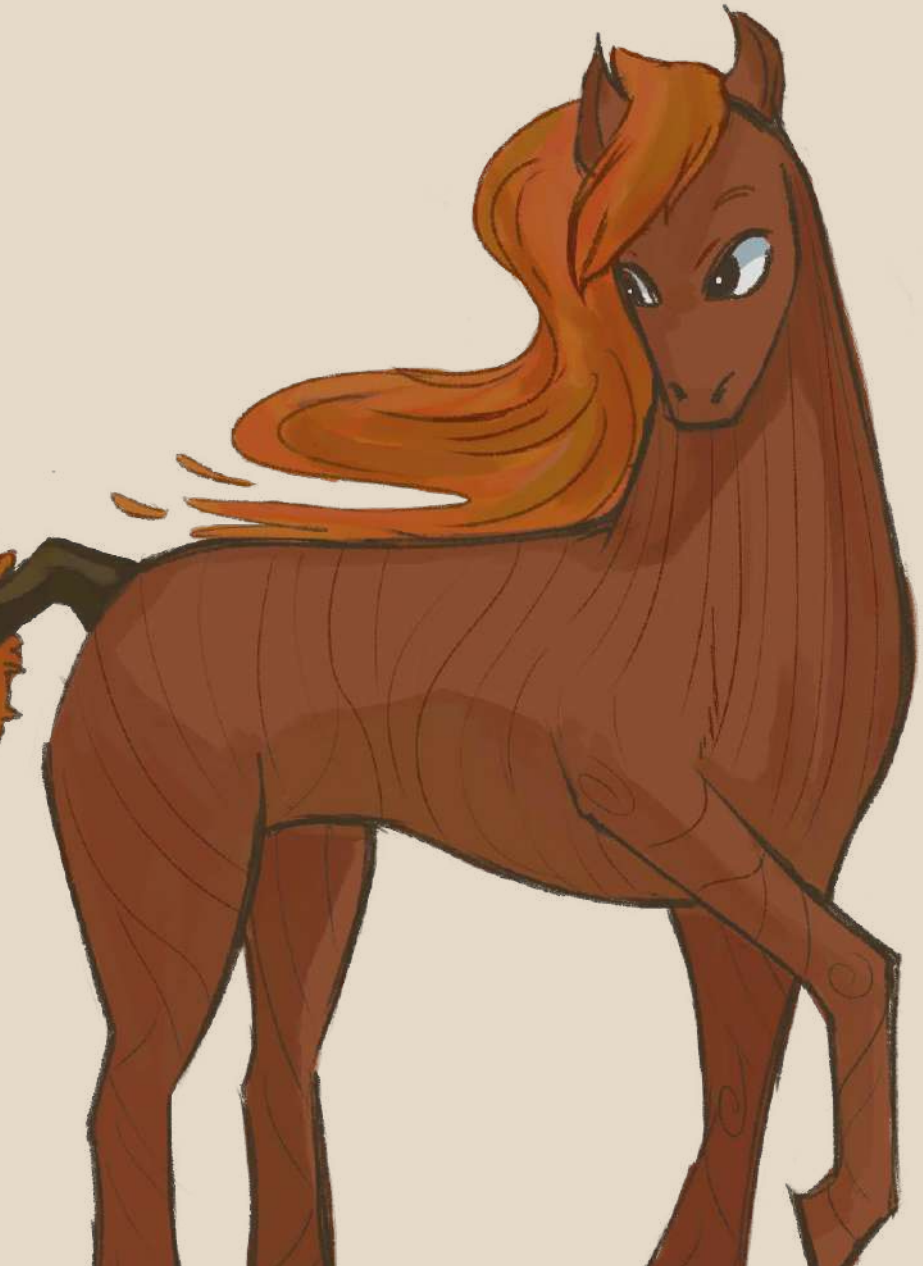
Palmeros Montúfar, A. (2022, 1 de diciembre). Diseño gráfico para un juego didáctico del colectivo Tribu Libemor. Universidad Gestalt de Diseño. https://blogugd.blogspot.com/2022/12/diseno-grafico-para-un-juego-didactico.html

