



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE UN PRODUCTO LÚDICO DIDÁCTICO INFANTIL  
PORTABLE QUE AYUDE A NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS A COMPRENDER  
SU CONDICIÓN COMO MIGRANTES Y SOBRELLEVAR EL DUELO  
MIGRATORIO EN SU NUEVO ENTORNO

AUTOR

Daniela Fernanda Romo Zambrano

AÑO

2020



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE UN PRODUCTO LÚDICO DIDÁCTICO INFANTIL  
PORTABLE QUE AYUDE A NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS A COMPRENDER SU  
CONDICIÓN COMO MIGRANTES Y SOBRELLEVAR EL DUELO  
MIGRATORIO EN SU NUEVO ENTORNO.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico e  
Industrial

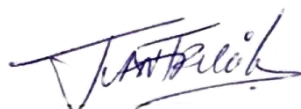
Profesor Guía  
MSC. Juan Francisco Fruci

Autora  
Daniela Romo

Año  
2020

### **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

"Declaro haber dirigido el trabajo, Propuesta de un producto lúdico didáctico infantil portable que ayude a niños de 6 a 10 años a comprender su condición como migrantes y sobrellevar el duelo migratorio en su nuevo entorno, a través de reuniones periódicas con la estudiante Daniela Fernanda Romo Zambrano, en el semestre 202020, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



---

Juan Francisco Fruci Gómez

Máster en Diseño Estratégico

CI: 170847296-2

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR**

"Declaro haber revisado este trabajo, Propuesta de un producto lúdico didáctico infantil portable que ayude a niños de 6 a 10 años a comprender su condición como migrantes y sobrellevar el duelo migratorio en su nuevo entorno, de la estudiante Daniela Fernanda Romo Zambrano, en el semestre 202020, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



---

María Claudia Valverde Rojas

Máster en Diseño Industrial para Arquitectura

CI: 17309201-1

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”



---

Daniela Fernanda Romo Zambrano

CI: 172224244-1

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi madre y hermana por su paciencia y apoyo durante mi proceso de titulación, el cual se realizó en condiciones muy difíciles, debido a la pandemia que atraviesa el mundo entero.

A toda mi familia y amigos que estuvieron pendientes de mí, y me brindaron su apoyo a la distancia.

A mis docentes: tutor y corrector, que me guiaron y apoyaron durante este proceso. Gracias por ser esos maestros excelentes que dejan una huella en sus estudiantes.

A Juan Fruci, por su tiempo, paciencia y ayuda constante. Sus enseñanzas fueron muy valiosas para desarrollar mi proyecto.

A todas las familias de Venezuela que compartieron conmigo sus experiencias y me brindaron su tiempo en las diferentes fases de mi proyecto.

## **DEDICATORIA**

A mi padre José Luis, quien partió de este mundo hace dos años, sé que el estaría muy feliz y orgulloso de ver todo lo que he logrado. Él siempre me apoyó desde que inicié mi carrera y gracias a él encontré mi camino. Te amo Pa.

A mi abuelito Hugo, que ahora está junto a mi padre. El abuelo más cariñoso del mundo. Siempre estuvo pendiente de sus nietos y nunca permitió que nos falte nada.

## RESUMEN

“Amigos Viajeros” es un proyecto que surge del acercamiento con familias en situación de movilidad humana, cuyo objetivo es acompañar a los más pequeños de la familia durante su proceso migratorio, mediante el apoyo de recursos lúdicos-didácticos que permitan al niño comprender su nueva realidad y sobrellevar los efectos de un duelo migratorio. Las metodologías que se utilizaron a lo largo de este proyecto fueron: Diseño Centrado en el Usuario y Probetas de Diseño. En la fase de diagnóstico se pudieron identificar tres aspectos importantes que afectan a los niños durante el proceso migratorio: emociones reprimidas, falta de comunicación entre padres e hijos y rechazo a la identidad de origen por temas de discriminación. Para esto se desarrolló un kit con diferentes elementos que permiten reforzar los aspectos identificados en la fase de diagnóstico. Finalmente se validó la propuesta con familias y expertos. Las familias comentaban que les gusta la idea de que sus hijos se sientan acompañados, se distraigan un momento y sobretodo vivan la experiencia de la migración de otra manera. Expertos en Psicología Clínica consideran que el kit podría ser adaptado para usarlo en consultas ya que maneja técnicas psicoactivas, además no existe actualmente un kit en el mercado que tenga recursos enfocados a temas migratorios. Mediante la validación se pudo concluir que el kit tuvo una gran acogida por parte de los niños y además este recurso podría ser adaptado a otras temáticas que son complejas para los infantes.



## ABSTRACT

"Amigos Viajeros" is a project that arises from the approach with families in a situation of human mobility, whose objective is to accompany the youngest of the family during their migratory process, through playful-didactic resources that allow the child to understand their new reality and cope with the effects of a migration duel. The methodologies that were used throughout this project were: User Centered Design and Design Probes. In the diagnostic phase, three important aspects that affect children during the migratory process could be identified: repressed emotions, lack of communication between parents and children and rejection of the identity of origin due to discrimination issues. For this, a kit was developed with different elements that allow reinforcing the aspects identified in the diagnostic phase. Finally, the proposal was validated with families and experts. The families commented that they like the idea that their children feel accompanied, they are distracted for a moment and above all they live the experience of migration in a different way. Experts in Clinical Psychology consider that the kit could be adapted for use in consultations since it handles psychoactive techniques, and there is currently no kit on the market that has resources focused on migration issues. Through validation, it was concluded that the kit was very well received by children and this resource could also be adapted to other topics that are complex for kids.

# ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN .....	1
1.1	Formulación del problema .....	1
1.2	Justificación.....	2
1.3	Objetivos .....	3
1.3.1	Objetivo General .....	3
1.3.2	Objetivos Específicos .....	3
2	MARCO TEÓRICO .....	4
2.1	Antecedentes .....	4
2.1.1	Migración latinoamericana.....	4
2.1.2	Migración en Ecuador (antes & ahora) .....	5
2.1.2.1	La crisis de 1999 (Ecuador como país emisor).....	5
2.1.2.2	Migración en el Ecuador última década (Ecuador como país receptor) .....	6
2.1.3	La globalización y su influencia en la migración .....	7
2.1.3.1	La tecnología en el proceso migratorio (TICS) .....	8
2.1.4	Migración infantil: caso de niños no acompañados.....	9
2.1.4.1	Familias separadas por migración: Caso de estudio Estados Unidos y Sudamérica. ....	10
2.1.5	Problemas psicológicos de niños migrantes .....	10
2.1.5.1	Duelo migratorio infantil.....	11
2.1.5.2	Síndrome de Ulises.....	12
2.1.5.3	Pirámide de Maslow .....	12
2.1.6	Educación y niños migrantes.....	14

2.1.6.1	Exclusión escolar xenofobia y discriminación.....	14
2.1.7	Actores involucrados .....	15
2.1.7.1	OIM.....	15
2.1.7.2	ACNUR .....	16
2.1.7.3	UNICEF.....	17
2.1.7.4	CARITAS INTERNACIONAL.....	18
2.2	Aspectos de Referencia.....	18
2.2.1	Campañas nacionales e internacionales .....	19
2.2.1.1	Ante todo, son niños .....	19
2.2.1.2	Niñas que migran, fondo semilla .....	19
2.2.2	Practicidad .....	20
2.2.2.1	Diseño para refugiados: Casos de estudio Siria .....	20
2.2.2.2	Refugios para niños inspirados en origami.....	21
2.2.2.3	FOLDSPACE .....	22
2.2.2.4	Nappi .....	24
2.2.3	Psicológicos .....	25
2.2.3.1	Dibujar para sanar, caso de estudio Madrid .....	25
2.2.3.2	Make A Face.....	26
2.2.3.3	Calm Mind Kit.....	27
2.2.4	Educativos.....	28
2.2.4.1	<i>Curious Columbus Quiet Book</i> , mi gran día.....	28
2.3	Aspectos Conceptuales .....	30
2.3.1	Design Thinking.....	30
2.3.2	Diseño centrado en el usuario (HCD) .....	30
2.3.3	Diseño para cambio social .....	31
2.3.4	Diseño lúdico-didáctico.....	32

2.4	Marco Normativo y Legal.....	33
2.4.1	Ley Orgánica de Movilidad Humana.....	33
3	DISEÑO METODOLÓGICO .....	33
3.1	Tipo de investigación.....	33
3.2	Población.....	34
3.3	Muestra .....	34
3.4	Variables .....	35
3.5	Actividades para el logro de los objetivos.....	36
4	INVESTIGACIÓN & DIAGNÓSTICO.....	38
4.1	Inmersión en el contexto.....	38
4.1.1	Visita casa de acogida Buen Samaritano .....	39
4.1.2	Visita fundación Nuestros Jóvenes.....	41
4.1.3	Recorrido calles.....	44
4.2	Entrevista a experto.....	45
4.3	Entrevistas a profundidad.....	46
4.4	Diseño de herramientas & actividades.....	52
4.4.1	Creación de personaje .....	52
4.5	Creación & aplicación de actividades .....	56
4.6	Conclusiones diagnóstico.....	64
5	DESARROLLO .....	65
5.1	Brief de diseño .....	65
5.2	Determinantes de diseño.....	67
5.3	Construcción de escenarios .....	70

5.4	Canvas de personaje.....	76
5.5	Generación de bocetos y prototipos.....	77
5.5.1	Bocetos .....	77
5.5.2	Prototipos .....	84
5.5.3	Selección de propuestas de prototipos .....	90
5.6	Diseño a detalle .....	92
5.6.1	Moodboards .....	92
5.6.2	Definición de la propuesta .....	92
5.6.3	Modelado digital de teatro .....	93
5.6.4	Modelado digital de brazalete.....	94
5.6.5	Interacción brazalete .....	95
5.6.6	Diseño de kit .....	98
5.6.7	Desarrollo historia .....	99
5.6.8	Antifaz .....	100
5.6.9	Tarjetas disparadoras del juego .....	101
6	<b>VALIDACIÓN .....</b>	<b>102</b>
6.1	Validación con usuarios.....	102
6.1.1	Conclusión de la validación con las familias .....	105
6.2	Validación con expertos.....	106
6.2.1	Conclusión de la validación con expertos .....	107
7	<b>REDISEÑO .....</b>	<b>108</b>
7.1	Diseño de logo .....	108
7.1.1	Bocetos .....	108
7.1.2	Digitalización de logo.....	109
7.2	Selección de gama de colores .....	110

7.3	Rediseño estuche kit .....	110
7.3.1	Mockup bolso .....	112
7.4	Rediseño tarjetas .....	115
7.5	Rediseño antifaz .....	116
7.6	Desarrollo historia .....	117
7.6.1	Digitalización de la Historia.....	120
7.7	Rediseño brazalete .....	121
7.7.1	Modelado digital .....	122
7.7.1.1	Cuerpo del brazalete.....	122
7.8	Marioneta .....	125
7.8.1	Bocetos cuerpo de la marioneta .....	126
7.8.2	Modelado digital de la marioneta .....	126
7.8.3	Personalización de marioneta .....	129
7.9	Rediseño teatro.....	130
7.9.1	Bocetos rediseño teatro.....	130
7.9.2	Modelado digital rediseño teatro.....	131
7.10	Mockup aplicación .....	137
<b>8</b>	<b>PROYECTO DE DISEÑO.....</b>	<b>141</b>
8.1	Modelo de negocios.....	141
8.2	Plan de producción .....	142
8.3	Presupuesto .....	143
8.4	Costo de producción .....	143
8.5	Costo Operativo .....	143
8.5.1	Punto de equilibrio.....	144

8.6	Comunicación estratégica .....	145
9	VALIDACIÓN FINAL .....	145
9.1	Validación con especialista de protección infantil.....	145
9.2	Validación de kit fabricado.....	146
9.2.1	Planificación de la Probeta de Diseño .....	146
9.2.2	Contacto de grupo objetivo.....	147
9.2.3	Fabricación de Kit.....	148
9.2.4	Fabricación de Probeta .....	152
9.2.5	Entrega de kits y probetas .....	155
9.2.6	Resultados preliminares de la probeta .....	156
10	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	160
10.1	Conclusiones.....	160
10.2	Recomendaciones .....	161
	REFERENCIAS .....	162
	ANEXOS .....	167

## 1 INTRODUCCIÓN

### 1.1 Formulación del problema

Según el Ministerio de Gobierno, hasta agosto del 2019 se registraron 349 097 ciudadanos venezolanos en el país, de los cuales, 88 320 tienen entre 3 y 17 años. Las cifras mencionadas señalan la presencia de menores de edad en los diferentes puntos del país, niños y adolescentes que se encuentran en plena edad escolar y que por derecho deberían estar estudiando en su respectivo año lectivo, pero el escenario no es el deseado, pues no todos han accedido al sistema educativo ecuatoriano, ya sea por temas de papeles, los cuales no pudieron ser tramitados en el país de origen, o quizá por falta de adaptación del niño en su nueva escuela, no tienen muchos amigos o incluso llegan a ser víctimas de xenofobia, siendo la última la más recurrente.

Familias enteras enfrentan momentos difíciles una vez que han decidido abandonar el país de origen ya sea por temas políticos o económicos, muchas preguntas surgen entre ellas, la más frecuente es sobre como comunicar a sus hijos más pequeños sobre el motivo de salida, y los cambios que vendrán a raíz de esta. Las familias con bajos recursos son las que más sufren al salir, pues no cuentan con los recursos suficientes para dirigirse al destino soñado, y lo tienen que hacer por vía terrestre, lo cual implica exponer a peligros a todos los miembros de la familia.

