

**Elementos Gráficos y Conceptuales que Potencian las Narrativas Visuales en un Producto de Diseño, Para
Fomentar el Cuidado al Entorno Propio en Niños de Etapa Preescolar**

Alejandra Sánchez Sánchez

División de Ciencias Sociales, Universidad Santo Tomás

Diseño Gráfico

Docente Sandra Ramírez y Julián Rodríguez

Noviembre 9, 2020

Dedicatoria

Este proyecto es el resultado de una suma de esfuerzos, no sólo mía, sino de mis padres, mi hermano, mi novio, mis amigos, y mis docentes. Cada logro que cumpla en mi vida se los debo a ustedes por apoyarme. A mis padres les debo la dedicación y la perseverancia por llevarme lejos; a mi hermano le debo todo el ejemplo que me ha dado a lo largo de la vida; a mi novio, Camilo, le debo todo el apoyo y la motivación que genera en mí día a día y, en especial, en este proyecto, pues me levantó el ánimo cuando creí que no iba a lograrlo. A mis amigos y docentes, les debo la paciencia y comprensión que me han brindado, gracias por ayudarme a lograrlo.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme estudiar una carrera orientada a mi pasión, a mis padres por brindarme el apoyo que requerí para formarme como profesional y como persona. Agradezco a todas las personas que han mostrado solidaridad con mi progreso, especialmente a Sandra Ramirez, Julian Rodriguez y Mateo Núñez, ustedes hicieron posible la realización de este proyecto; sin su apoyo y guía no hubiera podido culminar este proceso. Gracias por la paciencia y tenacidad para llegar a la meta.

Contenido

1. Introducción	5
2. Justificación	7
3. Planteamiento del problema	9
4. Objetivo de la investigación	10
4.1 Objetivos específicos	10
5. Estado de la cuestión	11
5.1 Promoción de lectura	11
5.2 Desarrollo cognitivo en niños	12
5.3 Lectura interactiva	13
5.4 Narrativas visuales como herramienta para promover la lectura	14
5.5 Diseño y comunicación	15
5.5.1 Comunicación visual	15
5.5.2 Mensaje visual	16
5.5.3 Elementos del diseño	17
5.6 Diseño para la transformación social	17
5.7 Cuidado del entorno	18
6. Propuesta proyectual	20
6.1 Diseño metodológico	20
6.1.1 Fase 1. Investigación Documentada	21
6.1.2 Fase 2. Diseño Centrado en el Usuario	23
6.1.2.1 Encuesta realizada a cuidadores	24
6.1.2.2 Pruebas de usuario	25
6.1.2.3 Iteración	27
7. Resultados y conclusiones	29
8. Bibliografía	32
9. Anexos	35
10. Producto	41

1. Introducción

Este proyecto de grado es el resultado del semillero de Narrativas Visuales, adscrito a la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás. En este texto se encuentra la consecución de actividades realizadas por una estudiante de Diseño Gráfico, las cuales llevaron a validar, desde la teoría, los elementos gráficos y conceptuales que contiene el prototipo de un producto de diseño interactivo, creado como herramienta para fomentar el cuidado del entorno propio, a través de la promoción de lectura en niños de 3 a 7 años de edad (etapa preescolar). Esta investigación se basa en sustentos teóricos, pero apoya la información desde la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), que posibilita desarrollar, con mayor precisión, un documento que aporte significativamente a la elaboración del producto. El proyecto pretende, además de lo previamente mencionado, asociar la lectura a un espacio de diversión y aprendizaje, promoviendo que niños y niñas comprendan, desde sus primeros años de vida, la importancia de cuidar su entorno, y, junto a sus cuidadores, se busca promover reflexión entorno a la conciencia ciudadana.

La presente investigación nace de una preocupación motivada por las protestas y los desmanes públicos ocurridos en Bogotá, Colombia, en el año 2018. Dichos sucesos permitieron discernir que diversas alteraciones del orden social como la desigualdad, la fragmentación, la tensión y el conflicto, podrían evitarse si los habitantes de un espacio definido (v. gr. una casa, un barrio, una localidad, una ciudad, etc.) comprendieran la importancia de apropiarse y cuidar del mismo. En este texto puede evidenciarse que los problemas mencionados son resultado de la falta de identidad y del desarraigo hacia el territorio (Montañéz, 1998). Es por eso que, teniendo en cuenta el cuidado hacia el entorno como parte de la solución a dichos problemas, se genera la siguiente interrogante: ¿cómo, desde el ámbito del Diseño Gráfico, se pueden comunicar valores acerca de la importancia del cuidado hacia el entorno propio? Y, con base en ello, se inicia el proceso que busca dar como resultado un producto de diseño, en el que las narrativas visuales permitan expresar el mensaje en cuestión y oriente los saberes del diseñador gráfico hacia la transformación social.

Para hacer posible un acercamiento al resultado del producto, es fundamental investigar acerca de diseño para la transformación social; comunicación visual y narrativas visuales; desarrollo cognitivo en niños; promoción de

lectura en niños y lectura interactiva; la importancia del cuidado hacia el entorno propio, y el diseño centrado en el usuario como metodología de la investigación.

A partir de los temas mencionados, se hace un análisis respecto a las características visuales y conceptuales que debe tener el producto, donde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (Piaget 1896-1980) permite inferir que la edad propicia para fomentar valores a una persona es la etapa preescolar, es decir cuando el niño o niña oscila entre los 3 y 7 años de edad, es por eso que el resultado del proyecto estará enfocado hacia este público. Teniendo en cuenta lo anterior, de esta investigación también se comprende que el cuidado hacia el entorno es fundamental para la construcción de la identidad (J. Habermas, 2011), donde resulta interesante que en búsqueda de esa construcción del “yo” aparece como factor primordial la lectura a temprana edad (M. Petit, 2015).

La investigación afronta el reto de descubrir el camino adecuado para generar un material de diseño interactivo; el cual sea funcional al momento de utilizarse para fomentar la lectura en niños en etapa preescolar. Pues en este proyecto la lectura será el vehículo para llevar el mensaje que se pretende transmitir, por ese motivo, este debe ser cercano y atractivo para el público.

2. Justificación

“Hasta el más robusto de los lenguajes visuales carece de utilidad si no se cuenta con la habilidad precisa para vincularlo a un contexto real.”

— *Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016).*

Esta investigación se centra en recopilar datos que determinen y valoren las características de un producto de diseño interactivo, el cual permita aplicar las narrativas visuales para comunicar el mensaje en cuestión. Dicho producto, nace de la búsqueda de un impacto positivo en la sociedad desde la disciplina del diseñador gráfico. Esto deviene en un material didáctico que pretende utilizarse para fomentar los hábitos de lectura a temprana edad y asociar la misma con momentos agradables.

Es pertinente el desarrollo de esta investigación porque, el producto de diseño a elaborar aplica las narrativas visuales como discurso para comunicar la importancia del cuidado al entorno propio; lo que ratifica que el diseñador gráfico utiliza las imágenes para generar mensajes que impacten socialmente. Además, la narrativa visual permite percibir que toda imagen lleva una carga de contenidos, que no son casuales sino intencionados (Peñalva. Aguilar, 2010). A partir de eso se opta por seleccionar un público objetivo, que mediante lectura interactiva y la narrativa visual pueda comprender con éxito el mensaje postulado.

Por ese motivo el público objetivo de este proyecto se distingue en el *periodo preescolar* (3 a 7 años de edad). Edades en las cuales, según la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, ocurre la sub-etapa del pensamiento intuitivo, es decir cuando el niño o niña cuestiona todo a su alrededor y aprende a través de sus sentidos. Teniendo en cuenta lo anterior, este público fue seleccionado debido a diversos factores que pueden influir en la funcionalidad del producto. Primero: Durante la etapa preescolar el niño o niña se ve enfrentado por primera vez a la sociedad, lo cual le permite empezar a distinguir entre el bien y el mal. Segundo: En dicha etapa el niño o niña comienza a desarrollar sus capacidades comunicativas, es decir habla y escribe. Tercero y último: El niño o niña

comprende valores fundamentales para su desarrollo personal durante la etapa preescolar. La etapa preescolar es donde el niño desarrolla la carga experimental necesaria para formar su personalidad en etapas posteriores a la escolar (M. & Misas, M. 2014).