Pérez Cosín, J. V., Cabrera Ruiz, I. I., Méndez López, Á. J., Grau Rengifo, M. O., & Navajas-Pertegás, N. (2015). Estereotipos y prejuicios: Aspectos básicos e investigaciones. Aula Magna Proyecto Clave McGraw-Hill. https://books.google.com.ec/books?id=ebokEQAAQBAJ

Pineda G, E. (2018). Las heridas del racismo: Efectos psicosociales de la discriminación racial en las personas afrodescendientes en América Latina. Iberoamérica Social: Revista-Red de Estudios Sociales, 11, 46–64. https://www.aacademica.org/estherpinedag/19

Revelo Panchi, M. F. (2023). La discriminación étnica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de segundo de educación general básica: Estudio de caso en una unidad educativa en la ciudad de Quito (Tesis de grado). Universidad Politécnica Salesiana. http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26360

Salguero Santos, M. (2025). La ilustración en acuarela: Creando universos fantásticos en cuentos infantiles [Tesina de bachiller, Escuela de Artes Plásticas y Diseño de Puerto Rico].



ANEXOS

En este apartado se presentan los anexos del proyecto, que complementan y amplían la información del documento. Incluyen instrumentos, datos y material de apoyo relevante.

ANEXO 1

Transcripción de entrevista con la docente Angélica Maisincho

Entrevistador (Juan Chico)

En su experiencia, ¿qué diferencias entre los niños suelen generar comentarios o molestias? Por ejemplo: el color de piel, el tono del cabello, si alguien es más claro u oscuro, etc.

Docente (Angélica Maisincho)

Desde mi experiencia como docente parvularia, trabajando con niños desde los 2 o 3 años hasta los 5 o 6, ellos como tal no tienen esa distinción. Más bien, es una percepción que adquieren de los adultos. Los niños suelen comentar lo que escuchan en casa, cómo les fue o con quién estuvieron, y a partir de eso los padres comienzan a indagar. En ese proceso, muchas veces los adultos introducen estas diferencias, y los niños las replican. No es algo con lo que ellos nacen ni que comprendan por sí mismos, sino que responde a una influencia externa, principalmente de los adultos.

Entrevistador

Entonces, usted menciona que esto viene desde la casa, desde los estímulos que perciben de los adultos.

Docente

Exacto, proviene de los adultos. Es lo que escuchan en las conversaciones. Cuando los adultos tienen este tipo de discriminación, la transmiten a los niños. Por eso ellos repiten frases como "profe, el niño negrito", "el niño gordito" o "el niño más blanquito". Sin embargo, de manera natural, ellos suelen llamarse por su nombre. Son muy curiosos, preguntan cómo se llaman, quiénes son, y así se relacionan. Pero son los adultos quienes influyen en estas formas de nombrar y diferenciar.

Entrevistador

Cuando los niños forman grupos o eligen compañeros, ¿ha notado que algunos son escogidos menos por características físicas?

Docente

En mi experiencia, no ocurre tanto por el aspecto físico, sino por la relación que tienen entre ellos. Por ejemplo, si un niño pelea mucho o no habla, puede que no lo escojan. Si se llevan bien, lo incluyen en el grupo; si tuvieron algún conflicto, pueden excluirlo. Es más una dinámica de convivencia y amistad que una discriminación por color de piel.

Entrevistador

¿Ha observado comentarios sobre el color de piel? ¿Cómo reaccionan los niños?

Docente

Los niños son muy sensibles y expresan lo que sienten. Cuando hacen comentarios, generalmente repiten lo que escuchan. Sin embargo, en mi aula, cuando hay molestias entre ellos, suele ser por comportamientos: por ejemplo, si un niño no respeta normas, no comparte o interrumpe. En esos casos, los demás pueden excluirlo, y ese niño sí se siente mal, dice cosas como "no quieren jugar conmigo". Pero no lo he visto directamente por el color de piel, sino más por actitudes dentro del aula. Aun así, cuando un niño es señalado, sí experimenta malestar emocional.