Durante el proceso de salida al país soñado, las familias migrantes tienen que enfrentarse a grandes desafíos, de seguro muchos se preguntarán sobre las necesidades básicas como: comer, dormir e incluso el aseo personal, y que decir de las condiciones climáticas a las que se enfrentan. En el camino dejan muchas de sus pertenencias debido al gran esfuerzo físico al que se enfrentan, es normal escuchar que dejaron su equipaje en el trayecto porque ya no avanzaban más.



Si corren con suerte encontrarán “cola” en el camino o en términos más conocidos, un “aventón” les ayudará mucho a acercarse más a su destino.

La llegada al nuevo entorno implica el mayor desafío para las familias migrantes, el proceso de adaptación puede ser muy difícil, sobre todo para los más pequeños de la familia, que no hallan respuestas a muchas interrogantes desde que salieron de su país. Una mala adaptación al nuevo entorno puede desencadenar el temido Duelo Migratorio, que trae consigo situaciones de estrés y tensión, mucho más si el niño no está viviendo en las mejores condiciones. Los primeros días en el nuevo país no son siempre los mejores, pues tienen que dormir en la calle o en una banca de un parque, exponiéndose a situaciones de peligro y condiciones climáticas extremas.

Las familias migrantes entran en un proceso de supervivencia y deben buscar medios de vida, ya sea vendiendo dulces en un autobús o frutas en la esquina de una avenida. Aquellas familias que no han perdido la esperanza buscan albergues temporales donde encontrarán techo y comida para toda su familia, muchos de estos albergues tienen como requisito de ingreso que las familias tengan menores de edad y se comprometan a mejorar sus ingresos dentro de un mes y así poder establecerse mejor en el nuevo entorno.

## 1.2 Justificación

El presente proyecto tiene como objetivo principal implementar un recurso lúdico-didáctico que acompañe al niño durante su proceso migratorio, es decir, desde el momento en el que sale de su país, hasta el momento en el que llega al nuevo destino. La función principal de este producto es hacer que el niño se apropie de este objeto, y este pueda adaptarse a las necesidades del niño, ya sea dormir o mantenerse entretenido. Este recurso le permitirá al niño mantener su mente ocupada y escapar un momento de la situación difícil por la que está

atravesando, pues tendrá que realizar actividades que le permitirán desarrollar sus capacidades cognitivas y su motricidad, además este recurso debe permitir al niño expresar y liberar sus emociones, algo que muchos no logran verbalmente y los puede afectar a nivel físico y emocional. El beneficio no es únicamente para el migrante venezolano, pues sería aplicable para cualquier niño que se encuentre en un proceso de migración o desplazamiento en cualquier parte de Latinoamérica. Todo niño merece crecer en las mejores condiciones, sin importar el lugar en donde estén, es por esto que el proyecto a realizarse quiere que el niño migrante tenga la mejor experiencia posible en su nuevo entorno y que por un momento baje su nivel de estrés ocasionado por el duelo migratorio, llevando junto a él un objeto del que se apropiará y lo acompañará siempre durante su travesía sin importar el próximo destino, será una identidad que el niño irá construyendo en el camino y que nadie le podrá arrebatar.

### 1.3 Objetivos

#### 1.3.1 Objetivo General

Desarrollo de un producto lúdico infantil portable que ayude a niños de 6 a 10 años a comprender su condición como migrantes y sobrellevar el duelo migratorio en su nuevo entorno.

#### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar las experiencias de las diferentes familias que han dejado su entorno y como han sobrellevado el duelo migratorio, enfocándose en la vivencia de los niños. Caso de estudio: albergue Fundación Nuestros Jóvenes.

- Desarrollar un producto lúdico infantil portable.
- Validar la experiencia y sensaciones adquiridas del producto después de su interacción con el usuario.

## 2 MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1 Migración latinoamericana

A finales del siglo XIX e inicios del siglo XX América Latina era considerado un continente de oportunidades por parte de los países europeos. Argentina, Chile, Brasil, Uruguay, entre otros, recibieron una gran cantidad de migrantes europeos. Argentina, fue el país de mayor atractivo, sobre todo de países como Italia y España. Además, América Latina recibía ingresos de grandes países como Alemania e Inglaterra, lo cual le brindó una gran estabilidad económica y laboral que no duró mucho tiempo.

En las últimas décadas del siglo XX la mayoría de los países en América Latina experimentaron fuertes crisis políticas y económicas, lo cual provocó que muchas personas abandonen su país de origen en busca de nuevas oportunidades. Además, en otros países los ingresos son más altos, y actualmente atraen a los latinoamericanos que han tenido que vivir por mucho tiempo con sueldos muy bajos que no representan las largas horas de dedicación a su trabajo, mientras que internacionalmente los trabajos son mejor remunerados (Solimano, 2007).

### 2.1.2 Migración en Ecuador (antes & ahora)

La migración en Ecuador está marcada por dos grandes momentos: cuando pasó de ser un país emisor de migrantes, a un receptor de estos. “La movilidad humana ha crecido de manera considerable” (Pública Fm, 2019) y cada vez son más los países que han elegido Ecuador como su país de destino permanente o temporal, ya que la divisa de Ecuador, el dólar, es más atractivo para los migrantes, pues es una de las más fuertes dentro de la región.

Los ecuatorianos presenciaron la salida de miles de familias en 1999 a causa de una fuerte crisis económica por la que atravesó el país, y muchos compatriotas se establecieron en diferentes países del mundo, donde tuvieron mejores oportunidades. En la última década, la situación migratoria dio un giro inesperado, el país recibió una gran cantidad de migrantes de varios países del mundo, en especial de Venezuela, que en 2018 se registró una entrada aproximadamente de un millón de personas de dicha nacionalidad, lo cual generó inconformidad en el país (Mosquera, 2018).

#### 2.1.2.1 La crisis de 1999 (Ecuador como país emisor)

Ecuador ha estado en constante movimiento en los años sesenta, sobre todo hacia países extranjeros, pero esto se agravó a raíz del feriado bancario de 1999, el cual incrementó este fenómeno migratorio y provocó los desplazamientos internacionales, por la crisis económica en el país, siendo España el principal destino, seguido por Estados Unidos, lugar donde se iba en búsqueda del conocido “Sueño Americano”. En algunas regiones del Ecuador, la migración fue considerada como una estrategia de supervivencia.

La migración fue vista como un separador de familias, historias desgarradoras se evidenciaban en los aeropuertos del país, niños despidiéndose de sus padres, con el rostro lleno de lágrimas, escenas llenas de dolor que fueron transmitidas en televisión y publicadas en la prensa. Pero no siempre la migración tuvo esa perspectiva negativa, pues una vez que llegaron las remesas al país, la apreciación de la migración con respecto a las personas que se quedaron dentro del país, dio un giro completo, y se vieron beneficiados por las mismas, e incluso se vieron tentados a abandonar al país en busca de oportunidades (Herrera & Espinosa, 2005).

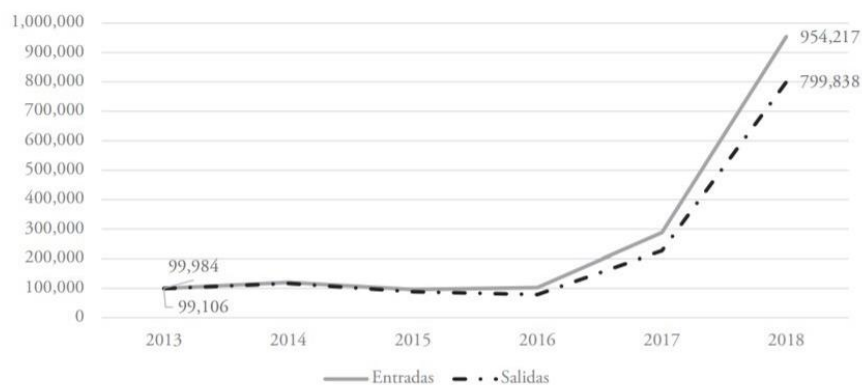
No todos los migrantes llegaron a otros países de forma legal, muchos tuvieron que ir por mar y tierra, enfrentándose a grandes peligros, incluso a la muerte. Algunos lamentablemente han sido deportados, otros lograron llegar a su destino, pero huyen de la ley al estar indocumentados y tienen que adaptarse a trabajos muy duros, pero mejor remunerados que en Ecuador (Ramírez, 2005).

#### 2.1.2.2 Migración en el Ecuador última década (Ecuador como país receptor)

En la última década Ecuador se convirtió en un país receptor de migrantes, es decir que empezaron a ingresar países como Perú, Colombia; y países caribeños como Cuba y Venezuela, lo cual tuvo un fuerte impacto entre los ecuatorianos, pues se desató una ola de xenofobia, ya que se empezó a dar empleo a los migrantes, y los ecuatorianos debían seguir en búsqueda de uno. Pero detrás de esto hay un negocio camuflado, el hecho de que ingresen personas extranjeras, implica una mano de obra barata para las empresas, es por eso que se las contrata más fácilmente, además no tienen que ser afiliadas, y no les cuesta nada contratar y despedir personal constantemente.

La migración venezolana es la que permanece actualmente, en el 2018 fue el mayor flujo de migrantes, pero a través de una disposición del Ministerio de Gobierno en agosto del 2018, se estableció el requisito de una visa para poder

ingresar al país lo cual redujo la cantidad de personas que entraban al país diariamente, sin embargo, Ecuador sigue siendo el país de paso o de destino para algunos venezolanos que están en búsqueda de mejores oportunidades (Mosquera, 2018).



Fuente: Elaboración propia con datos del Ministerio del Interior, Subsecretaría de Migración 2013-2018.

*Figura 1.* Evolución de salida y entradas de la población venezolana desde 2013 a 2018

Tomado de (Mosquera, 2018)

### 2.1.3 La globalización y su influencia en la migración

La globalización junto con los avances tecnológicos ha permitido que los futuros migrantes accedan a información sobre los posibles países donde podrían residir, conocer sobre los empleos disponibles, buscar una vivienda o departamento que se adapte a las posibilidades económicas, e incluso conocer sobre las culturas y tradiciones que tiene cada país, permitiendo así que el migrante esté preparado y sepa lo que le espera en su nueva travesía.

El proceso migratorio se ha facilitado gracias a la influencia de la globalización, pues ha permitido la comunicación entre individuos que se encuentran en

territorios completamente diferentes; todos estos cambios tendrán un impacto en las nuevas generaciones que replicarán ciertos patrones culturales o estilos de vida, al tener contacto con sus familiares que están en otro país, y podrán hacer un seguimiento de los mismos mediante las redes sociales (Busutil & Márquez, 2017).

La migración ha sido un instrumento de salida de personas que han experimentado en su país fuertes crisis económicas y políticas y deciden mejorar sus ingresos, pero ahora por el impacto de la globalización las personas migran, no necesariamente por una necesidad personal, más bien por una ambición económica, tener otro empleo y ser mejor remunerados. Mediante la globalización se puede evidenciar como muchos países han replicado este fenómeno migratorio. (Gaitán, Los Niños Como Actores En Los Procesos Migratorios, 2007).

### 2.1.3.1 La tecnología en el proceso migratorio (TICS)

El desarrollo y evolución de las nuevas tecnologías transformaron por completo los procesos migratorios. La información que circula en las redes sociales se mueve a la velocidad de la luz. Ahora los migrantes pueden tener mayor contacto con aquellos familiares que no pudieron salir de su país, además se puede compartir un poco de la experiencia que han tenido y llamar la atención de otras personas que están interesadas en salir e intentar tener la misma suerte de aquella que se pudo financiar un viaje a las Vegas, gracias a su salario que tiene en Estados Unidos.

Las nuevas tecnologías cambiaron totalmente el principal objetivo de salida de un migrante y podríamos decir que ahora se ha convertido en algo más social. Las redes sociales se han convertido en un espacio donde las personas pueden compartir sus logros, lo cual no está mal, pero inconscientemente esto incita a

competir con otros, por ver quien ha ganado más, a quien le está yendo mejor en su nuevo país de residencia.

No todo es malo en las nuevas tecnologías, también han sido muy útiles para aquellos migrantes que han necesitado encontrar una ruta, o saber dónde es el hospital más cercano en caso de haber sufrido una emergencia durante su salida. Años atrás todos esos beneficios eran imposibles, la migración era un tema de supervivencia absoluta, y ahora con un simple “clic” puedes encontrar más de 10 mil recomendaciones de un solo lugar (Melella, 2016).

#### 2.1.4 Migración infantil: caso de niños no acompañados

Existe un fenómeno conocido como niños migrantes no acompañados, los cuales “se ven indefensos ante un elevado número de peligros en su travesía” (Humanium, 2019). La principal causa de este fenómeno y motivo de salida de los niños es el anhelo de volver a reunirse con sus familiares que tuvieron que salir del país en busca de un mejor futuro.

Los niños que se desplazan solos son vulnerables a cualquier tipo de violencia y explotación, y no son conscientes del peligro al que están expuestos, en el camino se pueden encontrar con todo tipo de personas, las cuales querrán darles una mano, y otras que abusarán de su condición, lamentablemente la inocencia de un niño es tan grande como para distinguir entre lo bueno y lo malo.

Los infantes en condición de migrante desconocen sus derechos, y pueden caer en manos de explotadores que los obligarán a trabajar en las peores condiciones y sin recibir remuneración alguna, cuando en realidad tienen derecho a recibir educación, atención médica y un techo donde vivir sin importar su condición.