Considerando el público objetivo y el producto, es importante resaltar que al momento de comunicarse con un niño a través de un material de lectura, la forma adecuada de hacerlo es acudiendo a un proceso visual ortográfico (Pensamiento educativo, 2000), donde el niño se ve involucrado en leer no solamente palabras sino imágenes que apoyan el mensaje y apelan a sus sentidos.

Ya trazado el camino para transmitir el mensaje, se destaca, abordando el sentido social de este proyecto, que al cuidar el entorno propio se protege la identidad y el territorio (Habermas, 2011). Se entiende por entorno propio la concepción del espacio en el cual vive cada persona, es decir, la casa, el barrio, la ciudad, el país etc. El cuidado del entorno es, pues, una convicción de no perjuicio, material o simbólico, de los espacios vitales. Cuando se logra esto, a su vez, se evitan alteraciones sociales que corresponden a la desigualdad, la fragmentación, el conflicto e incluso el deterioro ambiental (Montañez, 1998). Por eso es menester considerar este cuidado como la responsabilidad que cada persona asume siendo habitante de un espacio, sin importar cual sea. Al mismo tiempo, esta investigación, a futuro, tiene la capacidad de ofrecer insumos documentados a profesionales que pretendan abordar: el diseño como herramienta para la transformación social; las narrativas visuales como método para la promoción de lectura en niños; las narrativas visuales en contextos sociales, entre otros.

También, un aspecto importante para señalar sobre este documento es la promoción de lectura en niños, la cual, en palabras de Evelio Cabrejo (Cabrejo, 2001), significa el origen de la actividad del pensamiento en el niño, lo que permite una propicia construcción de su identidad. Cabe aclarar que el resultado de esta investigación, el producto de diseño, no consigue por sí mismo fomentar hábitos de lectura. Es necesario que exista intervención de instituciones educativas, tales como los cuidadores, jardines preescolares, bibliotecas, macro proyectos de lectura, entre otros. Pues el proyecto, busca a partir de la investigación, proponer un producto de diseño que mediante las narrativas visuales y la lectura interactiva, pueda *ser utilizado* para fomentar hábitos lectores y comunicar la importancia del cuidado al entorno propio.

El factor innovador de esta investigación radica en su metodología, que es el Diseño Centrado en el Usuario, pues si bien el proyecto está enfocado en promover el cuidado hacia el entorno, la potencia máxima, al momento de generar el producto, es validarlo mediante pruebas de usuario que permiten divisar el alcance del prototipo en cuanto a estética y usabilidad. Es importante resaltar que la metodología dentro de la investigación, ayuda a identificar los ajustes que merece el producto para lograr una interacción exitosa.

Finalmente, este proyecto comprende la visión del diseñador tomasino, que refleja su labor como estratega; que analiza diferentes problemáticas de la realidad y genera material gráfico en aras de brindar una solución, en términos de imagen, que favorezca los saberes de la disciplina e impacte positivamente en la sociedad.

3. Planteamiento del problema

Al momento de transmitir un mensaje a un niño, la forma adecuada para hacerlo es por medios visuales, pues en la etapa preescolar (3 a 7 años) su forma de aprendizaje se basa en un proceso visual ortográfico (Pensamiento educativo, 2000), lo cual le permite comprender el texto a partir de las imágenes. Con base en ello, se plantean las narrativas visuales como pieza clave para diseñar un material gráfico que permita a un niño entender la importancia de cuidar su entorno.

El interés por el cuidado hacia el entorno, como fue mencionado anteriormente, se basa en las alteraciones sociales que genera el no cuidar del mismo, como lo son: la fragmentación de la ciudadanía, los desmanes, la violencia, entre otros (Montañéz, 1998). Por ello, se considera pertinente comunicar visualmente acerca de esta temática, abordada desde la disciplina del diseñador gráfico, en aras del bienestar social.

A partir del análisis presentado, surge este proyecto que, a través de un producto de diseño basado en narrativas visuales, y que incluye un componente de lectura interactiva, busca comunicar las consecuencias de no cuidar el entorno propio, dejando como moraleja las razones por las cuales debe cuidarse. El producto en cuestión tiene el reto de: 1) comunicar con éxito el mensaje, 2) cumplir con los estándares de diseño dados para el público objetivo y, además, 3) que este pueda ser utilizado para promover la lectura en ellos, permitiendo que la asocien con diversión y aprendizaje. Para ello, es necesario conocer la interacción que tienen con el producto los niños y sus

cuidadores, y es en ese momento cuando se aplica el Diseño Centrado en el Usuario, como herramienta central para identificar los elementos de usabilidad y estética que comprende el producto de diseño. Por ese motivo se plantea la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los elementos gráficos y conceptuales que permiten utilizar las narrativas visuales, en un producto de diseño, para fomentar el cuidado al entorno propio a los niños en etapa preescolar?

4. Objetivo de la investigación

Identificar los elementos gráficos y conceptuales que potencien las narrativas visuales en un producto de diseño, para fomentar el cuidado al entorno propio en niños de etapa preescolar.

4.1 Objetivos específicos

- Determinar la narrativa visual y la lectura interactiva adecuadas, para elaborar el producto de diseño a partir del Diseño Centrado en el Usuario.
- Validar, mediante el Diseño Centrado en el Usuario, el prototipo de un producto de diseño que busca fomentar el cuidado al entorno propio en niños de etapa preescolar a través de la lectura interactiva.
- Ajustar el producto con base en las pruebas de usabilidad registradas.

5. Estado de la cuestión

Pese a la existencia de investigaciones relacionadas con las narrativas visuales como herramientas para la educación, la promoción de lectura, el cuidado al medio ambiente y la apropiación de territorio en niños, no se ha encontrado una investigación que relacione las tres aristas de este proyecto en búsqueda de un producto final. Es por esto que, en este apartado, se pretende dar cuenta de la investigación a partir de un marco referencial común de los proyectos previos que colaboran al desarrollo óptimo del documento.

Expresado lo anterior, este apartado contiene el análisis superficial de cada investigación, acatada mediante la división de subtemas, que ayuden al lector a comprender cada punto del proyecto.

5.1 Promoción de lectura

María Correa (2008) en su investigación *“El cuento, la literatura y la convivencia, como valor fundamental en la educación inicial”* resalta la importancia de la lectura a temprana edad para el desarrollo de las experiencias socio-afectivas, y presenta la lectura como un vehículo que ayuda a comprender la relación del individuo con su entorno. Correa también afirma que los espacios escolares no brindan las herramientas necesarias para cumplir con el propósito de la lectura, la cual, según la autora, radica en proponer acciones mediadoras que contribuyan al desarrollo de los niños, haciendo énfasis en sus capacidades para la construcción oral y escrita que les permita convertirse en mejores personas. A modo de conclusión, la autora establece que el cuento infantil permite establecer relaciones estrechas entre los cuidadores y los niños, y así mismo facilita al maestro moldear al infante para conjugar lo lúdico y lo afectivo.

Desde otra postura, y corroborando lo ya mencionado, se presenta Janeth Cardozo (2008) con su investigación *“Estrategias metodológicas para fomentar la lectura en niños”*, la cual resalta en su hipótesis la importancia del hábito de lectura en los niños, y esto se explica desde su proyecto investigativo, que tiene como objetivo despejar las dudas frente a las motivaciones que se dan en niños de 5 a 6 años con respecto a la lectura. Dicho trabajo está enfocado en la comunidad de C.E.B Buenavista, donde ella puede concluir que la lectura no está siendo motivada por parte de los cuidadores de los niños. En vista de esto, Cardozo propone estrategias alternativas en las que se involucran actividades lúdicas para captar la atención de los niños y generar un espacio ameno relacionado con la lectura.

Los proyectos abordados en este apartado se consideran posturas pertinentes para la investigación, la cual busca promover el hábito de lectura en niños de 3 a 7 años de edad mientras que comprendan el cuidado hacia su entorno a partir de la narrativa visual. Es importante conocer con anterioridad los retos y conclusiones a los que se ha llegado previamente, para así evitar posibles falencias dentro del producto final.