Entrevistador

En un caso hipotético donde un niño rechaza a otro por su color de piel, ¿cómo actuaría?

Docente

Lo primero sería indagar. Si un niño dice "no quiero jugar con él porque es negrito", yo preguntaría por qué piensa eso, de dónde viene esa idea, si alguien se lo dijo o si tiene algún temor. Es importante comprender el origen del comentario para saber cómo intervenir adecuadamente.

Entrevistador

¿Qué señales le indicarían que un niño se siente excluido, aunque no lo diga?

Docente

Principalmente la observación. Los niños muchas veces no saben expresar lo que sienten, entonces lo manifiestan con su comportamiento. Por ejemplo, cuando no quieren ir a clases o muestran cambios en su actitud. También puede reflejarse en comentarios de los padres. Como docentes debemos estar atentos a estos cambios, porque ellos no siempre verbalizan sus emociones.

Entrevistador

¿Ha recibido capacitación sobre cómo manejar prejuicios o diferencias en el aula?

Docente

No de forma específica sobre discriminación racial. Sí he recibido capacitaciones sobre discapacidad, convivencia y resolución de conflictos. Estas ayudan a manejar situaciones en general, pero no abordan directamente el tema del racismo o diferencias físicas. Aun así, sirven como base para intervenir en distintas problemáticas dentro del aula.

Entrevistador

¿Qué temas cree que serían importantes aprender en una capacitación sobre esto?

Docente

Sería importante comprender mejor el entorno del niño, porque ellos absorben todo lo que ocurre a su alrededor. Para poder intervenir, necesitamos entender qué está generando esos comportamientos. Los niños no nacen con estas actitudes, sino que responden a su contexto.

Entrevistador

¿Cree que sería útil incluir más actividades sobre diversidad en el aula?

Docente

Sí, es muy importante. Los niños construyen su percepción a partir de lo que ven. Por ejemplo, en los juguetes predominan ciertos modelos, como muñecas con características específicas, y eso influye en lo que consideran "bonito" o "normal". Es importante trabajar estos temas y enseñar que no existe un único "color piel", sino una diversidad de tonos. Esto debe abordarse desde la primera infancia. Sin embargo, también es fundamental que haya coherencia entre lo que se enseña en la escuela y lo que se vive en casa, porque de lo contrario el niño recibe mensajes contradictorios.

Entrevistador

¿Qué preocupaciones tiene sobre cómo los niños entienden estas diferencias?

Docente

Todo se relaciona con el entorno familiar. La primera escuela de un niño es su familia. La manera en que se construyen estas ideas en casa influye directamente en cómo el niño se desarrolla en el ámbito escolar.

Entrevistador

¿Cree que existen formas de prejuicio que pasan desapercibidas en el aula?

Docente

Sí, muchas veces pasan desapercibidas. Como docentes tenemos una carga laboral alta y múltiples responsabilidades, lo que puede hacer que ciertas actitudes no se detecten a tiempo. Por eso es fundamental la observación constante. Hay niños que no expresan lo que sienten, pero lo reflejan en su comportamiento. Si no estamos atentos, estas situaciones pueden pasar sin ser atendidas. Todos estos temas son muy importantes en la vida de los niños, especialmente en la primera infancia, porque ellos absorben todo. Es fundamental brindarles una educación adecuada desde el inicio.

ANEXO 2

Transcripción de entrevista con la docente Rosa Astudillo

Entrevistador (Juan Chico)

En su experiencia, ¿qué diferencias entre los niños suelen generar comentarios o molestias? Por ejemplo: el color de piel, el tono del cabello, si alguien es más claro u oscuro, etc.

Docente (Rosa Astudillo)

En general no se presentan molestias por ese tipo de diferencias. Más bien, lo que genera conflictos es el comportamiento de algunos compañeros. Por ejemplo, tengo un niño que es bastante inquieto y disruptivo, no mide peligros ni respeta normas. Aunque se le han puesto límites y ha mejorado, todavía hay momentos en los que sus compañeros no lo aceptan y se molestan con él por su comportamiento.