#### 2.1.4.1 Familias separadas por migración: Caso de estudio Estados Unidos y Sudamérica.

La separación de familias ocurre con más frecuencia en la frontera entre México y Estados Unidos. Muchos niños salieron de su país solos y algunas acompañados por un familiar, con la esperanza de volver a ver a sus padres que se encuentran en Estados Unidos en busca de una mejor oportunidad laboral. Los niños salen con la esperanza de no ser encontrados por la policía, la cual los llevará a centros de retención en donde se enfrentarán a las peores condiciones de vida. En un centro de Texas los niños afirmaron que “ningún adulto los atendió, así que ellos se cuidaban entre sí. Señalaron que siempre estaban hambrientos, que el agua tenía un sabor horrible y no había jabón ni agua para lavarse las manos tras ir al baño” (Universo, 2019).

En cuanto a Sudamérica el escenario no es tan devastador como el de la frontera entre Estados Unidos y México, sin embargo, por falta de documentación ciertos familiares deben permanecer y dejar que el resto de su familia siga con su camino con el anhelo de encontrarse pronto con los suyos. Además familias enteras se enfrentan a situaciones de peligro de grupos armados en fronteras como las de Colombia, o grupos de trata de personas, en donde las familias buscan la manera de llegar a su país de destino cautelando la vida de toda sus miembros, sobre todo la de los más pequeños que son los que más sufren durante el proceso de desplazamiento (CICR, 2019).

#### 2.1.5 Problemas psicológicos de niños migrantes

Las emociones a las que se ve expuesto un niño sobre todo si no está acompañado durante las diferentes fases de la migración, pueden causar un

fuerte impacto psicológico en la vida del mismo, “los menores, muchos de los cuales ya enfrentaban situaciones difíciles en sus países de origen o las padecieron durante su viaje a la frontera, exhibían más síntomas de miedo, sensación de abandono y estrés postraumático, que quienes no fueron separados de sus padres, de acuerdo con el informe del inspector general del Departamento de Salud y Servicios Humanos.” (LATimes, 2019).

El estado de ánimo del niño se verá afectado durante esta etapa de transición, y no solo se verá afectado a nivel emocional, sino también a nivel físico, pues tendrán problemas para conciliar el sueño o estarán muy distraídos durante el día, además la ansiedad que esto les genera lleva consigo efectos físicos como la falta de aire, dolor de cabeza y falta de apetito.

#### 2.1.5.1 Duelo migratorio infantil

La migración como todo acontecimiento en la vida, y como toda situación de cambio, trae consigo momentos de estrés y tensión, a esto se conoce como Duelo Migratorio, el cual se puede agravar al no saber manejar de forma adecuada una situación que nos incomode, y puede desencadenar el Duelo migratorio extremo o síndrome de Ulises, que más adelante se lo mencionará.

Una persona en condición de migrante o refugiado, que ha salido de su lugar de origen se enfrenta a 7 duelos: “la familia, la lengua, la cultura, la tierra, el estatus social, el grupo de pertenencia y los riesgos físicos” (Achotegui, 2012). Este duelo es una situación parcial, donde la persona se separa de su entorno y experimenta una sensación de separación de sus orígenes, pues despiertan incluso recuerdos de la infancia que los llenará de nostalgia.

### 2.1.5.2 Síndrome de Ulises

La migración es una situación difícil de manejarla con serenidad, es “un proceso que posee unos niveles de estrés tan intensos que llegan a superar la capacidad de adaptación de los seres humanos” (Achotegui, 2012). Cuando el migrante se ve afectado a nivel emocional por abandonar su país y experimenta muchas emociones de tristeza y soledad, puede estar cayendo en el síndrome del migrante con estrés crónico o síndrome de Ulises.

El síndrome de Ulises hace referencia al héroe de la mitología griega que padeció al estar lejos de sus seres queridos. Este síndrome se da cuando el migrante atraviesa por un momento de tensión extremo, el cual puede ser ocasionado por temas de seguridad, económicos, discriminación. Mucho dependerá el entorno en el que se encuentre el migrante, si no está en las mejores condiciones el síndrome de Ulises o duelo migratorio extremo se agravará.

### 2.1.5.3 Pirámide de Maslow

La pirámide de Maslow fue creada en 1943 por el psicólogo estadounidense Abraham Maslow, que resumió las necesidades humanas en cinco niveles en una pirámide, las cuales deben satisfacerse desde el nivel inferior hasta la cima de la pirámide y así alcanzar la felicidad máxima. Según Maslow, para poder avanzar de forma ascendente en la pirámide se debe satisfacer cada uno de los niveles en el orden establecido, lo cual ha recibido fuertes críticas, pues se dice que la felicidad es relativa y que para lograr la felicidad máxima no necesariamente hay que pasar por todos los niveles de la pirámide. El ser humano está expuesto a diversas situaciones y cambios a lo largo de su vida por lo que puede ascender o descender de la pirámide constantemente.

En el primer nivel de la pirámide se encuentran las necesidades fisiológicas que garantizan la supervivencia en el entorno, a continuación está el segundo nivel con la seguridad, aquel lugar donde el individuo se siente protegido, y una vez liberado de los miedos e inseguridades viene el tercer nivel con las relaciones sociales, donde las personas buscan ser incluidas en un grupo social o generar vínculos de amor o amistad, a raíz de esto sigue el nivel cuatro con el autoestima, donde se busca la aceptación, el respeto y la confianza de los demás y finalmente llega el nivel cinco de la pirámide, con la autorrealización personal (Turienzo, 2016).



Figura 2. Niveles de la pirámide de Maslow

Tomado de (Zapata, 2012)

### 2.1.6 Educación y niños migrantes

La educación es un derecho al que todo niño debe acceder sin importar su condición, y los niños migrantes no son la excepción. La educación es fundamental en la vida del niño, pues les asegura éxito en el futuro si se la sabe aprovechar. Para un niño migrante dejar su escuela y amigos debe ser un impacto muy fuerte, los migrantes tienen derecho a acceder a la educación en nuestro país. Muchos se preguntarán dónde está el problema, pues el problema salta a primera vista, es cuestión de pensar en cómo puede un niño adaptarse inmediatamente a un sistema educativo al que no estuvo acostumbrado, a otra cultura, a otros términos e incluso conocer nuevos compañeros.

Lograr la mayor concentración en la escuela no será nada fácil para el niño, pues le invadirán situaciones de miedo e inseguridad, “en la escuela se van a reflejar muchas de las dificultades que están atravesando los niños, las cuales van a tener una repercusión inmediata en su rendimiento académico” (Gaitán, Los niños como actores en el proceso migratorio, 2007). Es por esto que el sistema educativo debe crear programas que incluyan al niño migrante y se sienta parte del grupo y disminuya esa sensación de miedo e inseguridad ocasionado por las emociones que la causa el nuevo entorno.

#### 2.1.6.1 Exclusión escolar xenofobia y discriminación

En Ecuador es muy común ver en los titulares de la prensa y noticieros que los niños han sido víctimas de xenofobia y discriminación, y no solamente los niños, sino todos los extranjeros que se encuentran de paso en el país, algunos se los vincula con delincuencia, lamentablemente no todos son así pero por una cierta minoría, de los migrantes venezolanos se ganaron una mala reputación en el país, la cual ha tenido un fuerte impacto en la vida de los más pequeños, que nada tienen que ver con eso.

Los sentimientos de xenofobia y discriminación son generados por los mismos docentes, lo cual es un error muy grande, pues el ejemplo que está dando a sus estudiantes no trae nada bueno. Existen muchos testimonios de niños que dicen extrañar sus escuelas, donde tenían muchos amigos, ya que ahora son víctimas de acoso escolar, se burlan de ellos por ser “diferentes” y tener un acento distinto, una pequeña de 8 años contaba sobre como los niños intentaban imitar su forma de hablar, lo cual le llegó a incomodar bastante y se sintió muy triste, pues ella está orgullosa de sus raíces, de su cultura y costumbres.

La discriminación en el entorno escolar genera estereotipos de los niños migrantes muy equivocados, “las identificaciones que les pre-asignan sus pares o sus docentes, las cuales se convierten en etiquetas de clasificación generalizantes que permiten ‘predecir’ su comportamiento o sus reacciones” (FLACSO, 2014), nada tiene que ver con la verdadera conducta o personalidad del niño migrante, pero si los sentimientos de odio y rechazo empiezan desde los más pequeños de la escuela, muy difícil será cambiar ese forma de pensar tan discriminatoria, es por esto que desde pequeños se debe enseñar a los niños a convivir con personas de todas las etnias y aprender de la diversidad cultural.

## 2.1.7 Actores involucrados

### 2.1.7.1 OIM

La Organización Internacional para las Migraciones (OIM) fue creada en 1951 con el objetivo de reubicar a personas de Europa que se desplazaron a raíz de la Segunda Guerra Mundial. En 1959 el gobierno ecuatoriano fue admitido como miembro de la OIM, con el fin de atender las necesidades migratorias en el país, mediante programas y proyectos. “Actualmente los programas de OIM se enmarcan en cuatro principales esferas de gestión de la migración como son:

Migración y Desarrollo, Migración Facilitada, Migración Regulada y Migración Forzada” (OIM, 2019).

La labor principal de la OIM junto con las Naciones Unidas es ofrecer asistencia humanitaria a todas las personas que se encuentran en condición de migrantes, refugiados o desplazados, con el fin de brindarles protección, asistencia internacional, lugares de estadía temporales o incluso coordinar su retorno. Además, se promueve el respeto de los derechos humanos y bienestar de las personas desplazadas, así como también la inclusión de estos a la sociedad como parte del desarrollo económico y social.

#### 2.1.7.2 ACNUR

La oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), tiene como misión brindar ayuda humanitaria y social a todas las personas que se encuentran en estado de refugiados y garantizar un lugar seguro para su estadía en el nuevo país. ACNUR trabaja en 134 países para salvar vidas y brindar oportunidades a todas esas personas que fueron obligadas a salir de su país, dejando todos sus sueños y anhelos.

ACNUR ayuda a reconstruir las vidas de los desplazados, brindando acceso a la salud, educación, asilo, asistencia psicológica, entre otros, todo lo necesario para que las personas puedan continuar con su vida, dejando atrás los malos momentos que los han marcado y así poder aspirar a un mejor futuro y aprovechar las oportunidades que les brinda el país de acogida, y en el caso de querer asentarse en el mismo, ACNUR cuenta con proyectos para que las personas puedan generar ingresos .

En el 2002 ACNUR entra al Ecuador para asistir a todos los refugiados que se encuentran en el país, y exigir su inclusión en el mismo, “potencia los derechos de los y las refugiadas en el Plan del Buen Vivir del Ecuador promoviendo un ambiente favorable a la integración local y naturalización de refugiados reconocidos en el país” (ACNUR, 2015). ACNUR realiza campañas para combatir la discriminación, la cual ha incrementado en el Ecuador a partir de la llegada de la población venezolana.

### 2.1.7.3 UNICEF

El fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF) garantiza el respeto de los derechos de todos los niños en el mundo. De acuerdo con su sitio web, UNICEF trabaja en más de 190 países (UNICEF, 2019). En Ecuador, UNICEF trabaja desde 1973, y junto con el Gobierno Nacional ha desarrollado varios proyectos para proteger los derechos de niños y adolescentes en el país, pues se considera que ellos son la clave para el desarrollo del Ecuador.

En cuanto a temas de migración, UNICEF Ecuador junto con el Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana desarrollaron un protocolo para proteger a niños y adolescentes venezolanos que hayan viajado solos o en compañía de sus familias hacia el país, y se encargan de asistir y proveer de recursos básicos a las familias en tránsito, ya sea desde la frontera o en el lugar de destino, garantizando así su bienestar y seguridad durante su proceso de desplazamiento. (UNICEF, 2018).



#### 2.1.7.4 CARITAS INTERNACIONAL

Caritas Internacional es una organización sin fines de lucro, que está formada por grupos de voluntarios cuya misión es brindar ayuda ante cualquier situación o emergencia a las personas más vulnerables, sin importar su religión, raza o situación económica. Caritas Internacional realiza campañas para hablar sobre la migración como un acontecimiento positivo de la vida, y así apoyar a las personas que tuvieron la valentía de salir de su país en donde se enfrentaban a conflictos violentos y pobreza extrema.

Esta organización ofrece casas de acogida a las familias migrantes, hasta que estas puedan establecerse, además cubren sus necesidades básicas, y también los asisten a nivel psicológico y legal. En cuanto a migración infantil, Caritas protege al niño de cualquier tipo de abuso o explotación, y les brinda lugares seguros y en el caso de haber sido separados de su familia, ellos se encargan de reunirlos nuevamente con sus familiares más cercanos (Caritas, 2019).

#### 2.2 Aspectos de Referencia

Los aspectos de referencia fueron clasificados en diferentes categorías como: campañas nacionales e internacionales, practicidad, psicológicos y educativos; determinantes que serán analizadas para ser aplicadas en la futura propuesta de producto y se adapten a los requerimientos de este.

## 2.2.1 Campañas nacionales e internacionales

### 2.2.1.1 Ante todo, son niños

Esta campaña fue creada por UNICEF, su misión es acompañar y proteger a todos los niños migrantes en tránsito y no dejarlos solos, expuestos a grandes peligros. Ofrecen ayuda en la frontera, brindando espacios de descanso, kits de aseo y suplementos nutricionales. Cuentan con un sitio en línea, en donde se encuentran videos animados con consejos y recomendaciones para los migrantes en tránsito sobre qué hacer si encuentran a un niño solo en el camino, o consejos sobre el cuidado que se debe tener con los extraños que se acercan a ofrecer ayuda y pueden ser personas muy peligrosas, estos y otros consejos más se pueden encontrar en las redes sociales de esta campaña. Además, se puede encontrar los derechos que tienen los niños migrantes, los mismos que deben ser puestos en práctica en cualquier país del mundo (UNICEF, Ante todo son niños, 2019).