5.2 Desarrollo cognitivo en niños

Para comprender el público acotado, este apartado pretende esclarecer la psicología del niño mediante un estudio de su aprendizaje en cada etapa de la infancia. Por ese motivo, se estudia la *Teoría de la Mente* de Jean Piaget desde el trabajo de investigación: “*El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales*”, realizada por la Universidad Rovira i Virgili en 1996. (Universidad Rovira i Virgili, 1996). Esta investigación analiza la *Teoría de la Mente* de Jean Piaget y la compara con investigaciones contemporáneas acerca del desarrollo cognitivo en niños. De este proyecto se logra comprender, en primera instancia, cuáles son los procesos que atraviesa un niño desde el momento en el que nace. A partir de este último trabajo mencionado, se deduce que el público que se eligió para el desarrollo de este proyecto se encuentra en la etapa *preoperacional*, en la cual el niño se rige de símbolos y palabras para pensar, desarrolla la intuición para solucionar problemas y se ve limitado debido al egocentrismo.

En concordancia con lo anterior, se busca hacer un análisis sobre la forma en la que un niño comprende y asimila los valores fomentados por sus cuidadores. Por este motivo, se estudia el trabajo de investigación: “*Madurez del niño y educación preescolar*” realizado por Maria Gloria Medrano (G. Medrano, 1985), en el que, a partir de la *Teoría del desarrollo cognitivo* de Jean Piaget, se concluye que la etapa *preoperacional* es reconocida, actualmente, como la etapa preescolar, en la cual el niño comienza sus estudios escolares y se enfrenta a la sociedad.

Por ese motivo, dice Medrano, “Las experiencias vividas durante la misma contribuyen a establecer los pilares básicos en la formación de la personalidad humana” (p.5). Es gracias a esta investigación que se puede corroborar la pertinencia del público objetivo, pues permite comprender que la mejor etapa para fomentar los valores en niños y niñas es desde los 3 hasta los 7 años. Es en esta etapa de la vida cuando se pone en marcha el desenvolvimiento social que define a futuro la relación con el entorno.

Finalmente, en lo relativo al desarrollo cognitivo en niños, se procede a investigar la relación de la etapa preescolar y la lectura. Por ese motivo, se considera pertinente abordar el texto: “*Pensamiento Educativo. Vol. 27, los procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura inicial*”,

realizado por Luis Bravo Valdivieso (Bravo, 2000). En ese texto se describen los procesos cognitivos, que el autor considera básicos para el aprendizaje de la lectura. Luis Bravo divide el proceso de aprendizaje lector en dos etapas: el pre lector, que es la etapa en donde el niño sabe hablar y está en proceso de alfabetización, y el lector-escriptor, donde el niño ya sabe leer y escribir y debe hacerlo con fluidez. Para este proyecto es pertinente la investigación abordada, pues expone que el público objetivo, generalmente, se encuentra en una etapa prelectora, donde la estrategia apropiada para enseñar a leer y escribir es la *visual ortográfica*, que permite potenciar el reconocimiento de letras y palabras a través de las imágenes.

5.3 Lectura interactiva

Apoyándose en los trabajos mencionados, se considera pertinente asociarlos con la *lectura interactiva* que permite, a través de las narrativas visuales, generar mayor atracción para el público en etapa preescolar, acotado en este proyecto. Por ello se da inicio a este apartado con Nayibe Tayash (Tayash 2010) y su artículo “La lectura interactiva en el desarrollo de las habilidades de comprensión de lectura y de expresión escrita”. Allí se expone la importancia de la interactividad como metodología para promover la lectura, y muestra cómo esta permite la fácil comprensión en el proceso lectoescritor. Nayibe Tayash propone la lectura interactiva como un factor que fortalece la enseñanza de la comprensión lectora. En su artículo también propone técnicas de escritura que permiten que un texto sea digerible para un niño. Este proyecto se presta para corroborar la importancia de la interactividad al momento de promover la lectura en los niños en etapa preescolar y, además, porque permite conocer la forma apropiada de escribir para niños.

Centrándose en la comprensión de lectura, y abordando el artículo ya mencionado, se presentan César Augusto Vásquez, Amparo Romero y Ruth Yamile Molina, con su investigación: *Estrategias pedagógicas para la motivación lectora a través de un software de lectura interactiva* (Vásquez, Romero, Molina, 2009). La hipótesis de estos autores es que la ineficiencia del sistema de educación actual genera el rechazo a la lectura por parte de los niños. Es por ese motivo que ellos presentan la lectura interactiva como un nuevo método para la educación, pues esta fomenta la lectura y la asocia con espacios amenos. Este documento da a conocer, en términos de pedagogía,

que la lectura interactiva permite asociar la lectura con momentos agradables, evidenciando que los métodos escolarizados del siglo pasado hoy resultan ineficientes para la alfabetización.

5.4 Narrativas visuales como herramienta para promover la lectura

Dada la edad y la etapa prelectora en la que se encuentra el público objetivo, los signos, símbolos y narrativas visuales ejercen como componente fundamental para llevar a cabo el proyecto. Es por esto que resulta apropiado citar el trabajo de Cristina Calvachi (2016), quien en *“Libro álbum como estrategia para promover la lectura en niños de 3 y 4 años de la escuela particular Bondone Di Giotto”*, resalta la importancia del libro álbum en el proceso de aprendizaje de lectura. Este es un documento que expone la problemática frente al desarrollo de las capacidades lectoras en los niños, y plantea como recomendación el utilizar de forma adecuada una herramienta como el libro álbum, pues este, a través de las imágenes, dinamiza la lectura y permite una amplia comprensión por parte de los niños, lo cual facilita su proceso de aprendizaje. El presente proyecto destaca la importancia de las narrativas visuales en la investigación, pues sustenta mediante estadísticas que la comprensión de lectura se ejerce de manera más fácil cuando está apoyada por imágenes. Esto se configura como un soporte para apostar a un producto editorial que abarque las narrativas visuales.

Dada la importancia de las imágenes en un proceso de aprendizaje lector, se considera, entonces, la importancia de la atracción que genera la narrativa visual en los niños. Con base en esto se cita el trabajo de Blas Segovia Aguilar (2010) quien en su investigación, *“Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el comic”*, interpreta las narrativas visuales como un nuevo modelo de alfabetización para los niños en segunda infancia, pues afirma que el dibujo, debido a la influencia del cine y la televisión, tiene la capacidad de fomentar la comprensión, ya que es una actividad placentera para los niños. A modo de conclusión, el autor resalta que es importante implementar metodologías pedagógicas modernas que apelen a las narrativas visuales, pues se entiende, gracias a múltiples investigaciones al respecto, la capacidad de estas para crear puentes de comunicación efectivos entre los niños y el docente.

Los proyectos abordados en los antecedentes de esta investigación corresponden a la sustentación pertinente de la hipótesis, en donde se busca acoplar cada uno de los temas ya mencionados en un solo producto final, el cual debe comunicar la importancia del cuidado al entorno propio, mediante narrativas visuales que promuevan el hábito de lectura en niños de 3 a 7 años de edad.

5.5 Diseño y comunicación

Para este apartado, se considera pertinente resaltar la comunicación visual desde uno de los más grandes teóricos de la misma, como lo fue Bruno Munari. Es por ese motivo que se aborda el libro “*Diseño y comunicación visual*” (Munari, 1973). A nivel de diseño, son innumerables los aportes de este libro a la presente investigación; no obstante, se presentará el resumen de los factores que alimentaron la investigación desde tres puntos: comunicación visual, mensaje visual y elementos del diseño.

5.5.1 Comunicación visual

Vemos lo que sabemos, lo que no sabemos, no lo vemos

Bruno Munari

En palabras de Bruno Munari (1973), las imágenes expuestas día a día equivalen al espectro que amplía el conocimiento de la realidad (p.22). Al momento de enfrentarse a una imagen, una persona debe dimensionar su color, tamaño, textura, forma, entre otros, que pueden o no ser atractivos para ésta. Se define la comunicación visual como “cualquier” elemento que se percibe visualmente y comprende un valor que permite su distinción. En cuanto a la comunicación visual existen dos tipos: la casual y la intencionada. En cuanto a la casual, se comprende como la comunicación “natural”, es decir, elementos que no contienen carga simbólica humana. A manera de ejemplo, las nubes en el cielo, que pueden comunicar con respecto al clima, mas no son un símbolo gráfico del mismo. Por otro lado, está la comunicación visual intencionada que, contraria a la anterior, consiste en símbolos gráficos hechos por seres humanos, con una carga de contenidos que pretende llevar un mensaje específico. Para este proyecto, es pertinente abordar la comunicación visual intencionada, pues a partir de esta se transmite el mensaje mediante elementos gráficos.