Entrevistador

Si no ha escuchado comentarios, ¿qué tipo de frases o actitudes cree que podrían indicar prejuicio relacionado al color de piel?

Docente

Recuerdo un caso de hace unos tres años, donde una niña le decía a otra que era "negra". La niña se sentía mal y lloraba, aunque en realidad no era negra, sino de piel canela. Cuando hablé con la niña que hacía el comentario, me dijo que en su casa también usaban esa palabra de forma afectiva. Entonces le expliqué a la otra niña que no era un insulto en ese contexto, sino algo que había escuchado en su entorno. Después de eso, la situación se tranquilizó.

Entrevistador

Cuando los niños forman grupos o eligen compañeros, ¿ha notado que algunos son escogidos menos?

Docente

Sí, en el caso del niño que mencioné antes, por ser inquieto y no respetar normas, sus compañeros prefieren no incluirlo en los grupos. La exclusión se da más por actitudes que por características físicas.

Entrevistador

En un caso hipotético donde un niño rechaza jugar con otro por su color de piel, ¿cómo actuaría?

Docente

En ese caso, lo primero sería conversar con los niños. Yo trabajo mucho el tema de la igualdad y la equidad. Realizo actividades donde les hago reflexionar sobre que todos tenemos las mismas partes del cuerpo y que, aunque existan diferencias como el color de piel, todos merecemos el mismo respeto. También utilizo videos y conversaciones grupales. En una ocasión tuve un estudiante afrodescendiente y trabajé estas actividades de forma preventiva, lo que ayudó a evitar situaciones de discriminación.

Entrevistador

¿Qué señales le indicarían que un niño se siente excluido, aunque no lo diga explícitamente?

Docente

Principalmente el aislamiento. Un niño que se siente excluido suele mostrarse triste, no quiere jugar con los demás, no habla o prefiere estar solo. Por ejemplo, en el recreo puede quedarse comiendo solo o mirando a los demás. Estas son señales importantes que indican que algo está pasando. En esos casos, trato de incluirlo en actividades y acompañarlo.

Entrevistador

¿Ha recibido capacitación sobre cómo manejar situaciones relacionadas con prejuicios en el aula?

Docente

Sí, he recibido algunos talleres en la institución y también en la universidad. Además, he buscado formarme de manera autónoma a través de cursos y lecturas. Esto me ha permitido adquirir herramientas para manejar este tipo de situaciones y evitar que escalen.

Entrevistador

¿Qué temas cree que serían importantes aprender para manejar estas situaciones?

Docente

Es importante trabajar la convivencia entre los estudiantes, saber liderar grupos, establecer normas claras y fomentar valores como el respeto, la empatía, la igualdad y la equidad. También considero importante el acompañamiento emocional y, en nuestro caso, la formación espiritual, que fortalece estos valores.

Entrevistador

¿Cree que sería útil incluir más actividades sobre diversidad en el aula?

Docente

Sí, definitivamente. En los textos y materiales ya se incluyen imágenes de diversidad, pero también es importante reforzarlo con actividades. Por ejemplo, trabajar distintos idiomas como el quichua permite que los niños comprendan que existen diferentes culturas y formas de comunicarse. En actividades como presentaciones o proyectos, se puede integrar esta diversidad para que los niños la reconozcan como parte de su entorno y aprendan a valorarla.

Entrevistador

Finalmente, ¿qué preocupaciones tiene sobre cómo los niños entienden el color de piel y las diferencias entre ellos?

Docente

Considero que los prejuicios provienen principalmente de los padres. A los niños no les importa el color de piel o la condición económica; lo que buscan es jugar y divertirse. Sin embargo, cuando los padres transmiten prejuicios, los niños empiezan a notar esas diferencias y a reproducirlas. En cambio, cuando crecen en entornos donde se promueve el respeto, no se generan esas distinciones.