### 2.2.1.2 Niñas que migran, fondo semilla

“Niñas que migran, protege su camino”, es una campaña lanzada por la organización feminista, Fondo Semilla, que lucha por la igualdad y derechos de las mujeres. Datos oficiales en el sitio web de esta campaña afirma que 6 de cada 10 niñas son violadas durante su travesía en México, lo cual es una cifra alarmante, que motivó a este colectivo de mujeres crear esta campaña para recaudar fondos para financiar y ayudar a las niñas que han sido víctimas de abuso y ofrecerles asistencia médica, psicológica y un lugar seguro donde vivir.

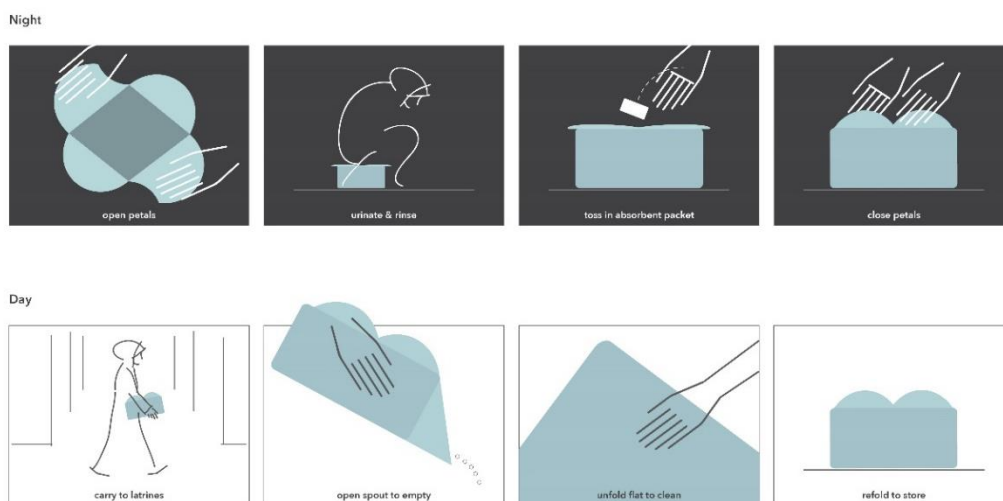
En el sitio web se comparten testimonios de niñas que han decidido compartir sus historias y así llegar a todas esas personas que no tenían conocimiento de estos

hechos. La misión principal de esta campaña es ofrecerles un refugio seguro, protección jurídica al ser retenidas en centros migratorios donde pueden ser abusadas y deportadas, y acceso a un plan educativo para que no descuiden sus estudios. Esta campaña se comparte en redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter y se hace uso del hashtag #NiñasQueMigran para que cada día más personas se involucren en esta iniciativa y pueden conocer más sobre cómo ayudar a estas niñas inocentes que huyeron de su país lleno de conflictos y peligros o en busca de sus seres queridos que partieron al país vecino (Fondo Semillas, 2019).

## 2.2.2 Practicidad

### 2.2.2.1 Diseño para refugiados: Casos de estudio Siria

*Night Loo* es un urinario personal creado por la diseñadora americana Anna Meddaugh, la principal función de este producto es la de reducir el número de abuso sexuales a mujeres y niñas cuando van al baño por las noches. Este producto es hecho de silicona, y es similar a una caja con pestañas, las cuales deben ser abiertas para que el usuario puede sentarse sobre los mismos y realizar sus necesidades. Una vez terminado se arroja el polímero que viene en un sachet, el cual se encarga de absorber los líquidos y los seca inmediatamente transformándolos en una sustancia seca como un polvo, así las personas pueden arrojar sus desechos al día siguiente sin preocuparse de los malos olores y peligros de la noche. *Night Loo* es fácil de limpiar y guardar gracias a su estructura a base de dobleces que lo permite compactarse fácilmente (Meddaugh, 2018).



*Figura 3. Guía de uso de Night Loo*

Tomado de (Meddaugh, 2018)

### 2.2.2.2 Refugios para niños inspirados en origami

El origami es una técnica japonesa que consiste en pliegues en el papel para generar figuras tan sencillas como un barco o más complejas como un refugio para niños, algo innovador que sale de los refugios comunes hechos a base de madera o plástico que ocupan mucho espacio. La ventaja de este producto inspirado en el origami permite que se compacte con facilidad y pueda ser almacenado en cualquier rincón del hogar.

Además de ser un refugio compacto también es portátil y puede ser llevado a cualquier lugar, lamentablemente al ser de papel se debe evitar exponer a climas lluviosos, es más de uso exclusivo para días de sol, donde los niños pueden tener un momento para imaginar y jugar dentro de su refugio de papel y apropiarse de ese momento. Los refugios de origami permiten que se creen formas únicas y divertidas para los niños (García, 2015).



*Figura 4.* Refugio infantil de papel

Tomado de (García, 2015)

### 2.2.2.3 FOLDSPACE

*Foldspace* fue creado por Gabriel Colón, un estudiante de Diseño de Productos, el cual analizó una serie de juguetes y se dio cuenta que obligaba al usuario a interactuar con el producto de forma limitada, por lo que quiso diseñar un juguete que se adapte a las necesidades y uso de los usuarios, es así como nace *Foldspace*, inspirado en los fuertes que se realizaban en la infancia, usando muebles, cobijas y almohadas.

Para dar forma al proyecto se tomó inspiración del origami y figuras geométricas para brindar mayor versatilidad, permitiendo que el usuario tenga la libertad de dar al producto las aplicaciones que desee y tenga control sobre el mismo. *Foldspace* puede ser usado para cubrirste del sol en el jardín o en el parque, o quizá una carpa para tomar una pequeña siesta en el piso del dormitorio, el uso dependerá de cada usuario (Colón, 2012).



*Figura 5. Usos de Foldspace*

Tomado de (Colón, 2012)



*Figura 6. Almacenamiento de Foldspace*

Tomado de (Colón, 2012)

#### 2.2.2.4 Nappi

*Nappi* es un refugio para niños en donde pueden jugar y dormir. *Andy Chalita*, diseñadora industrial, creó este producto para combatir la sobreestimulación en niños a causa del uso excesivo de dispositivos electrónicos, lo cual puede provocar fatiga, hiperactividad o sensación de abandono. *Nappi* es un producto que brinda al niño un espacio para relajarse mediante la interacción con texturas, colores, sonidos y sombras. Puede ser usado en interiores como en exteriores, además es fácil de ser almacenado, pues cuenta con un sistema que lo compacta y una manija que lo hace portátil. Hay una infinidad de usos que el niño puede dar a *Nappi*, puede ser su guarida secreta, su espacio de lectura, o su lugar de inspiración para realizar creativos dibujos, o simplemente un espacio para apreciar la belleza de la naturaleza. (Chalita, 2019).



Figura 7. Concepto y usos de Nappi

Tomado de (Chalita, 2019)

### 2.2.3 Psicológicos

#### 2.2.3.1 Dibujar para sanar, caso de estudio Madrid

Este proyecto ayudó a los niños migrantes a liberar emociones que tenían reprimidas y no las podían expresar mediante palabras, pero si a través del dibujo, es por esto que se creó este espacio en donde los niños pudieron dibujar lo que llevaban dentro, algunos dibujos llamaron la atención de los participantes



del proyecto, pues era evidente que los niños eran víctimas de abuso y violencia y también estaban llenos de sueños y aspiraciones.

El autor de este proyecto es el ilustrador *Airtor Sarabia*, el cual pidió a los niños que dibujen lo que más les gusta y lo que más odiaban, y de esto recopiló más de 300 dibujos que le motivaron para realizar sus obras inspiradas en los niños, a partir de ello, creó una exhibición donde expuso lo que siente y pasa por la mente de un niño durante este proceso tan duro como lo es la migración (Quiroga, 2017).



*Figura 8.* Ilustraciones inspiradas en los dibujos de los niños migrantes  
Tomado de (Quiroga, 2017)

### 2.2.3.2 Make A Face

“*Make A Face*” es juguete diseñado por *Moon Picnic* que ayuda a los niños a transmitir cómo se sienten a través del juego, y trabaja con valores como la empatía, la comunicación y la colaboración. Es un set de piezas geométricas hechas de madera que se combinan en cientos de expresiones, a través de las cuales se pueden contar una infinidad de historias. Mediante este juego, los

niños no solo practican el reconocimiento de sus propios sentimientos, sino que también aprenden a reconocerlos en los demás. *Make A Face* incluye una guía de sentimientos, que los niños pueden replicar con las piezas y hablar sobre los mismos, ideal para ser usado por docentes en las escuelas o puede ser una herramienta de comunicación de padres con hijos (Picnic, 2019).



Figura 9. Set de piezas de *Make a Face*

Tomado de (Picnic, 2019)

### 2.2.3.3 Calm Mind Kit

*Calm Mind Kit*, es un juguete que ha convertido a la meditación en un juego lúdico para niños. Este producto está diseñado para usuarios a partir de 3 años en adelante, es un recurso que une a la familia, ya que puede ser usado tanto por los niños como por los padres. El juguete tiene muchos beneficios para los niños, les brinda bienestar emocional, mayor concentración en la escuela, genera empatía y compasión, les brinda felicidad, reduce el estrés y la ansiedad, ayuda al auto control.

El kit incluye lo siguiente: bloques de madera, una bolsa de lino llena de granos que puede ser usada como una pelota antiestrés, una masa moldeable, y cartas con actividades y ejercicios de relajación hechos por expertos en desarrollo y bienestar infantil. Mediante estos elementos se busca que el niño tenga un momento de relajación después de un día agotador en la escuela. Además, ayuda a todos esos niños que son hiperactivos, pues las actividades los mantendrán ocupados y les ayudará a controlar sus impulsos y emociones. (Rex, 2019).



*Figura 10.* Elementos que incluye el kit

Tomado de (Rex, 2019)

## 2.2.4 Educativos

### 2.2.4.1 *Curious Columbus Quiet Book*, mi gran día

“*Curious Columbus Quiet Book*” es un libro interactivo que permite al niño mejorar sus habilidades motoras y finas, mediante actividades que refuerzan

temas sobre hábitos de higiene, alimentación, orden y cuidado de la naturaleza. El libro es compacto y portátil, y su tamaño es ideal para mantener ocupados a los niños durante un viaje en el auto o en un avión, ya que cuenta con asas y cierres, y su peso es ideal para ser llevado a cualquier lugar.

El material del libro es muy suave, está hecho de tela de algodón, lo cual garantiza la seguridad del niño, además facilita el lavado de este. Cada página del libro trata temas diferentes en donde el niño puede interactuar con los diferentes recursos que incluye, algunos son desprendibles, otros tienen dinamismo, brindando una experiencia única y entretenida el niño (Columbus, 2019).

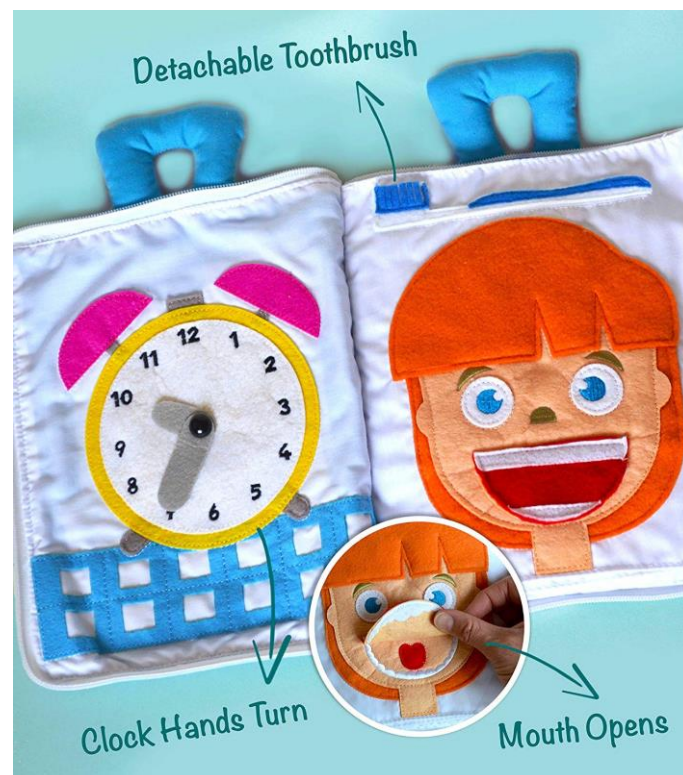


Figura 11. Actividades del libro

Tomado de (Columbus, 2019)

## 2.3 Aspectos Conceptuales

### 2.3.1 Design Thinking

*Tim Brown*, presidente ejecutivo de IDEO, define al *Design Thinking* como “una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado” (Design Thinking, 2019).

El *Design Thinking* cuenta de cinco fases importantes: primero es la fase de empatía, en donde se debe entender las necesidades reales de los usuarios mediante una inmersión en el entorno y no interpretar lo que creemos que necesitan. Definir, en esta fase se recopilará toda la información obtenida al haber tenido empatía con el usuario y así identificar cuáles de los problemas se pueden convertir en oportunidades de diseño. En la etapa de Idear, se deben generar muchas opciones para la posible solución, en esta fase no hay que limitarse ni pensar en la factibilidad de estas. Mediante el prototipado se pueden materializar las ideas e identificar las fallas que se encuentran y así realizar los cambios necesarios para mejorar las ideas propuestas. La etapa de testeo es muy importante, ya que la retroalimentación de los usuarios, servirán para seguir mejorando el producto final y llegar a un producto que cumpla con los requisitos y necesidades de las personas identificados en la primera fase.