5.5.2 Mensaje visual

Para generar un mensaje visual, se utilizan dos tipos de información: información práctica e información estética. En la información práctica se utilizan imágenes que no necesariamente deben ser atractivas para transmitir el mensaje. Por otro lado, en la información estética, se debe tener en cuenta la composición en términos visuales de la pieza (color, armonía, forma) para llevar a cabo el mensaje y recibir respuesta por parte del receptor. En este proyecto será aplicada la información estética, pues se requiere de imágenes que sean atractivas para el público objetivo, con el fin de transmitir el mensaje.

Como en todos los medios de comunicación, al momento de transmitir un mensaje es necesario que exista un emisor y un receptor. En este caso, la persona a cargo de diseñar el producto editorial tiene el rol del emisor, y el público objetivo, el rol del receptor.

Para que el mensaje visual sea llevado con éxito se debe evitar las interferencias del medio (Munari, 1973), pues factores como la cultura o la capacidad cognitiva pueden impedir que el mensaje sea recibido. Por ejemplo, este proyecto no tiene la capacidad de comunicar a niños en condición de discapacidad mental, pues no comprende los elementos necesarios para que el mensaje sea recibido por estos.

Una vez el mensaje afronte los filtros mencionados, será analizado por el receptor desde: el color, la forma, la textura y el tamaño, características que definirán si el mensaje es aceptado o rechazado.

5.5.3 Elementos del diseño

En este último punto del apartado se estudia la composición de la pieza de diseño (la forma, el color, la textura, la simetría y las estructuras) como factor clave para comprender el resultado visual que debe tener el producto editorial.

En cuanto a la textura, se entiende como un espectro visual, que sin necesidad de ser palpado, puede comprenderse como la sensación táctil que genera un elemento.

Respecto a la forma, se puede percibir geométrica u orgánica. Cuando la forma es geométrica, parte de polígonos, por ello su forma es determinada, como el círculo, el triángulo o el cuadrado. Cuando es orgánica, no tiene una forma específica.

Sobre el color, Bruno Munari (Munari, 1973) asegura que es un factor esencial para todo diseño, que se ve respaldado por la psicología del usuario. Este (el color) permitirá que el mensaje sea recibido y, además, conste de estética.

Finalmente, en cuanto a la simetría y las estructuras, Bruno Munari las expone como la retícula que debe orientar el diseño, esto es, la composición que permite al diseño ser equilibrado y estético, y a su vez funcione para transmitir el mensaje visual.

5.6 Diseño para la transformación social

Ya se ha hablado de la importancia de las narrativas visuales para promover la lectura en niños y de la comunicación visual. Pues bien, este apartado surge de la necesidad subjetiva de quien desarrolla este proyecto por apropiarse los saberes de la profesión del diseño gráfico y enfocarlos hacia la construcción del bienestar social. Por ese motivo se presentan dos teóricos que permiten analizar al diseño gráfico como transformador social y el diseño centrado en el usuario.

En primera instancia, se considera oportuno abordar el libro *“Diseño gráfico para la gente”*, de Jorge Frascara (Frascara, 2000), en el cual propone el diseño gráfico como una disciplina capaz de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente, donde las decisiones de diseño son legitimadas por la aceptación del público y no regidas por estándares “universales”, que asumen la eficiencia de un diseño. Este texto fue pertinente para la investigación debido a la carga teórica que sustenta el protagonismo del diseño como transformador social. Además, sitúa al profesional como el responsable de los mensajes que se transmiten a nivel visual, y genera conciencia acerca del impacto de dichos mensajes. Jorge Frascara fue abordado en este documento puesto que habla del Diseño Centrado en el Usuario sin necesidad de mencionarlo. Al conocer los textos del autor, este deja muy en claro que el diseño debe ser funcional para el público final, pues un producto de diseño no es útil para la

sociedad si no es aprobado por la misma. Por ese motivo, este autor autor ejerce como núcleo de la investigación, pues plantea conocimientos propios del diseño y enseña a aplicarlos en contextos sociales reales.

Desde otro punto de vista se analiza al teórico Victor Papanek en su libro *“Diseñar para el mundo real”* (V. Papanek, 1970). Papanek apunta a una suerte de diseño gráfico con responsabilidad social, en el que la disciplina no puede basar su trabajo en sí misma, sino que debe tener en cuenta la interdisciplinariedad para lograr el diseño acertado. En su libro, Victor Papanek focaliza la investigación en el Diseño Centrado en el Usuario como factor clave para el éxito del ejercicio mismo del diseño. Este texto, pese a ser clásico, tiene total validez en la investigación, pues dio al proyecto sustento para basarse en otras disciplinas, como la psicología y la sociología. Además, expuso al diseñador como una pieza fundamental para transformar su entorno desde la comunicación visual, que es lo que pretende el resultado del proyecto.

5.7 Cuidado del entorno

El cuidado al entorno parte desde la comprensión del individuo con su medio ambiente. En este apartado no es posible localizar el cuidado del medio ambiente, la cultura y la identidad en un solo proyecto investigativo; sin embargo, sí es posible encontrar el cuidado, enfocado a estas tres aristas, desglosado en tres investigaciones.

Para brindar el oportuno inicio a esta sección, se considera pertinente hacer énfasis en el primer cuidado que debe ser responsabilidad de cada persona en el mundo, a este se le conoce como cuidado al medio ambiente. Es por ello que la autora Laura Barraza (1998) en su investigación, *“Conservación y medio ambiente para niños menores de 5 años”*, resalta las actitudes relacionadas con el entorno que un niño debe tener desde sus primeros años de vida. La autora realiza una investigación consecuente con el comportamiento natural humano respecto a las otras formas de vida, entiéndase estas por la flora y la fauna. Al ahondar en la investigación, la autora concluye que el cuidado hacia el medio ambiente debe enfocarse hacia los niños de 5 años, debido a que en esta edad se encuentran en una etapa sensitivo-motora, lo cual permite fomentar la responsabilidad con su entorno fácilmente. También concluye que el cuidado hacia el medio ambiente debe inculcarse como un valor ético y moral hacia el niño, que se aprende a través del ejemplo por parte de los mayores, pues sin una guía no es posible que un niño tome conciencia frente a las problemáticas ambientales, y puede que devenga en un mal comportamiento en su entorno. Este

proyecto despeja las dudas acerca de los alcances que tendrá el producto final, pues la autora esclarece que sin la mediación de los adultos no es posible que las escuelas u otras entidades generen la responsabilidad frente al cuidado del entorno propio. Por ello, se debe resaltar la mediación de los cuidadores para lograr el objetivo, pues un producto editorial, o de cualquier índole, enfocado hacia los niños, no tiene la capacidad de fomentar la transformación social por sí mismo.

Ahora bien, continuando el apartado de reconocimiento del territorio en niños en etapa preescolar, se toma como pieza fundamental para este proyecto el trabajo de Maritza Castañeda y Diana del Pilar Pirateque (2015) en su investigación “*Apropiación del territorio y desarrollo de la identidad de niños y niñas de 5 y 6 años del Colegio El Porvenir en la ciudad de Bogotá: un acercamiento etnográfico en la localidad de Bosa*”, la cual hace una caracterización de las diferentes construcciones de territorio que existen en niños entre 5 y 6 años del Colegio Porvenir en la localidad de Bosa, en Bogotá, Colombia. El proyecto de las autoras en cuestión tiene como objetivo esclarecer la construcción de territorio en los niños de 5 a 6 años en el espacio ya mencionado, quienes están inmersos en un contexto de desigualdad social y escasez de recursos; por ello identificaron, analizaron y establecieron la relación que ellos mantienen con su territorio y la construcción que hacen con base en esta. Cabe señalar que las autoras llegaron a ese objetivo mediante prácticas lúdicas como el juego simbólico y la expresión artística al ser reconocidos como los lenguajes propios de la primera infancia. En consecuencia, se evidencia su experiencia cultural y relaciones intersubjetivas establecidas en los espacios vividos que han habitado, tales como: el cuerpo, la casa, el colegio, el barrio y la ciudad; las cuales a su vez aportan elementos fundamentales en la apropiación de los mismos así como en el desarrollo de su identidad. (Castañeda, Pirateque, 2015). Es preciso resaltar la importancia de este texto ya que, a pesar de no abordar el territorio como sinónimo político en el cuidado y la construcción de un entorno social saludable, sí se debe tener en cuenta, por medio de una muestra, los resultados de análisis frente a los niños y su concepción con su cultura y costumbres, haciendo énfasis en la otredad y el autorreconocimiento como actor social en su entorno.