ANEXO 3

Fichas de resultados del test de las muñecas.

A continuación, se presentan los resultados de la "Prueba de las Muñecas de los Clark-Clark", aplicado a 33 niños y niñas de Segundo de Básica de la Unidad Educativa Particular María Auxiliadora.

NIÑO/A #01		
PREGUNTA	**RESPUESTA**	**JUSTIFICACIÓN**
¿Cuál muñeca se parece más a ti? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Porque es igual a mi.*
¿Cuál es la muñeca buena? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Porque se porta bien.*
¿Cuál es la muñeca mala? ¿Por qué?	Muñeca negra	*Porque bota basura*
¿Cuál muñeca te gusta más? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Por los ojos azules*
¿Cuál muñeca es más inteligente? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Porque bota basura donde debe*
¿Cuál muñeca es más bonita? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Porque tiene las manos limpias*
¿Con cuál muñeca quisieras jugar? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Porque se ve abrazable*
¿Cuál muñeca tiene más dinero? ¿Por qué?	Muñeca blanca	*Porque los papás le dan dinero*
¿Cuál muñeca crees que tiene más amigos? ¿Por qué?	Las dos	*Sin justificación*

Click aquí para ver las demás fichas

ANEXO 4

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico realizado con la docente Angélica Maisincho

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de experiencia lúdico-gráfica preventiva para la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia.				
Estudiante: Juan David Chico Arias				
Evaluado por: Angélica Maisincho				
Fecha: 7/4/2026				
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, la docente indica que está bien enfocado hacia la diversidad de tonos de piel y la aceptación.	Sí, menciona que va directo al objetivo y está bien enfocado en la diversidad.	Sí, considera que es importante y bien enfocado al uso del personaje para trabajar el tema	Todos los conceptos responden al objetivo, pero destaca especialmente la propuesta 1.
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Sí, menciona que a los niños les gustan mucho las aventuras y explorar.	Sí, indica que el tren y el formato acordeón son conocidos y atractivos para los niños.	Sí, menciona que el uso de un animal como el camaleón es importante y comprensible para los niños.	Sí, menciona que el uso de un animal como el camaleón es importante y comprensible para los niños.
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Sí, se considera atractivo y poco implementado en el aula.	Sí, indica que es una idea nueva y que no han trabajado acordeón enfocado a este objetivo.	No menciona explícitamente innovación, pero lo considera adecuado.	Se destaca la propuesta 2 como innovadora y la 1 como atractiva.
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Sí, pero sugiere definir en qué momento del año se aplicaría.	Sí, propone incluir rimas, trabalenguas o adivinanzas para enriquecer la experiencia.	Sí, sugiere que el material pueda ser progresivo y usarse más allá de una sola clase.	Importancia del tiempo de uso, adaptación al aula y posibilidad de extender la experiencia.

5) *¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?*	Sí, menciona que el estilo cercano al dibujo infantil resulta comprensible.	Sí, considera adecuado el uso de collage y sugiere complementar con plegado.	Sí, entiende el uso de acuarela como parte de la representación del concepto.	Sí, entiende el uso de acuarela como parte de la representación del concepto.
6) *¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?*	Sí, lo considera atractivo para los niños.	Sí, lo considera interesante por el uso del camaleón y los personajes.	Sí, lo considera interesante por el uso del camaleón y los personajes.	Las tres propuestas son visualmente atractivas.
7) *¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?*	Sí, lo considera atractivo y diferente por el enfoque de exploración.	Sí, lo considera innovador y nuevo dentro de su contexto	Sí, lo considera adecuado, aunque no resalta innovación explícita.	La propuesta 1 es la más destacada por la docente, especialmente por el interés que genera en los niños.