### 2.3.2 Diseño centrado en el usuario (HCD)

El diseño centrado en el usuario tiene como objetivo principal poner al usuario como actor principal en todas las fases del proceso de diseño para garantizar el

éxito del producto. Mediante el HCD se busca crear productos que se adapten a las características y necesidades del usuario. Consta de 5 fases importantes: Descubrir, definir, diseñar, prototipar y testear, planear e implementar.

Es importante conocer todo sobre el usuario en el que nos vamos a enfocar para diseñar el producto, hay que hacer una observación profunda de sus actividades y comportamientos, usar herramientas como entrevistas, actividades grupales o *focus groups*. Una vez hechas dichas actividades se pueden crear perfiles de usuarios, personas y escenarios y buscar cosas en común que tengas los mismos y así poder conceptualizar el producto.

Una vez definido el usuario y el contexto, se puede empezar a diseñar, primero se realizarán bocetos rápidos, después prototipos de baja fidelidad hasta llegar a prototipos de alta fidelidad para ser testeados por el usuario y validar su uso y funcionamiento, y realizar cambios en caso de ser necesario, para la validación se puede hacer uso de un juego de roles. Una vez aprobado el diseño se crea un plan de implementación del producto final, siempre trabajando de la mano del usuario en cada una de las fases desde la investigación hasta la creación (Garreta, 2010).

### 2.3.3 Diseño para cambio social

El diseño social es una nueva tendencia de diseño que deja de lado lo comercial y busca centrarse en el bienestar social, es una tendencia más humana que busca satisfacer las necesidades de un grupo de individuos más que sus deseos. El diseño social no busca vender la mayor cantidad de productos, se enfoca más en el bienestar personal, como un producto puede beneficiar a las personas, que impacto tiene tal producto sobre la vida de las mismas.

El diseño para cambio social, no solo busca beneficiar a las personas, sino a todo su entorno, en este caso el medio ambiente, pues se tiene más conciencia sobre el impacto que puede tener cierto producto para la salud de las personas y el medio ambiente, es decir es un diseño que está más consciente de las buenas prácticas que se tendrán en la empresa, empleados sanos y felices, libres de productos tóxicos y con horarios aceptables, y al salir de la empresa encontrarse con un aire puro y libre de contaminación.

La búsqueda del bien común puede ser otra forma de definir al diseño social, el cual mediante estrategias innovadoras busca dar solución a las necesidades de las personas, creando espacios de debate en donde todos puedan participar, opinar, intercambiar información, así se logra la inclusión social y una participación colectiva de las masas donde no se busca perjudicar a nadie (Hidalgo, 2013).

#### 2.3.4 Diseño lúdico-didáctico

El diseño lúdico hace referencia al juego, la palabra lúdica proviene del latín *ludus*, que significa juego o diversión. La función principal del diseño lúdico es crear productos que garanticen la diversión a través del juego. Pero al incluir la palabra diseño lúdico-didáctico, el producto no debe únicamente entretener al niño, sino enseñar algo, desarrollar alguna habilidad. La palabra didáctico viene del latín *didastékene*, didas es enseñar y *tékene* es arte, dicho en otras palabras, el arte de enseñar (Castillo, 2011).

Mediante el diseño lúdico-didáctico, el niño puede aprender un tema o aspecto mientras juega y se divierte, haciendo del aprendizaje una experiencia distinta. Los niños que se encuentran en etapa escolar son los usuarios ideales para el diseño lúdico-didáctico, pues algunos tendrán dificultad para entender algún

tema en particular, pero al implementar un recurso lúdico-didáctico, el niño puede mejorar sus habilidades de aprendizaje y rendimiento escolar, transformando un juguete en un verdadero instrumento de enseñanza.

## 2.4 Marco Normativo y Legal

### 2.4.1 Ley Orgánica de Movilidad Humana.

La ley orgánica de movilidad humana consta de 171 artículos que garantizan la integración a la sociedad ecuatoriana, el ejercicio de los derechos y acceso a los servicios básicos, a las personas que se encuentran en estado de migrantes o refugiados. “La ciudadanía universal, la libre movilidad humana, la prohibición de la criminalización, la no discriminación y la igualdad ante la ley, son los principios fundamentales en torno al refugio” (Humana, 2018).

Ecuador ya emite cédulas para los migrantes venezolanos, los cuales, al solicitar este documento, tienen acceso inmediato a servicios públicos y privados, y así poder gozar plenamente de sus derechos. Ecuador es un gran ejemplo en América latina en temas de movilidad humana, ya que es el país que más refugiados recibe y protege gracias a la implementación de las nuevas leyes.

## 3 DISEÑO METODOLÓGICO

### 3.1 Tipo de investigación

La investigación será de forma cuantitativa para obtener datos sobre la población migrante en cuestión, y conocer sobre las familias migrantes, cuantos miembros son, su situación económica, las edades de los más pequeños, esto se puede



hacer mediante una encuesta o entrevista directa con las familias de los albergues que han sido seleccionados como casos de estudio.

La investigación cualitativa será de mucha ayuda para realizar la validación del producto a desarrollarse, esto se logrará mediante un *Focus Group* entre los padres y los niños y así tener una retroalimentación que permitirá mejorar y definir el prototipo final.

El proyecto será de carácter explorativo, pues el producto final saldrá de las vivencias y necesidad de los niños migrantes, para esto se realizará una observación directa al usuario, una inmersión en el entorno para comprender su situación, prototipado del posible producto, talleres, entre otros, aplicando metodologías como el *Design Thinking* o el Diseño centrado en el usuario.

### 3.2 Población

La población con la que se trabajará en este proyecto será con los migrantes venezolanos que, de acuerdo con el Ministerio de gobierno, en el último registro del 2019 se encuentran 349 097 ciudadanos venezolanos en el país, de los cuales, 88 320 tienen entre 3 y 17 años.

### 3.3 Muestra

La muestra serán las familias con menores de edad de los albergues: El buen samaritano y Nuestros jóvenes, aproximadamente son de 10 a 15 familias de 4 a 6 integrantes, el número de familias varía mensualmente, pues tienen el tiempo de un mes para permanecer en el albergue con el objetivo de que las familias encuentren medios de vida durante su estadía y que al abandonar el albergue ya se establezcan en un sitio fijo.

### 3.4 Variables

Las variables permitirán definir y conceptualizar el producto a crearse, para esto se necesita analizar lo siguiente:

*Tabla 1. Variables*

Definición operacional de las variables			
Variable	Definición	Tipo de variable	Posible valor
Edad niños	Tiempo que ha vivido una persona	Cuantitativa	6 – 10 años
Peso niños	Saber el peso de los niños para considerarlo en el diseño del producto	Cuantitativa	23,5 kg, 19,91 kg
Estatura niños	Saber la estatura de los niños para considerarlo en el diseño del producto	Cuantitativa	122,86 cm
Miembros de la familia	Cantidad de integrantes en la familia	Cuantitativa	4 a 6 integrantes
Nivel de educación	Conocer sobre la formación a la que llegaron tanto los padres como los niños	Cualitativa	Escuela, colegio, universidad
Situación económica	Conocer la capacidad adquisitiva de la familia	Cualitativa	Clase baja, clase media, desempleo
Enfermedad Física	Conocer las limitaciones físicas del niño	Cualitativa	Escoliosis, Malformaciones de nacimiento, ninguna
Enfermedad Mental	Conocer las limitaciones mentales del niño	Cualitativa	Autismo, Dislexia, ninguna
Sexo	Género de nacimiento	Cualitativo	Niño/niña

Actividades principales de los niños	Actividades que los niños hacen durante su desplazamiento migratorio	Cualitativo	Dormir, ir al baño, caminar, sentarse, arrodillarse, descansar, beber agua, comer, jugar con objetos que se encuentran en el camino
Tiempo de estadía	Saber cuánto tiempo llevan en el nuevo país	Cuantitativo	3 semanas, 2 meses
Contenido equipaje	Saber que objetos llevan durante su travesía	Cualitativo	Ropa, documentación, cobijas, agua, juguetes, comida
Peso del equipaje	Saber cuánto peso llevan normalmente en sus travesías, niños y adultos.	Cuantitativo	Peso equipaje niños: 3 – 5 kilos Peso equipaje adultos: 5 – 7 kilos

### 3.5 Actividades para el logro de los objetivos

*Tabla 2.* Actividades para el logro de objetivos

Actividades para el logro de objetivos			
Objetivo general: Desarrollo de un producto lúdico infantil portable que ayude a niños de 6 a 10 años a comprender su condición como migrantes y sobrellevar el duelo migratorio en su nuevo entorno.			
		Recursos necesarios	Resultado esperado
<b>Objetivo específico 1:</b> Diagnosticar las experiencias de las diferentes familias que han dejado su entorno y como han sobrellevado el duelo migratorio, enfocándose en	Preparación de preguntas para entrevista en albergues y calles	Documento de Word	Estar preparada para la entrevista
	Realizar las entrevistas en albergues y calles	Grabadora de voz	Registrar las experiencias del usuario

la vivencia de los niños. Caso de estudio: albergue Fundación Nuestros Jóvenes.	Acercamiento a zonas de ingreso de migrantes	Transporte, libreta, celular, cámara	Conocer y documentar las vivencias de usuarios al ingresar al país
	Preparar material para entrevistar a los niños de forma lúdica	Papelógrafos, colores	Entrevista dinámica
	Realizar la entrevista a los niños	Cámara	Conocer a los niños mediante ilustraciones
	Preparación de taller entre padres y niños	Papelógrafos, marcadores, colores	Lograr actividad
	Realización de taller entre padres y niños	Cámara	Crear un espacio de creación en familia
<b>Objetivo específico 2:</b> Desarrollar un producto lúdico infantil portable.	Recopilación de información de la primera etapa en un <i>canvas</i> de usuario	Computadora	Describir y definir al consumidor y usuario
	Desarrollo de <i>Brief</i>	Computadora	Definir las determinantes del producto
	Primeros bocetos	Lápiz, papel	Dibujar posibles opciones de producto
	Escoger los bocetos más interesantes con ayuda de la matriz Pugh	Computadora	Elegir la opción más factible
	Prototipos rápidos	Papel, cartulina	Dar forma a la idea escogida
	Realizar juegos de roles con usuarios	Prototipos rápidos, cuaderno, cámara	Observar y analizar cual prototipo atrae más al consumidor y usuario y corregir y añadir

			observaciones obtenidas
	Trabajar el prototipo de la mejor idea en escala real	Uso de materiales reales	Experimentar ya con materiales reales y ver cómo funcionan juntos
	Trabajar la imagen corporativa del producto	Computadora, Ilustrador	Crear identidad al producto
<b>Objetivo específico 3:</b> Validar la experiencia y sensaciones adquiridas del producto después de su interacción con el usuario.	Testear el prototipo en escala real	Cámara, cuaderno, esfero	Analizar la interacción de los usuarios con el producto
	Testear el prototipo con expertos	Cámara, cuaderno, esfero	Tener retroalimentación
	Mejorar el prototipo final	Materiales, herramientas	Realizar los cambios en base a las observaciones y retroalimentación
	Entrega y testeo final del prototipo al usuario	Cámara	Validar el uso y funcionamiento del producto

## 4 INVESTIGACIÓN & DIAGNÓSTICO

### 4.1 Inmersión en el contexto

Se tuvo un primer acercamiento con los usuarios involucrados en el contexto de movilidad humana, para esto se visitaron dos albergues en la ciudad de Quito, donde ingresan diariamente familias con menores de edad.

#### 4.1.1 Visita casa de acogida Buen Samaritano

La Casa de Acogida el “*Buen Samaritano*” se encuentra ubicada en San Blas, cerca de la Plaza Belmonte. Las hermanas de la Congregación de Religiosas Oblatas están a cargo de esta institución. La misión principal de este lugar es recibir a familias con menores de edad, mujeres embarazadas y personas con discapacidad. El tiempo de estadía de las familias es de un mes y medio, con el fin de que busquen medios para subsistir durante su estadía. Existen algunas normas que deben seguir las personas del albergue, la hora de ingreso es a las 5pm y a las 8am del siguiente día las familias deben abandonar el albergue para buscar trabajo o realizar algún trámite legal.



*Figura 12.* Instalaciones internas de la Casa de Acogida

Dentro del albergue, las personas tienen acceso a comida, baños y dormitorios. Las familias son separadas por género en las habitaciones, pues hay una habitación para los hombres y otra para las mujeres. Las familias se organizan por turnos para realizar las diferentes tareas tanto en la limpieza como en la preparación de alimentos. Los menores de edad realizan actividades recreativas y didácticas con los voluntarios.



*Figura 13.* Familia asignada para la preparación de alimentos



*Figura 14.* Habitación hombres



Figura 15. Voluntaria realizando actividades con los niños

Lo que más llamó mi atención durante la estadía fue el área de psicología, aquí acuden diariamente las personas que ya están dentro de la casa de acogida y aquellas que están por ingresar. Las historias que se escuchan son muy conmovedoras, pues la mayoría de las familias han pasado por momentos difíciles durante su trayecto al Ecuador. Lo que más me impactó fueron las familias nuevas que ingresaban ese día, pues los menores de edad estuvieron presentes durante las conversaciones donde se trataron temas muy delicados.

#### 4.1.2 Visita fundación Nuestros Jóvenes

La Fundación “*Nuestros Jóvenes*” está ubicada en San Antonio, al norte de Quito, su principal misión es brindar ayuda a personas en situación de vulnerabilidad, sobre todo a los jóvenes. Aquí las personas reciben asistencia psicológica y legal, además pueden participar en varios programas y proyectos que la fundación organiza periódicamente. Tuve la oportunidad de conversar con algunas familias en situación de movilidad humana, y conocer más sobre cómo fue su experiencia migratoria desde que abandonaron su país.