Finalmente, para cerrar los antecedentes de esta investigación, se toman en cuenta los proyectos relacionados con las narrativas visuales como estrategia para la promoción de lectura y, con base en esto, argumentar el proyecto propuesto desde una visión teórica.

6. Propuesta proyectual

6.1 Diseño metodológico

Esta investigación busca implementar herramientas del Diseño Centrado en el Usuario, para determinar los elementos gráficos y conceptuales que validen la interacción del público objetivo con el producto. Se decide usar el Diseño Centrado en el Usuario debido a que, en palabras de Frank Chimero (2014), La gente ignora al diseño que ignora a la gente (Chimero, 2014), lo que quiere decir que el diseño debe ir pensado para un público objetivo y, a su vez, estar enfocado en realizarse a partir de las necesidades del mismo. De esa manera, el mensaje podrá ser transmitido con éxito.

Además del Diseño Centrado en el Usuario, esta investigación debe aplicar varias metodologías con el fin de llegar a su objetivo. Entre ellas, la Investigación Documentada, la cual permite generar una base sólida desde los conceptos teóricos para, en un segundo momento, validarla con las pruebas de usuario. En su totalidad, la investigación se ve permeada por una metodología mixta, que alimenta el documento de datos cualitativos y cuantitativos útiles al momento de generar el producto. Sin más preámbulo, los siguientes apartados hacen una explicación detallada de las fases que atravesó esta investigación, en búsqueda de respuestas a las interrogantes planteadas.

6.1.1 Fase 1. Investigación Documentada

La primera fase de este proyecto, denominada investigación documentada, determina que es importante realizar un barrido bibliográfico para identificar los elementos que permiten cumplir con el objetivo general. Para ello se aborda la hipótesis que afirma: Las narrativas visuales, a través de un producto de diseño, pueden comunicar acerca de la importancia del cuidado al entorno propio en los niños. Con base en esto, se investiga, en un primer momento

acerca del desarrollo cognitivo de los niños y se valida la pertinencia del tema a través de estudios de la sociología.

En consecuencia:

Jean Piaget (Piaget 1896-1980) en la Teoría del desarrollo cognitivo, da a conocer las facetas que atraviesa una persona durante su crecimiento, donde se comprende que en la etapa de pensamiento intuitivo (de 3 a 7 años) un niño tiene su primer encuentro con la sociedad, allí potencia sus capacidades comunicativas y reconoce el entorno del cual hace parte, a través del juego y la imitación. En consonancia, Maria Gloria Medrano, Medrano, M. G. (1985). *“Madurez del niño y educación preescolar”*, afirma que, la etapa llamada por Jean Piaget, de pensamiento intuitivo es también conocida como la etapa preescolar, donde ratifica que el niño desarrolla las capacidades comunicativas y de reconocimiento, pero además plantea la lectura como factor clave para intervenir en el desarrollo de pensamiento en el menor. Teniendo en cuenta la postura de ambos autores, se define que son los niños entre los 3 y 7 años quienes, a través de las narrativas visuales, pueden comprender el mensaje en cuestión.

Determinado el público objetivo, se procede pues, a validar la pertinencia del mensaje, donde Jorge Araya, Araya, J. (N.D.). *“Jürgen Habermas, Democracia, Inclusión Del Otro Y Patriotismo Constitucional Desde La Ética Del Discurso.”* da a conocer, desde la sociología, la posición de Jürgen Habermas, quien postula a partir del patriotismo la importancia del cuidado al entorno propio; éste se entiende como el espacio en el cual cada persona convive con su comunidad y se expresa culturalmente. Habermas comprende en su filosofía, que cada persona es responsable del espacio que habita, y por ese motivo es importante que el ser humano se sienta dueño de su territorio y de su cultura e identidad, respetando la “otredad”, lo que significa evitar cualquier tipo de rechazo hacia los territorios y culturas ajenos. Contrastando lo anterior Gustavo Montañez, Montañez Gómez, G. (1998). *“Espacio, Territorio Y Región: Conceptos Básicos Para Un Proyecto Nacional.”* expone las consecuencias que tiene no cuidar el entorno propio, las cuales son: la fragmentación, la desigualdad, el conflicto, deterioro ambiental, violencia, entre otras.

Al definir el público objetivo y validar la pertinencia del cuidado al entorno propio, se procede a investigar temáticas que permiten conocer los elementos gráficos del producto de diseño. Del primer barrido se concluye que

es válido abordar la lectura como vehículo para comunicar el mensaje en el público objetivo. Por ese motivo el primer tema del segundo barrido es la promoción de lectura.

Al investigar acerca de la promoción de la lectura, se expone a Evelio Cabrejo, Cabrejo, E. (2001). *“La lectura comienza antes de los textos escritos”*. del cual se extrae la importancia de la lectura en el crecimiento de un niño, pues el autor afirma que la lectura significa el origen de la actividad del pensamiento en el niño, pues según el texto, el niño no lee palabras, lee gestos, acciones, tono de la voz, miradas, emociones, entre otros (Cabrejo, E. 2001). Esto coincide con el autor Luis Bravo Valdivieso, Bravo Valdivieso, L. (2000). *Pensamiento Educativo. Vol. 27 (diciembre 2000), pp. 49-68*. quien presenta que la forma adecuada de enseñar a leer a los niños es a través de un proceso visual ortográfico, lo que quiere decir que en una primera etapa el niño reconoce imágenes por encima de las palabras, que ratifica a Evelio Cabrejo cuando afirma que la lectura comienza antes de los textos escritos. Para concluir la promoción de lectura, Michele Petit, Petit, M. (2015). *“Lecturas del espacio íntimo al espacio público”*. permite reconocer al adulto o cuidador como pieza clave para fomentar la lectura en los niños, pues explica que la lectura debe estar mediada por la intimidad, un niño no va a leer solo, necesita quien le lea y, si su padre o cuidador hace un buen trabajo con la lectura, estará formando a un hábil adulto lector.

En este punto de la investigación, se concluye que el producto de diseño podría ser un libro infantil que, a través de la lectura y las narrativas visuales, permitiese fomentar el cuidado al entorno propio a los niños en etapa preescolar. Se cumple en esta primera fase, con los elementos conceptuales que permiten validar la pertinencia del proyecto. Posteriormente se procede a investigar acerca de diseño y comunicación, donde, como puede notarse en el apartado anterior (el estado de la cuestión), Bruno Munari, Munari, B. (1973). *Diseño y comunicación visual*. permite acotar todos los elementos a tener en cuenta para comunicar con éxito el mensaje visual. Además Jorge Frascara, Frascara, J. (2000). *“Diseño gráfico para la gente”*. evidencia la importancia del diseñador gráfico en los contextos sociales, donde coincide con Victor Papanek, Papanek, V. (1970). *“Diseñar para el mundo real”*. propone al diseñador gráfico como una persona que se basa en la interdisciplinariedad para culminar procesos de investigación que desembocan en producto visual. Esto lleva al proyecto a enfocarse en el diseño como

herramienta para la transformación social y con base en ello permite enfocar la metodología en el Diseño Centrado en el Usuario.

Una vez culminado el proceso de barrido bibliográfico, llevado a cabo para la Investigación documentada, se da inicio a la metodología del Diseño Centrado en el Usuario, que teniendo en cuenta los temas abordados en esta primera fase, permite hacer un acercamiento con el público objetivo y así conocer el camino para presentar el resultado.

6.1.2 Fase 2. Diseño Centrado en el Usuario

Al llegar a este punto de la investigación, se pudo discernir de métodos que permiten desarrollar un producto de diseño interactivo para un público infantil, el cual tuvo en cuenta la documentación realizada con anterioridad. Al momento de tener un primer contacto con los cuidadores de la muestra investigativa, se pretende validar la pertinencia del producto de diseño interactivo. Se da inicio, entonces, a exponer la metodología de Diseño Centrado en el Usuario que se subdivide en 3 fases.