ANEXO 5

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico realizado con la docente Rosa Astudillo

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de experiencia lúdico-gráfica preventiva para la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia.				
Estudiante: Juan David Chico Arias				
Evaluado por: Rosa Astudillo				
Fecha: Lunes 6 de abril de 2026				
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 responde, ya que permita que cada niño descubra la diversidad de los tonos de piel a través de la exploración y la construcción de su propio aprendizaje	Si responde, porque el trabajo colectivo del tren permite representar la unidad y la diversidad de tonos de piel dentro de un mismo sistema.	Si responde, al trabajar la empatía mediante el personaje del camaleón y la comprensión de los tonos de la piel a través de la narrativa	Todos responden al objetivo desde un enfoque diferente.
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Sí, es dinámico y permite que cada niño descubra pistas, resuelva retos y encuentre su propio "tesoro", lo cual resulta motivador.	Sí, resulta interesante por su carácter manipulativo y por el trabajo en grupo al construir el tren.	Sí, el camaleón puede generar identificación a través del personaje.	Si responde a las expectativos, especialmente porque menciona que a los niños les gusta lo novedoso, manipular materiales y trabajar con pistas.
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Sí, se considera novedoso por el uso de exploración, narrativa y descubrimiento individual.	Sí, por el uso del tren, materiales manipulables y construcción colectiva.	Sí, por el uso del personaje y la historia como medio de comprensión.	Sugiere que los materiales (tarjetas, libros, páginas) sean elaborados en cartón grueso para evitar que se dañen con el uso frecuente, ya que los niños tienden a manipularlos constantemente.

4) *¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?*	Sí, pero se sugiere trabajar los libros por grupos y no necesariamente en secuencia para adaptarse a la dinámica del aula.	Sí, se considera adecuado al trabajar en grupos y permitir construir un solo resultado colectivo (el tren).	Sí, permite trabajar comprensión lectora, reflexión y creación de personajes mediante la historia.	Para la propuesta de Exploradores de la piel, sugiere que los libros no necesariamente sigan una secuencia fija, sino que puedan trabajarse por grupos y rotarse entre los niños, permitiendo mayor flexibilidad en la dinámica de clase.
5) *¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?*	Sí, el estilo tipo crayón es llamativo, infantil y cercano para los niños.	Sí, el collage es una técnica que ya trabajan los niños, por lo que es comprensible para ellos.	Sí, el uso de acuarela es adecuado y comprensible dentro de la narrativa del camaleón.	Si porque se relaciona con las técnicas que ellos ya realizan.
6) *¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?*	Sí, es llamativo, animado e infantil, lo que motiva a los niños.	Sí, el uso de collage y elementos manipulables resulta atractivo.	Sí, la narrativa del camaleón y los personajes generan interés visual.	Sugiere mantener coherencia en las formas de los personajes (criaturitas) entre propuestas, especialmente en las criaturitas de “exploradores” y “camaleón”.
7) *¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?*	Sí, por el uso de pistas, exploración y descubrimiento individual.	Sí, por el trabajo colaborativo y la construcción del tren como resultado colectivo.	Sí, por el uso de historia y construcción de personajes.	Para la propuesta del Tren de la diversidad, sugiere incorporar imanes entre los vagones y utilizar materiales más resistentes (cartón grueso o madera), además de trabajar con un solo tren colectivo donde todos los grupos aporten. Para la propuesta del Camaleón de las mil voces, sugiere explorar un formato de libro plegable y enriquecer la narrativa con más elementos o personajes que se descubran progresivamente, así como fortalecer el uso de tarjetas para trabajar comprensión lectora.

ANEXO 6

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico con el docente Xavier Jiménez