*Figura 16.* Francesca y Josué con su hijo Jarim

Francesca y Josué, son una pareja joven, de 20 y 21 años respectivamente, llegaron al Ecuador hace 5 meses, tienen un hijo pequeño de 2 años. Su llegada al Ecuador no fue nada fácil, pues en la frontera estuvieron expuestos a grandes peligros, y a temperaturas extremas, su hijo sufrió de neumonía durante su llegada. Josué trabaja en un restaurante los fines de semana, y vende dulces y frutas en autobuses durante la semana, él habla mucho sobre la xenofobia que ha vivido aquí, pues tuvo que escuchar comentarios como “Maduro llévate tu basura”. Su salida de Venezuela lo afectó bastante, él afirma lo siguiente: “es doloroso salir de tu país, pues tu familia, amigos y todos tus recuerdos, no caben dentro de una maleta, dejas una vida, para empezar otra nueva”.



*Figura 17. Gaby y sus hijas con su trabajo bordado*

Gaby llegó al Ecuador en marzo del 2019, fueron de mochileras al Ecuador. En el camino tuvieron que dejar sus pertenencias, pues el peso ya no era tolerable. Sus hijos le reprochaban en el camino, una de ellas le dijo “Mami yo nunca voy a olvidar todas las cosas que hemos pasado”. Una de sus hijas tuvo problemas en la escuela con los compañeros, no se juntaban con ella por ser de Venezuela, se burlaban de ella, y su maestra no hacía nada al respecto.



*Figura 18. Niños de la Fundación “Nuestros Jóvenes”*

Marys, es especialista en Castellano y Literatura, llegó al Ecuador hace 8 meses junto con sus dos hijas. Trató de movilizarse en buses para llegar al país, pues no imaginaba exponer la vida de sus hijas en el camino. Su hija menor de 6 años ha tenido mucha dificultad para adaptarse, pues la situación le afectó emocionalmente, el impacto fue tan fuerte que perdió el apetito y tenía fiebre. Marys está a cargo del salón de clases de la Fundación, allí cuida a los niños mientras sus padres salen a trabajar. Ella refuerza temas básicos como leer, sumar y restar, para que no descuiden sus conocimientos durante su estadía en el país. Los más pequeños disfrutaban de los rompecabezas, colorear, crear historias y jugar con otros niños, ella hace lo posible para que los niños mantengan su mente ocupada a pesar de las circunstancias.

#### 4.1.3 Recorrido calles

Se hizo un recorrido por algunas calles de Quito para observar a personas que se encuentran en situación de movilidad humana. La zona con mayor afluencia fue en la avenida Naciones Unidas, aquí se encuentra una gran cantidad de personas que están fuera de los centros comerciales para realizar servicios de repartición de alimentos a domicilio. Otras personas venden en los semáforos dulces y frutas, mientras que otras venden accesorios para celulares en las aceras, lo que más llamó mi atención fueron los niños que acompañan a sus padres, y se exponen a fuertes temperaturas o a días lluviosos. La situación que más me impactó fue una pareja joven con tres niños descalzos, sentados en una acera en la avenida América, me acerqué a conversar con ellos, les brindé alimento, y me comentaron que habían llegado hace un mes e intentaban recaudar dinero para encontrar un sitio donde quedarse y poder mantener a los niños.



Figura 19. Familia venezolana sin hogar, Quito

#### 4.2 Entrevista a experto

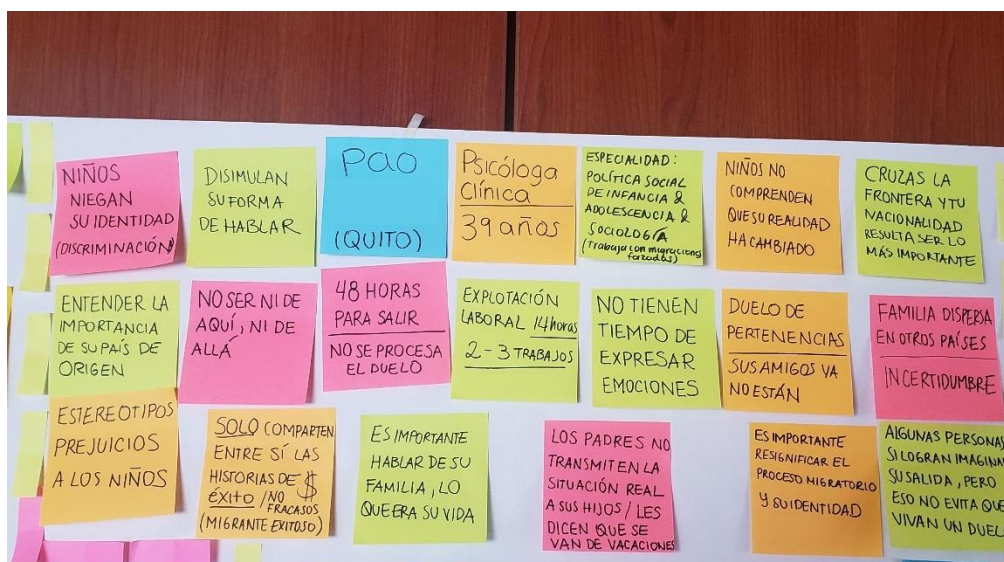


Figura 20. Datos relevantes entrevista a experto

Paola, es Psicóloga Clínica, tiene una especialidad en política social de infancia y adolescencia, ha trabajado con migraciones forzadas en la frontera, en Lago Agrio. Ella habla sobre la dificultad que tienen los padres para transmitir a sus hijos el motivo real de su salida, y lo camuflan diciendo que se van de vacaciones,

pero el problema se evidencia al llegar al nuevo entorno, los niños no comprenden que su realidad ha cambiado, además al ser una situación tan acelerada no existe un momento para expresar sus emociones, pues muchos de ellos solo tienen 48 horas para salir y no tienen tiempo de imaginar el impacto que tendrá esta salida. Paola habla sobre la importancia de la identidad en los niños, pues muchos de ellos niegan sus raíces o disimulan su acento por miedo a ser rechazados en el nuevo país. El duelo es algo inevitable, pues afirma que a pesar de que algunas familias logran imaginarse su salida, no pueden evitar sentir tristeza por dejar su país, sus amigos, familiares e incluso sus pertenencias. Paola dice que se debe resignificar el proceso de la migración y hacer que los padres mejoren la comunicación con sus hijos, y conversar sobre sus emociones y enseñarles sobre la importancia de aceptar sus orígenes.

### 4.3 Entrevistas a profundidad



Figura 21. Recopilación de información de entrevistas

Para entender mejor la migración se realizaron entrevistas a profundidad con personas que han experimentado la migración en diferentes contextos y conocer un poco sobre su experiencia.



Figura 22. Datos relevantes entrevista a Ana

Ana, tiene 33 años, es de Venezuela y llegó a Lago Agrio en octubre de 2018, tiene un taller de costura, trabaja en un comedor los domingos, entre otros oficios más, para generar ingresos. Tuvo una semana para alistarse para su salida, lo más difícil fue dejar a sus hijos, ellos llegaron al Ecuador en junio de 2019. Para Ana la migración ha sido un proceso de cambio y crecimiento personal. Ella tiene

4 hijos, estaban muy emocionados de venir al Ecuador en un primer momento, pues creían que se trataba de unas vacaciones, lamentablemente no imaginaron que su estadía iba a ser por un tiempo prolongado. Ahí fue cuando los niños sintieron el verdadero impacto, pues no verían más a sus amigos, ni a sus seres queridos. Para Ana ha sido muy difícil ver sufrir a sus hijos, ella comenta lo siguiente: “siento que estoy arrancando una matica de su tierra y la trasplanté en otra y está en resistencia”. Sus hijos han sido víctimas de discriminación en las escuelas, sin embargo, no comentan mucho sobre el tema con su madre para no preocuparla.



Figura 23. Datos relevantes entrevista a Jonathan

Jonathan es de Venezuela, llegó al Ecuador en octubre de 2016, es instructor de Karate para niños en una Academia en Bellavista. Su experiencia migratoria ha sido muy tranquila, pues se preparó varios años para su salida y tener toda la documentación necesaria, sin embargo, sí tuvo que empezar desde cero en

Ecuador, pues tuvo que vender caramelos, hasta establecerse en el país. Su hijo llegó de dos años, y no ha tenido problemas en adaptarse con niños de su misma edad, pues en esa etapa no existen prejuicios ni discriminación, pero el comenta que todo depende de cómo los padres eduquen a sus hijos, pues si crecen en un ambiente de xenofobia, muy probable será que sus hijos discriminen a otros. El ya no extraña mucho Venezuela, pues toda su familia está en Ecuador, cuando él volvió a Venezuela hace un año, se sentía un extraño más, él compartió conmigo lo siguiente: “tú hogar ya no es donde naciste, sino donde está tu gente”.

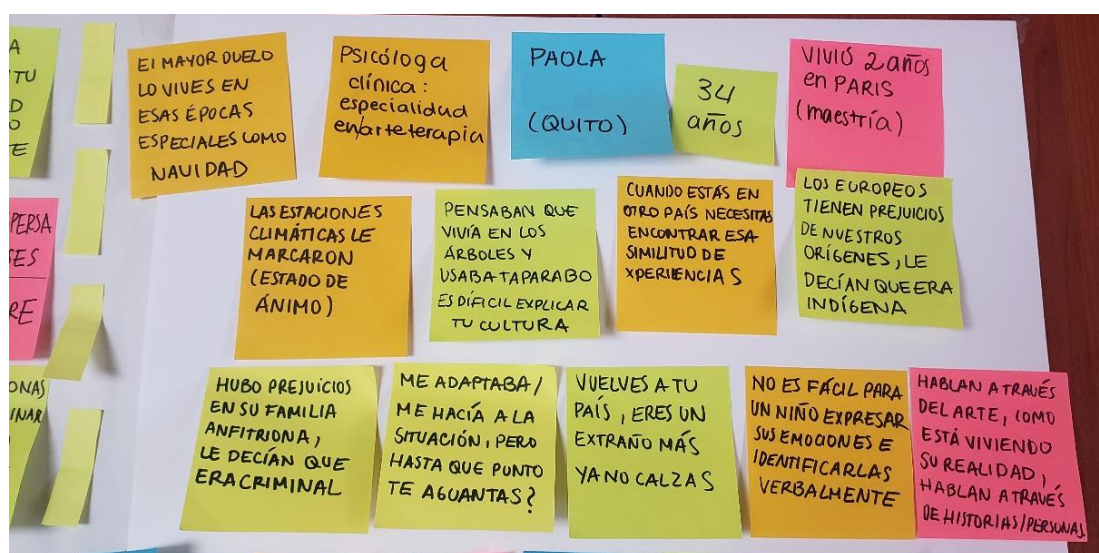


Figura 24. Datos relevantes entrevista a Paola

Paola, es Psicóloga clínica, vive en Quito y tiene 34 años. Me comentó sobre su experiencia en Europa, ella viajó allá por temas académicos, y durante su estadía experimentó ciertos prejuicios por parte de los europeos, pues creían que en la cultura ecuatoriana las personas vivían en los árboles. Se cuestionó mucho sobre sus orígenes, pues considera que al estar fuera de tu país es difícil explicar tu cultura. Paola, tiene una especialidad en Arteterapia, y considera que el arte es una herramienta de expresión y comunicación, sobre todo para los niños que hablan a través del arte e intentan expresar como están viviendo su realidad, pues no es fácil para un niño expresar sus emociones o identificarlas verbalmente.





Figura 25. Datos relevantes entrevista a Sebastián y Nathalie

Sebastián, es Agrónomo, vive en Quito, tiene 39 años. Él comenta que la migración es algo de valientes, pues él lo ha experimentado desde los 6 años, ya que se fue a vivir a Colombia durante tres años. A los 15 años se fue a vivir a Canadá, allí la experiencia fue más difícil, pues era una cultura completamente diferente, y el idioma era un verdadero desafío, sin embargo, lo ha visto como una gran oportunidad para enriquecerse de otras culturas e intercambiar conocimientos con gente de todo el mundo. Sebastián afirma que cada persona es embajadora de su país, y lo importante que es sentirse orgulloso de tu cultura y compartirla con otras personas. Sebastián tiene 2 hijas, de 5 y 3 años, y desea llevarlas a Canadá, pero esto ha significado una situación difícil para las niñas,

sobre todo para su hija de 5, pues ella tiene amigos en la escuela y una muy buena relación con sus maestras, y no desea estar lejos de ellas. Sebastián no ha encontrado la manera de comunicarse con sus hijas, el comenta que no existe una guía donde explique cuál es la mejor manera de hablar con sus hijos, pero considera que si es importante hablar sobre la situación y los sentimientos que la salida genera.

Nathalie, es una Diseñadora Gráfica freelance, tiene 40 años, es de Quebec, pero llegó al Ecuador hace 9 años. Está casada con Sebastián y para ella la experiencia de la migración siempre ha sido positiva, empezó a viajar desde los 19 años, a países como Costa Rica y República Dominicana, donde aprendió el español. Su llegada al Ecuador fue muy especial para ella, pues se adaptó fácilmente a la cultura, e incluso encontró trabajo pronto, sin embargo, no estaba de acuerdo con el salario, pues no representaba el esfuerzo que ella hacía en el trabajo. Ella habló sobre sus hijas y la salida a Canadá, comentó que la mejor forma para procesar una salida para un niño es el juego, así que ella buscó maneras de comunicarse con sus hijas que estaban muy tristes al saber que pronto se irían. Ella creó un calendario donde contaban los días que faltan para salir, además haciendo uso de la tecnología, les mostraba a sus hijas imágenes de Canadá y la nueva casa en la que vivirían y les comentaba que cosas podrían hacer, como jugar con la nieve.