6.1.2.1 Encuesta realizada a cuidadores

Para dar inicio al acercamiento con el público objetivo, se decide realizar una encuesta que permite recopilar información con respecto a los hábitos de lectura en niños y los elementos gráficos que debe tener el producto en cuestión. Esta encuesta tiene como objetivos:

- Reconocer los hábitos de lectura en niños de 3 a 7 años a través de sus cuidadores.
- Identificar los libros e historias de su preferencia a través de sus cuidadores.
- Distinguir los elementos gráficos atractivos para el público infantil a través de sus cuidadores.

Como estructura de la encuesta, se propone en un primer momento conocer los hábitos de lectura por parte de los cuidadores hacia los niños, y con base en ello se realizan preguntas acerca de temáticas de preferencia para libros, características físicas de los libros, libros favoritos, colores favoritos, programas de tv favoritos, entre otros.

Pese la duda frente a la pertinencia de las preguntas, la encuesta resultó exitosa para el desarrollo del producto, pues fue posible conocer que de una muestra de 14 personas, el 92,9% les lee a sus hijos y el 64,3% lo hace una vez a la semana, lo cual ratifica que la lectura es un vehículo acertado para comunicar el mensaje a niños dentro de ese rango de edad. Cabe resaltar que esta encuesta no discrimina estatus social; se realizó al azar con el fin de no generar sesgos en la investigación. De esta encuesta también se conoce que el 71,4% de los cuidadores prefieren las historias que fomentan valores en la formación de sus niños, lo que valida la pertinencia del proyecto al comunicar la importancia del cuidado al entorno propio. También se pudo conocer que el 50% de la muestra prefiere las historias de animales, y por ello el personaje “Jorge el curioso” resalta entre los gustos de los niños.

Ver anexo 1 para conocer resultados de la encuesta.

La encuesta fue fundamental en el proceso para validar la propuesta proyectual, pues pese a los sustentos teóricos, era posible estar generando un producto que no fuese aceptado por el público objetivo. Una vez culminado este primer acercamiento, se toman los libros favoritos de los niños como referente visual para dar inicio al diseño del producto. Además, queda claro que según el 50% de la muestra los libros para niños deben ser grandes, con mayor cantidad de ilustraciones que de texto, lo cual muestra las características físicas sugeridas para el producto propuesto.

6.1.2.2 Pruebas de usuario

Con base en los resultados de la encuesta y de la investigación documentada, se procede a aplicar la lectura interactiva, los valores y las narrativas visuales en un solo producto con características editoriales. Este producto es un libro ilustrado en formato físico que contiene alrededor de 58 ilustraciones realizadas en Adobe Illustrator. Cada ilustración presenciada en el libro es un montaje hecho a partir de modulación, lo cual permite optimizar la creación de los elementos que componen los gráficos.

En él se presentan personajes como: Un chigüiro, un Oso de Anteojos, una Rana dorada y un Tucán. Cada uno con características basadas en el comportamiento real de los animales. Para leer la historia los niños deben conocer acerca de la procedencia de los personajes; es por esto que hay un apartado especial donde se presentan los mismos. De ahí se parte para elegir la historia contada desde las cuatro diferentes perspectivas, donde la opción cae al azar mediante los dados, que están incluidos en el producto. Además, estos están diseñados para ser construidos en compañía de los adultos, y desde ahí se da inicio a un libro que, dependiendo el resultado de los dados, propone historias diferentes, las cuales desembocan en un mismo problema reflejado en “*monstruos*”.

La prueba de usabilidad del producto, debido a la actual contingencia, debe hacerse por medios digitales, lo que quiere decir que el libro es evaluado en formato digital y, además, por medio de videollamada. La prueba se realiza a cinco personas. Uno de ellos tiene 5 años de edad, otro tiene 6 años de edad y, por último, un niño tiene 3 años de edad. También se hace prueba de usuario a 2 cuidadores, debido a que se ven íntimamente involucrados dentro del proceso de lectura del producto. Las pruebas de usuario tienen como objetivo validar la usabilidad del libro y la transmisión del mensaje. En este apartado se describen dependiendo el niño que las hizo, así se evita generalizar la experiencia y se evalúa con mayor precisión.

Xiovana Caballero (cuidadora)

Compartir el producto con esta persona fue enriquecedor para la investigación debido a que conoce acerca de pedagogía y literatura infantil. Con ella se realizó una prueba de usuario en cuanto a cuidador se refiere, pues a lo largo del proceso se pudo discernir que los cuidadores son factores clave para el funcionamiento del libro. Esta persona pudo comprender en su totalidad el contenido del producto. Además, notó que existen 2 formas de leer el libro las cuales son: siguiendo las indicaciones del escrito o de forma lineal. Ella sugirió corregir la redacción del cuento, además hizo recomendaciones respecto a la personalidad de los personajes de la historia. Aun así, se sintió atraída por la moraleja y el dinamismo del producto.

Ian David (3 años)

En esta experiencia de usuario, el adulto encargado construye los dados para el niño, lo cual genera distracción en este porque relaciona los dados con jugar, mas no con la lectura. Al principio, el niño muestra poco interés y es difícil que comprenda la historia. Con el tiempo se siente atraído por las ilustraciones, sin embargo el niño aún no habla claramente, lo cual limita su comunicación y da a conocer que necesita de su cuidador para comprender el mensaje.

Juan Alejandro (6 años)

A pesar de sufrir la misma distracción con respecto a los dados, el niño puede hilarse satisfactoriamente con la historia, lo que permite que se sienta atraído por las ilustraciones; se identifica con los animales, se asombra por la variación de historias, al punto de preguntar si “es magia”. El niño siente interés por el resultado impreso del libro, repite la historia en dos ocasiones y se emociona por los personajes. En esta prueba se genera motivación con respecto al proyecto pues la usabilidad y resultados son los esperados. Juan Alejandro alimenta el proyecto, proponiendo que los dados puedan ser coloreados; muestra interés por los monstruos y resalta la pertinencia del color en la obra. De esta prueba de usuario se pudo notar que el dado en forma piramidal genera confusiones en cuanto a la opción que los niños deban elegir, por esto, en una segunda fase, se realizará el respectivo cambio.

Joel (5 años)

Durante esta prueba de usuario al igual que en el caso directamente anterior, el niño se notó algo disperso al principio por la construcción de los dados, no obstante, su cuidador lo soluciona de manera rápida. El niño hizo la distinción de los animales en cuestión, también se sintió atraído por la historia, pese a que no comprendía muy bien la metodología, no fue difícil captar su atención. Hubo problemas de usabilidad con el dado, pues las opciones eran confusas al momento de caer en pie, pues la pirámide muestra tres opciones, sin embargo no hubo obstáculos para

transmitir el mensaje, el niño pudo comprender la moraleja en su totalidad, se dejó orientar por las actividades e hizo un uso correcto del libro.

Andrés Sánchez (Cuidador)

En un inicio el cuidador se vio confundido con respecto a la usabilidad del objeto, no era claro para él como debía usarse el dado ni cómo debía leerse la historia. Notó el error del dado en forma de pirámide y aseguró que confunde al usuario. No obstante, cuando pudo tomar el hilo de la historia y lograr que su hijo se concentrara, desarrollar el cuento fue bastante sencillo. Logró comprender las metáforas y la moraleja, se las explicó a su hijo, y como adicional a la prueba de usuario, asegura el querer comprar un libro similar para sus hijos, pues las actividades dadas logran captar la atención y eso le agrada, además la moraleja fortalece los valores que busca fomentar en la formación de ellos.

6.1.2.3 Iteración

Para la oportuna finalización de este proyecto, se pretende iterar en cuanto a las pruebas de usuario. Lo anteriormente presentado muestra el alcance que tuvo la investigación hasta una primera prueba, donde se pudo corroborar la usabilidad del producto, sin embargo también pudo notarse errores que corresponden al diseño y la redacción. Con base en estas primeras pruebas se llevará a cabo la realización del producto impreso, donde se tendrán en cuenta la corrección de falencias encontradas y se procederá a repetir el proceso cuantas veces sea necesario. Esta investigación tuvo limitaciones, como fue mencionado con anterioridad, debido a la actual contingencia, por ese motivo, en una primera fase del proyecto, no es posible realizar la iteración; no obstante, esta se tiene en cuenta como parte del proceso metodológico que se lleva a cabo para culminar con éxito la investigación.