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de experiencia lúdico-gráfica preventiva para la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia.				
Estudiante: Juan David Chico Arias				
Evaluado por: Xavier Jiménez				
Fecha: 9/4/2026				
Preguntas	**Concepto y estilo 1**	**Concepto y estilo 2**	**Concepto y estilo 3**	**Observaciones/sugerencias**
1) *¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?*	3/5. Se sugiere ampliar la diversidad, ya que trabajar solo con tres grandes grupos de tonos puede limitar la representación real. Propone incluir más personajes o variaciones para evitar simplificaciones.	4/5 Incluye diversidad, pero se advierte que la posición en los vagones podría generar jerarquías implícitas (por ejemplo, interpretar que unos valen más que otros según su ubicación).	5/5, Sugiere potenciar la interacción con el personaje, especialmente permitiendo que el camaleón cambie de color de manera activa durante la experiencia.	La tercera propuesta es la que mejor responde al objetivo, ya que sintetiza la idea de igualdad al mantener un solo personaje que cambia de color sin perder su identidad.
2) *¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?*	4	4	4	Sugiere considerar la dinámica real del aula, especialmente el trabajo grupal, e incorporar en el manual cómo se desarrollan las actividades en grupo y el número de participantes.

3) *¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?*	4	4	5	Señala que las temáticas del pirata y del tren son más convencionales, mientras que el camaleón resulta más novedoso por su capacidad de sintetizar el concepto de diversidad en un solo recurso narrativo.
4) *¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?*	4	4	4	Sugiere ajustar todas las propuestas a la dinámica de trabajo grupal del aula, considerando cómo se comparte el material y cómo interactúan varios niños con un mismo recurso.
5) *¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?*	5	5	5	No presenta observaciones específicas, valida que los tres estilos responden correctamente al lenguaje infantil (crayón, collage, acuarela).
6) *¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?*	5	4	4	• En el concepto 2 (collage), menciona que es una técnica más común y con menor grado de apropiación. • En el concepto 3 (acuarela), sugiere explorar más la técnica para generar mayor profundidad visual (luz, sombra, textura). • Propone como alternativa aplicar el estilo de crayón del concepto 1 al concepto 3.
7) *¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?*	4	4	5	Destaca que el concepto del camaleón es el más innovador por su potencial de interacción y por permitir que el aprendizaje ocurra durante la transformación del personaje, sin necesidad de reforzar el mensaje únicamente al final de la experiencia.

ANEXO 7

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico con el docente Juan Gabriel Chancay

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Diseño de experiencia lúdico-gráfica preventiva para la mitigación de prejuicios asociados al color de piel en la primera infancia.				
Estudiante: Juan David Chico Arias				
Evaluado por: Gabriel Chancay				
Fecha: 13/4/2026				
Preguntas	**Concepto y estilo 1**	**Concepto y estilo 2**	**Concepto y estilo 3**	**Observaciones/sugerencias**
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	5/5	5/5	5/5	Señala que los tres conceptos responden al objetivo, aunque el tercero aún no está completamente definido o "aterrizado" en comparación con los otros dos, que presentan mayor claridad en su desarrollo.
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	5/5	4/5	5/5	Sugiere que todas las propuestas deberían reforzar la presencia de personajes memorables, ya que estos son clave para la conexión con niños de esta edad.
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	5/5	5/5	4/5	Destaca que la interactividad es un elemento clave en las tres propuestas, y que aquellas con mayor nivel de interacción resultan más potentes.
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	5	5	5	Resalta que la inclusión de un manual para el docente es un elemento fundamental, ya

				que garantiza una correcta guía de la actividad y su implementación en el aula.
5) *¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?*	5/5	5/5	5/5	• En el concepto 1, sugiere pulir la línea gráfica, ya que, aunque la intención es que sea expresiva, puede limpiarse para mejorar la claridad. • En el concepto 2, menciona revisar la calidad del personaje, ya que no resulta tan fuerte como en otras propuestas.
6) *¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?*	5/5	5/5	5/5	Sugiere trabajar mejor la composición visual, específicamente el uso de positivos y negativos, evitando saturación de color y aprovechando el blanco como elemento de equilibrio.
7) *¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?*	4/5	5/5	4/5	• Destaca que el concepto del tren (especialmente con imanes e interacción) es el más innovador. • Sugiere que el proyecto debe considerar la perdurabilidad del estilo, definiendo qué elementos visuales se mantendrán en el tiempo como parte de la identidad del sistema.

ARTES FINALES

Click para ver los artes finales del proyecto