Después de las entrevistas realizadas, se concluye que estas personas han vivido la migración en diferentes contextos, algunos ven a la migración como una oportunidad de crecimiento personal, laboral, y de enriquecimiento cultural, mientras que otros se han visto amenazados por la migración al no adaptarse en el nuevo entorno. Sin embargo, el grupo más vulnerable ante una situación de movilidad humana, son los niños, pues muchos de ellos no entienden la razón de su salida ni como desenvolverse en el nuevo entorno, además los padres no saben cómo dirigirse a sus hijos. Los aspectos en común que se identificaron entre todos los entrevistados fueron las emociones que genera una salida, la

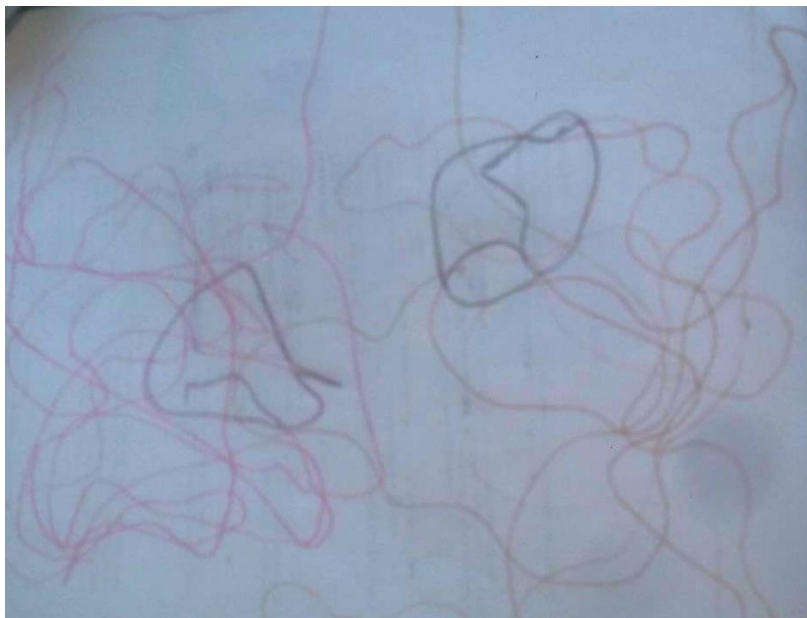
importancia que toma la identidad y la cultura en el nuevo país y la comunicación entre los miembros de la familia.

#### 4.4 Diseño de herramientas & actividades

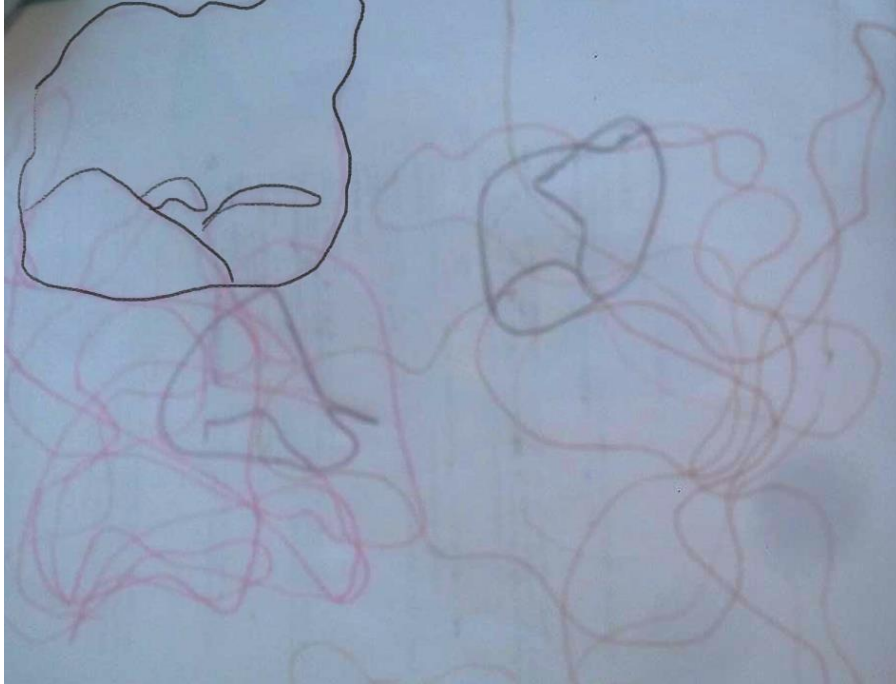
Una vez que se investigó sobre la migración y se conoció un poco más a través de entrevistas a usuarios y expertos, se procedió a planificar las actividades con los usuarios a los que está enfocado este proyecto, los niños.

##### 4.4.1 Creación de personaje

Al haber hablado con los expertos, se pudo identificar que los niños expresan sus verdaderas emociones a través de personajes o historias, es por esto que se desarrolló un personaje a través del siguiente proceso:

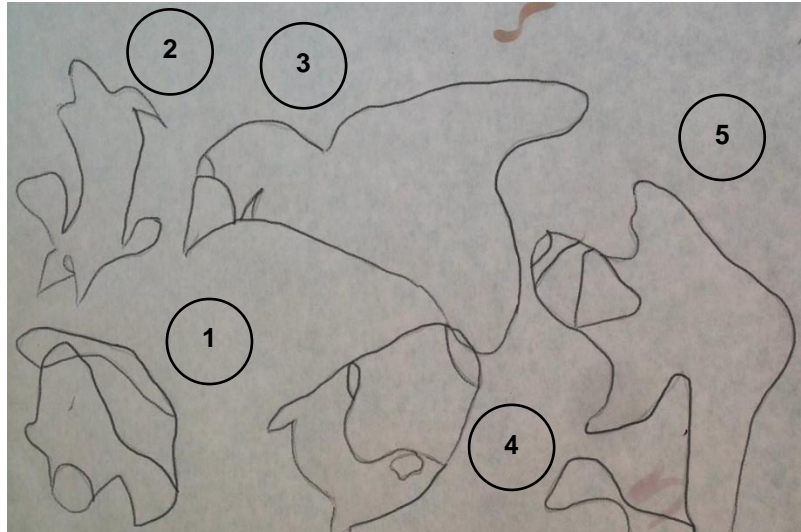


*Figura 26.* Trazos para creación de personajes

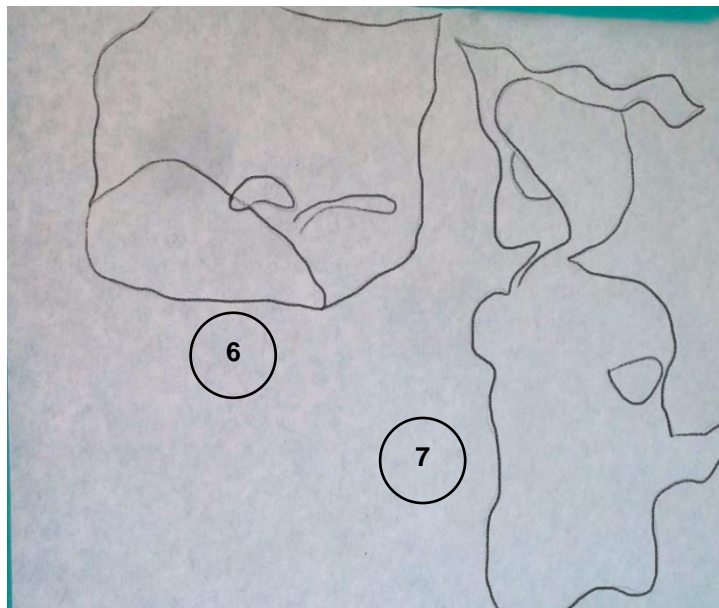


*Figura 27.* Búsqueda de personajes en los trazos

Este proceso de creación de personajes, se lo hace de una forma particular, pues se empieza de trazos abstractos hasta conseguir formas más definidas. Consiste en crear trazos a través del inconsciente, para esto se toma un lápiz en cada mano, se cierra los ojos y se procede a trazar líneas en diferentes direcciones sin levantar la mano, esto se hace por unos 5 minutos. Una vez terminado los trazos abrimos los ojos y empezamos a buscar formas entre los diferentes trazos.



*Figura 28. Personajes encontrados*



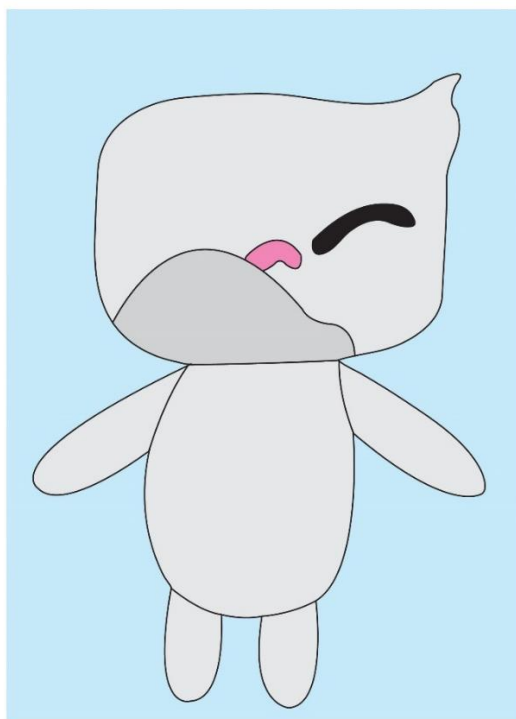
*Figura 29. Personajes encontrados*

Una vez identificados los diferentes personajes en los trazos, se procede a pasarlos en una nueva hoja, para darles una forma más definida. En este caso el personaje que yo seleccioné para trabajarlo fue el número 6. Este proceso te permite crear personajes únicos, y no basados en las formas que ya conocemos.



*Figura 30.* Ilustración del personaje escogido

Una vez escogido el personaje con el que se va a trabajar, se lo empieza a definir mejor e incluso ya se puede crear un cuerpo y empezar a desarrollar su personalidad a través de sus rasgos físicos y vestimenta.



#### INFORMACIÓN PERSONAL

**Nombre:** Edmund  
**Edad:** 70 años  
**Ocupación:** Escritor  
**Lugar de origen:** Amagat  
**Estado Civil:** Viudo

#### BIO

Vive actualmente en la ciudad en Draumur, ha publicado una serie de libros inspirados en su experiencia de migración a lo largo de su vida, y a través de su obra busca inspirar a todas esas personas que tienen miedo de aventurarse en la vida.

#### DESEOS & NECESIDADES

Edmund desea seguir viajando por todo el mundo, para vivir muchas aventuras que lo inspiren para seguir con sus obras. Además su principal objetivo es ayudar a los más pequeños que han tenido que salir a muy temprana edad de su lugar de nacimiento, y no logran adaptarse al nuevo entorno.

#### PERSONALIDAD

Extrovertido	Valiente	Soñador
Intuitivo	Decidido	Travieso
Sentimental	Apasionado	Aventurero

#### FRUSTRACIONES

Edmund siempre quiso ser piloto, pero lamentablemente no fue aceptado en la escuela de aviación ya que desde muy pequeño perdió una de sus orejas, lo cual le dificulta una correcta audición.

#### USO TECNOLÓGICO

Su uso de tecnología es limitado, pero maneja muy bien el ordenador y utiliza su teléfono para comunicarse con su familia y amigos.

*Figura 31. Canvas de información del personaje*

Para conceptualizar mejor al personaje, se creó un canvas con información personal, inspirado en un contexto de migración, aquí está la historia de este personaje, sus deseos, necesidades, frustraciones, entre otros. Además se le asignó el siguiente nombre, Edmund.

#### 4.5 Creación & aplicación de actividades

Para conocer más sobre la experiencia migratoria de los niños se preparó una serie de actividades para ser realizadas en dos sesiones, ya que fue difícil

comunicarse con ellos a través de entrevistas, pues no es fácil para ellos expresar sus emociones verbalmente. Los niños con los que se realizaron estas actividades fueron: Rennylys de 14 años, Karlis de 11 años, Arón de 10 años y Simón de 5 años, ellos son hijos de una de las entrevistadas anteriormente, Ana de Venezuela.

En la primera sesión se les presentó a los niños el personaje creado, Edmund, y se realizaron las siguientes actividades:



Figura 32. Actividad 1 – Sesión 1

En esta actividad se les pidió a los niños que dibujen los objetos que creen que Edmund deba llevar en su mochila para prepararse para su salida, los niños pensaron en ropa, comida, mapas, dispositivos electrónicos, e incluso mascotas para que lo acompañen en el camino.



<b>SESIÓN 1</b>		<b>ACTIVIDAD 2:</b> "Ahora Edmund ha logrado salir de su hogar, pero ahora no sabe a dónde irá, y ha comenzado a llover muy fuerte. ¿Cómo hacemos que Edmund se proteja de la lluvia?"	
<b>RENNYLIS</b> <b>14 AÑOS</b>		<b>KARLIS</b> <b>11 AÑOS</b>	
<b>ARÓN</b> <b>10 AÑOS</b>		<b>SIMÓN</b> <b>5 AÑOS</b>	

Figura 33. Actividad 2 – Sesión 1

En esta actividad los niños dijeron que la mejor forma de proteger a Edmund de la lluvia era con una sombrilla, refugiándose en una casa que esté en el camino, o cubriéndose la cabeza con la mochila. La respuesta que más me sorprendió fue la de Arón, pues el propuso que Edmund hiciera una sombrilla con palos y hojas grandes.