7. Resultados y conclusiones



La presente investigación da como resultado el *prototipo* de un libro ilustrado, que a partir de las narrativas visuales y la lectura interactiva, comunica a niños en etapa preescolar acerca del cuidado al entorno propio. De este documento se pudo extraer información necesaria para generar el producto, pues partiendo de una investigación documentada, es posible comprender que el entorno propio se deriva de una identidad colectiva, por lo tanto se encierra en la definición de “el espacio en donde un individuo convive y se expresa culturalmente con la comunidad a la que pertenece” (J. Habermas, 2011). Teniendo en cuenta lo anterior, el no proteger ese entorno propio, puede generar diversos conflictos que se expresan en el deterioro de la sociedad (véase la fragmentación, el conflicto, la violencia, el deterioro ambiental, etc) (Montañéz, 1998).

Con base en lo mencionado, se afirma que la investigación cumplió el objetivo de generar el concepto para fundamentar la hipótesis. Acto seguido, es pertinente mencionar que se investigó acerca de la transmisión del

mensaje, es en ese punto donde La Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, permite comprender las fases del desarrollo humano, y así aclarar que la etapa adecuada para enfocar el proyecto son los niños en etapa preescolar. Además se reconoce que los niños en etapa preescolar están adquiriendo los valores fundamentales para su formación como adultos (Peñalva. Aguilar, 2010) lo cual permite validar la pertinencia del mensaje a este público. Una vez se define el público objetivo, el desarrollo de este documento permite comprender que la forma indicada para dirigirse al público es mediante la lectura, pues gracias Evelio Cabrejo (Cabrejo, 2001) se entiende que la lectura es fundamental para la actividad del pensamiento en los niños.

La investigación cumple con el objetivo de identificar los elementos gráficos que debe tener el producto realizado, pues al momento de abordar a Bruno Munari (Munari, 1973) con el fin de comunicar visualmente, el uso de las narrativas visuales cobra sentido, y asimismo permite el desarrollo exitoso de la misma. No obstante, la investigación se extiende en su metodología de Diseño Centrado en el Usuario, donde, mediante una encuesta y diferentes *pruebas de usuario* (vr. técnica usada para validar la interacción del usuario con el producto), se puede discernir tanto del diseño del producto como de los gráficos afines al público objetivo. Entrando en detalle, la investigación documentada y la encuesta permiten reconocer los gráficos especiales para el público, en este caso animales que sean elaborados a partir de trazos sencillos, y también se reconocen las características de los libros preferidos del público. Gracias a las pruebas de usuario, se conoce la narrativa textual especial para el público infantil, y también se reconocen las falencias del primer prototipo para presentar mejoras en el mismo. Debido a limitaciones de tiempo, no fue posible iterar en esta primera fase de la investigación.

Este documento concluyó inicialmente, que es primordial para el diseñador elaborar un documento previo que corrobore la pertinencia del material gráfico. Abordando a Jorge Frascara (Frascara, 2017) el diseñador debe ser una persona que haga su trabajo en pos de la sociedad, por ello toda pieza gráfica diseñada debe tener una utilidad clara en el mercado, de lo contrario, la función del diseñador se limita a generar elementos estéticos que no hacen más que lucir bien. Con base en este proyecto, también se concluye que las narrativas gráficas son una herramienta fundamental al momento de comunicar mensajes concisos a niños. Además actúan como gancho para fomentar la lectura y permiten un arraigo por parte de los niños hacia la misma.

En cuanto al producto, se concluye que en efecto, diseñar una pieza interactiva es funcional al momento de promover actividades de carácter formativo, como lo es la lectura, pues la educación se ha establecido como una suerte de obligación y se ha dejado de lado mostrar un rostro amable al momento de enseñar. En este caso aplica para valores, sin embargo se asume que es un tecnicismo que puede aplicarse a cualquier trabajo de diseño enfocado en niños. Además es pertinente mencionar que el resultado de esta investigación no va enfocado únicamente a niños en etapa preescolar, pues la misma se subdivide en etapa lectora y prelectora, donde los niños que se encuentren en la sub etapa prelectora deben estar acompañados de su cuidador para comprender el mensaje.

Finalmente se abre espacio para iniciar una nueva fase de la investigación, dónde, una vez cumplidos los objetivos establecidos, es menester hacer un segundo documento detallado que dé cuenta del diseño editorial, pues cabe mencionar que los resultados presentados son netamente un prototipo del alcance gráfico en esta primera etapa del proyecto, de ahí se entiende que aún existen errores en términos de diseño. Por lo tanto, el fin de este documento no significa el fin del proyecto mismo, debido a sus ambiciones se requiere de realizar varios documentos para llegar al alcance máximo.

8. Bibliografía

Aguilar, B. S. (2010). *“Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic”*.

Araya, J. (N.D.). Jürgen Habermas, Democracia, Inclusión Del Otro Y Patriotismo Constitucional Desde La Ética Del Discurso.

Barraza, L. (1998). *“Conservación y medio ambiente para niños menores de 5 años”*.

Bravo Valdivieso, L. (2000). *Pensamiento Educativo. Vol. 27 (diciembre 2000), pp. 49-68.*

Cabrejo, E. (2001). *La lectura comienza antes de los textos escritos.*

Calvachi, C. (2016). *“Libro álbum como estrategia para promover la lectura en niños de 3 y 4 años de la escuela particular Bondone Di Giotto”*.

Cardozo, J. (2008). *“Estrategias metodológicas para fomentar la lectura en niños”*.

Castañeda, M., & Pirateque, D. d. P. (2015). *“Apropiación del territorio y desarrollo de la identidad de niños y niñas de 5 y 6 años del Colegio El Porvenir en la ciudad de Bogotá: un acercamiento etnográfico en la localidad de Bosa”*.

Chimero, F. (2012). *The shape of design.*

Correa, M. (2008). *“El cuento, la literatura y la convivencia, como valor fundamental en la educación inicial”*.

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*.

Lupton, E., & Philips, J. (2009). *Diseño gráfico, nuevos fundamentos*.

Medrano, M. G. (1985). “*Madurez del niño y educación preescolar*”.

Montañez Gómez, G. (1998). *Espacio, Territorio Y Región: Conceptos Básicos Para Un Proyecto Nacional*.

Munari, B. (1973). *Diseño y comunicación visual*.

Papanek, V. (1970). *Diseñar para el mundo real*.

Peñalva, A., & Aguilar, M. J. (n.d.). *REFLEXIONES SOBRE LA INTERCULTURALIDAD EN LAS AULAS. APORTACIONES DESDE LA SOCIOLOGÍA VISUAL*.

Petit, M. (2015). *Lecturas del espacio íntimo al espacio público*.

Piaget, J. (1942). *Teoría del desarrollo cognitivo*.

Pinto Rodríguez, M., & Misas Avella, M. (2014). *La educación inicial y la educación preescolar: perspectivas de desarrollo en Colombia y su importancia en la configuración del mundo de los niños. CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 5(2). Recuperado a partir de

<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/889>

Tayash, N. (2010). "La lectura interactiva en el desarrollo de las habilidades de comprensión de lectura y de expresión escrita".

Universidad Rovira i Virgili. (1996). "El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales".

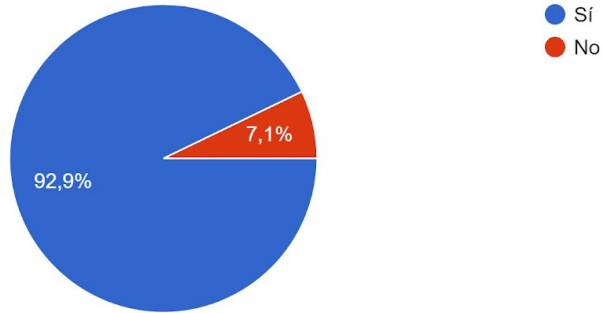
Vásquez, C. A., Romero, A., & Molina, R. Y. (2009). Estrategias pedagógicas para la motivación lectora a través de un software de lectura interactiva.

9. Anexos

Anexo 1. Resultados de la encuesta

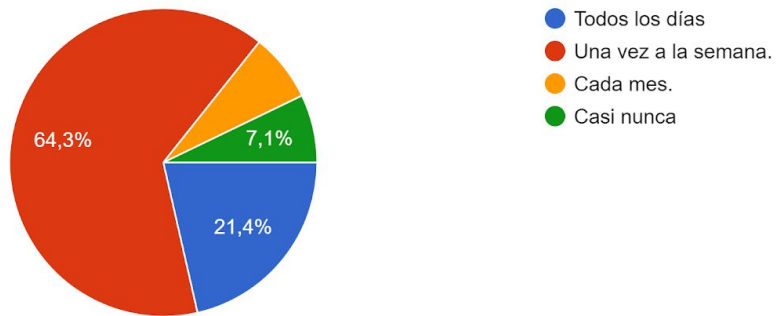
¿Usted lee a su hijo o hija?

14 respuestas



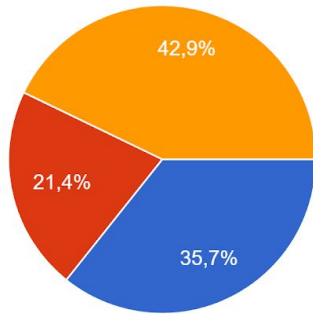
Si es así, ¿con qué frecuencia lee a su hijo o hija?

14 respuestas



Cuando usted lee a su hijo o hija:

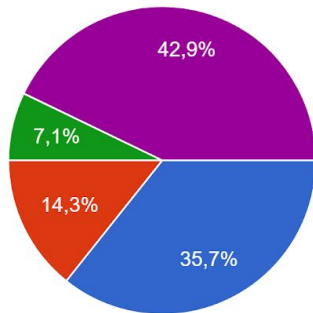
14 respuestas



- Su hij@ permanece atento y se interesa por el libro.
- Su hij@ se dispersa con facilidad y muestra poco interés.
- Su hij@ se entusiasma y participa en la lectura.

Cuando usted decide dar un libro a su hijo o hija, se fija en:

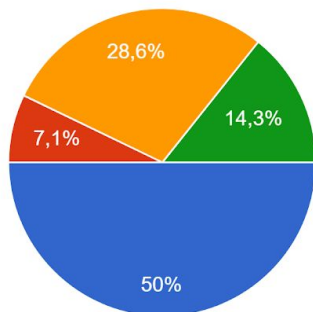
14 respuestas



- Las imágenes son llamativas.
- La historia que contiene el libro.
- La enseñanza que deja el libro.
- Es interactivo y parece ser divertido.
- Todas las anteriores.
- Otro

¿Cuáles características tienen los libros de su hijo o hija?

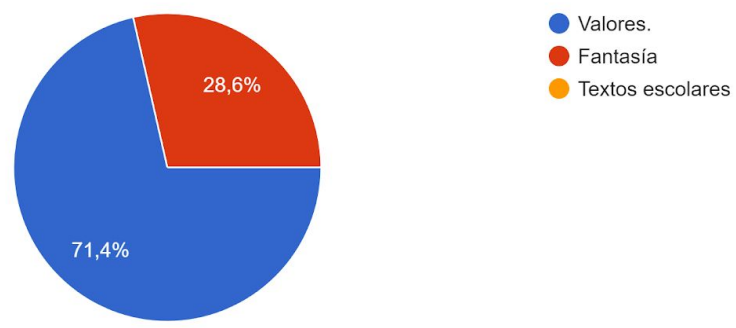
14 respuestas



- Son grandes y de hojas gruesas, con muchos dibujos y poco texto.
- Son pequeños y de hojas gruesas, con la misma cantidad de dibujos y texto.
- Son grandes y de hojas delgadas, con muchos dibujos y poco texto.
- Son pequeños y de hojas delgadas, con la misma cantidad de dibujos y texto.

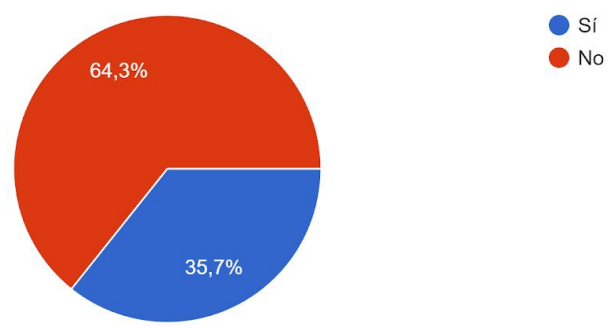
¿Cuál temática es de su preferencia al momento de contar una historia a su hijo o hija?

14 respuestas



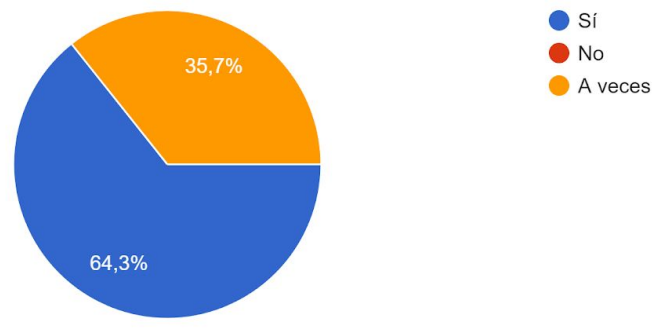
Los libros de su hijo o hija ¿traen actividades por fuera de la lectura? Ejemplo: Juegos, adivinanzas, colorear, etc.

14 respuestas



Cuando un libro invita a interactuar, su hijo o hija ¿se siente atraído y participa de esa interacción?

14 respuestas



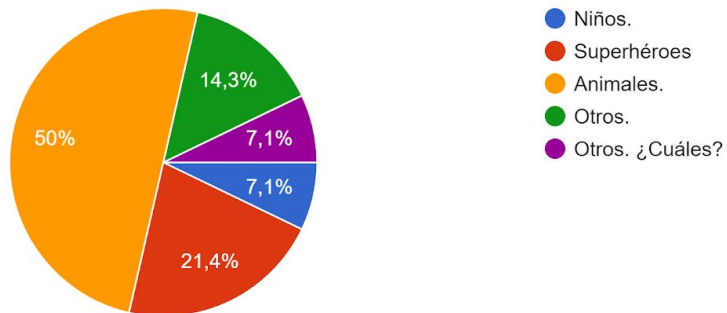
¿Cuáles son los colores favoritos de su hijo o hija?

14 respuestas

Rojo
Azul
Morado
azul
aún no tiene
Rojo, dorado, naranja neón
Rojo azul y negro
azul, rojo
El Azul es su favorito
Rosa rojo

¿Qué tipo de personajes aparecen en las historias favoritas de su hijo o hija?

14 respuestas



En caso de tenerlo. ¿Cuál es el libro favorito de su hijo o hija?

11 respuestas

Bambi
El principito
Todos los que tengan carros
Don Quijote

Biblia para niños

Cuentos de rafael pombo

no lo tengo

El oso Yogui

Los colores de la montaña

La Biblia en acción

Car

¿Cuál es el programa de tv favorito de hijo o hija?

14 respuestas

Paw patrol

el mundo disney programas de manualidades

gravity falls

nat geo lab

aún no tiene

Bob esponja

George el curioso

Jorge el curioso

Jorge el curioso

Blippi

Dino Dana

Paw Patrol

El gourmet

Escandalosos

¿Cuál es el personaje favorito de su hijo o hija?

14 respuestas

Marshall
mikey jol
El tío
rayo mcqueen
aún no tiene
Bob esponja
El mono george
Capitán américa
goku
Mario Bros
Pokémon
Buzz lightyear
Princesa
Batman

Mario Bros
Pokémon
Buzz lightyear
Princesa
Batman

¿Recomendaría usted un libro para niños? Si es así, ¿cual?

12 respuestas

Todos somos genios - Andrew Maltes

el principito

El principito

los que completan el texto con stickers

N/A

Si, El principito

Historias bíblicas para niños

un cuento bilingüe para cada día de disney

El principito

Los colores de la montaña

Chiqui biblia

Principito

10. Producto

Debido a la actual contingencia, durante esta primera fase no se hace entrega de un producto en formato físico. A cambio se presenta la versión digital del prototipo con el fin de exponer el resultado que hasta la fecha data la presente investigación.

<https://www.yumpu.com/es/document/read/65099774/libro-final-los-monstruos-del-bosque>