<b>SESIÓN 1</b>		<b>ACTIVIDAD 3:</b> "Edmund se encuentra mejor, ahora no sabe a donde ir. ¿Cómo creen que deba ser el nuevo hogar de Edmund para que se sienta feliz y tranquilo?"	
<b>RENNYLIS</b> <b>14 AÑOS</b>		<b>KARLIS</b> <b>11 AÑOS</b>	
<b>ARÓN</b> <b>10 AÑOS</b>		<b>SIMÓN</b> <b>5 AÑOS</b>	

Figura 34. Actividad 3 – Sesión 1

En esta actividad se pidió a los niños dibujar e imaginar cómo sería el nuevo lugar en el que va a vivir Edmund, todos los niños dijeron que el lugar perfecto sería en la naturaleza, rodeado de árboles con frutos, como el árbol de mango (uno de sus favoritos en Venezuela), montañas, donde Edmund pueda sembrar sus propias semillas. Alguno de ellos le puso nombre al lugar, como ejemplo Rennyliis dijo que el lugar perfecto sería en una casa del árbol, donde Edmund pueda estar tranquilo y respirar aire puro y que este lugar se llamaría "El Adel".

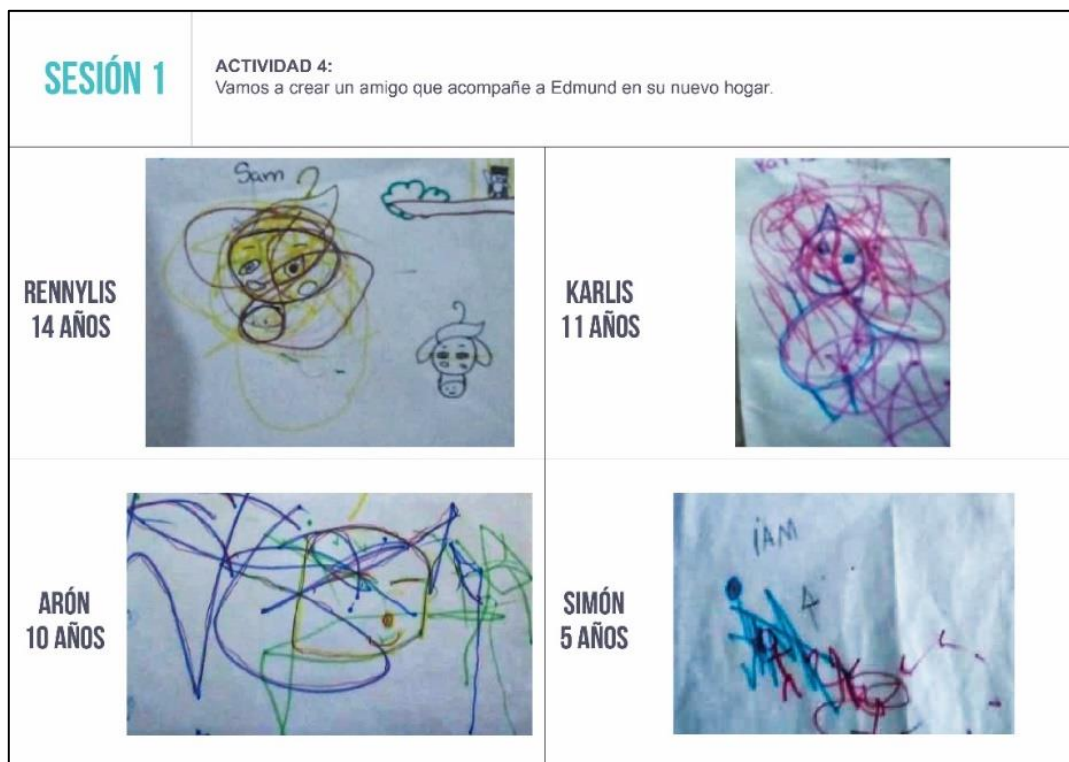


Figura 35. Actividad 4 – Sesión 1

Para terminar la sesión se pidió a los niños que dibujen un amigo para Edmund, para esto se aplicó la metodología de crear personajes a partir de lo abstracto, con lo cual se obtuvieron resultados interesantes, uno de los niños logró encontrar un personaje similar a Edmund. Sin embargo, esta actividad fue más complicada para Simón, pues al parecer a esa edad su forma de expresión es más abstracta y no logran encontrar formas más definidas.

Para la sesión 2, se plantearon actividades que involucran más las emociones que tienen los niños frente a diferentes situaciones.

<b>SESIÓN 2</b>		<b>ACTIVIDAD 1:</b>	
		-¿Cómo creen que se sintió Edmund cuando supo que tiene que salir de su casa dónde ha vivido toda su vida ? - ¿Qué es lo que más extraña Edmund ? -¿Qué podría hacer sentir mejor a Edmund?	
<b>RENNYLIS</b> <b>14 AÑOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tristeza por dejar su país, amigos, familiares.</li> <li>-Miedo por no saber con lo que se va a encontrar.</li> <li>- Lo que más extraña Edmund es su familia.</li> <li>-Edmund se sentiría mejor con amigos con los que pueda jugar.</li> </ul>	<b>KARLIS</b> <b>11 AÑOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Triste porque al llegar al nuevo país no tendría a nadie con quién hablar o estar.</li> <li>-Edmund extraña su país y familia.</li> <li>-Edmund se sentiría mejor con un perrito.</li> </ul>
<b>ARÓN</b> <b>10 AÑOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Triste, sin amigos, solitario.</li> <li>-Edmund extraña a sus amigos.</li> <li>-Edmund se sentiría mejor si encuentra buenas personas.</li> </ul>	<b>SIMÓN</b> <b>5 AÑOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Triste porque está muy solo, no tiene amigos, dejó su país.</li> <li>-Edmund extraña a sus primos.</li> <li>-Edmund se sentiría mejor con una casa.</li> </ul>

Figura 36. Actividad 1 – Sesión 2

La sesión 2 inició con un diálogo con los niños, en dónde se les hizo diferentes preguntas sobre las emociones que experimentó Edmund por su salida, y que es lo que más extraña y cómo hacerlo sentir mejor. Las respuestas se relacionaron mucho con temas familiares y de amigos.


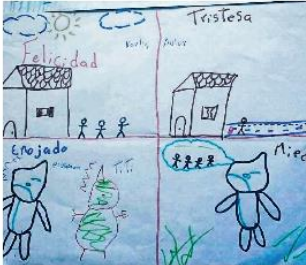


<b>SESIÓN 2</b>		<b>ACTIVIDAD 2:</b> Dibujemos emociones. Dividamos una hoja en cuatro partes, en cada recuadro dibujar lo siguiente: ¿Qué le pone feliz a Edmund? ¿Qué pone triste a Edmund? ¿Qué pone enojado a Edmund? ¿A qué le tiene miedo Edmund?	
<b>RENNYLIS</b> <b>14 AÑOS</b>		<b>KARLIS</b> <b>11 AÑOS</b>	
<b>ARÓN</b> <b>10 AÑOS</b>		<b>SIMÓN</b> <b>5 AÑOS</b>	

Figura 37. Actividad 2 – Sesión 2

En esta actividad se les pidió a los niños identificar las diferentes emociones de Edmund, que lo pone feliz, triste, enojado y sus temores. Las respuestas fueron interesantes, pues todos dijeron que a Edmund le pone triste que lo discriminen y se burlen de él. En cuanto a lo que le hace feliz a Edmund dijeron que estar con su familia y amigos. Lo que más molesta a Edmund según los niños es que se burlen de sus amigos. Finalmente, en cuanto a los temores del personaje, hablaban sobre el miedo que tiene Edmund de no volver a ver a toda su familia, o de no volver a su hogar.

<p><b>SESIÓN 2</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD 3:</b> Dibujen como debería ser su día perfecto.</p>	
<p><b>RENNYLIS</b> <b>14 AÑOS</b></p>		<p><b>KARLIS</b> <b>11 AÑOS</b></p>  <p><b>SIMÓN</b> <b>5 AÑOS</b></p> <p>Mi día perfecto sería conocer Quito, estar en la naturaleza con flores, conocer nuevos amigos, conocer un mundo feliz y quedarme ahí para siempre.</p>
<p><b>ARÓN</b> <b>10 AÑOS</b></p>		

Figura 38. Actividad 3 – Sesión 2

En la actividad 3 se pidió a los niños que dibujen como sería su día perfecto, la mayoría de ellos dijo que su día perfecto sería con su familia en la naturaleza. Me gustó mucho que Karlis y Arón incluyeron a Edmund en su día perfecto. Simón prefirió contarme como sería su día perfecto.

<b>SESIÓN 2</b>		<b>ACTIVIDAD 4:</b> Edmund les ha regalado un tesoro, me ha dicho que aquí deben guardar lo más valioso para ustedes. ¿Qué guardarían en este tesoro ?	
<b>RENNYLIS</b> <b>14 AÑOS</b>	Guardaría a mi familia para poder llevarla a todo lado, y así nunca sentirme triste.	<b>KARLIS</b> <b>11 AÑOS</b>	Yo guardaría cada objeto que me regalen y si tuviera un super poder le haría chiquitica a mi familia para poder guardarla en esta cajta.
<b>ARÓN</b> <b>10 AÑOS</b>	Guardaría piedras de diferentes colores y caracoles que encuentre en la selva	<b>SIMÓN</b> <b>5 AÑOS</b>	Yo guardaría primos, hermanos, amigos y juguetes

Figura 39. Actividad 4 – Sesión 2

Para cerrar la sesión se pidió a los niños que me cuenten que es lo más valioso que llevarían en un tesoro que Edmund le regaló a cada uno. Las respuestas fueron muy bonitas, pues no todos hablaban de algo material, e imaginaban poder guardar a miembros de su familia en ese tesoro.

#### 4.6 Conclusiones diagnóstico

El grupo más vulnerable ante una situación de movilidad humana, son los niños, pues muchos de ellos no entienden la razón de su salida ni como desenvolverse en el nuevo entorno, además los padres no saben cómo dirigirse a sus hijos.

Los aspectos en común que se identificaron a través de las entrevistas y que deben ser considerados en el desarrollo de las propuestas son los siguientes:

expresión de emociones, fomentar la identidad de origen y reforzar la comunicación padre-hijo.

Las actividades con los niños y el uso de personajes permitieron que se pueda hablar de temas que quizá antes no se atrevían a mencionar directamente, además esta herramienta permitió conocer más sobre la realidad que viven los niños en su situación como migrantes.

Se pudo evidenciar el apego que tienen los niños por su familia y pertenencias que tuvieron que dejar a raíz de su salida.

Los niños buscan divertirse, sin importar la situación en la que se encuentren.

Se deben crear estrategias para enseñar a los niños sobre la migración de una forma sencilla y entretenida, al ser un tema complejo.

## 5 DESARROLLO

### 5.1 Brief de diseño

#### ¿Qué hay que hacer?

Diseñar un recurso lúdico-didáctico que sirva como apoyo para los padres que no saben cómo **explicar** un tema tan complejo como lo es **la migración a sus hijos**, el contenido de este recurso debe hacer de la migración un tema más manejable para un niño, que a través de actividades y juegos, **estimulen su imaginación**, y sean capaces de **entender esta nueva etapa de su vida**, en la cual puede encontrar muchas oportunidades para su desarrollo y crecimiento



personal, y saber que otros niños se encuentran en su misma situación y ser apoyo para aquellos que están a punto de vivir la experiencia de la migración.

### **¿Por qué hacerlo?**

Los niños necesitan una guía o referente en cada etapa de sus vidas, merecen entender la razón de cada situación que experimentan, sea buena o mala. La comunicación entre padres e hijos es muy importante en cada etapa de desarrollo, pues de ellos dependerá como los niños se enfrentan a la vida.

### **¿Para qué hacerlo?**

Un niño que ha experimentado la migración se expone a situaciones de prejuicios y discriminación, algo a lo que no habían estado acostumbrados en su país de origen. Los niños merecen saber la importancia de su identidad, y llevarla con orgullo a cualquier lugar o destino. Muchas veces los niños niegan su nacionalidad y sus raíces por miedo a no ser aceptados en el nuevo entorno. Es así que el recurso a diseñarse debe proponer actividades donde los niños sean capaces de expresar sus emociones, conocer sobre la importancia de su identidad y mejoren la comunicación con sus padres.

### **¿Para quién hacerlo?**

El producto va dirigido a los padres, como potenciales clientes. Los usuarios serán los niños de 6 a 12 años.

### **¿Dónde hacerlo?**

Dirigirlo principalmente a familias migrantes en zonas fronterizas con mayor movimiento migratorio. Pensar posteriormente en expandir este recurso en albergues y escuelas, para que puedan llegar a más niños que se encuentren en situación de movilidad humana.

## ¿Cuándo hacerlo?

El tiempo que se tiene para realizar este recurso es aproximadamente de 6 meses.

### 5.2 Determinantes de diseño

Tabla 3. Determinantes de Diseño

<b>DETERMINANTES DE DISEÑO</b>		
<b>Criterio</b>	<b>Requerimiento</b>	<b>Especificación</b>
Técnicos	Tamaño	El tamaño del producto debe ser máximo de 30cm, pues las personas en movilidad humana no están en la capacidad de llevar cosas muy grandes durante el viaje.
	Peso	El peso del producto no debe exceder el 15% del peso corporal del niño. Ej. Si un niño pesa 40 kilos el peso no debe sobrepasar de 6 kilos. El producto está pensando en no exceder más de 2 kilos.
Uso & Funcionalidad	Portable	Tanto el empaque como el contenido del producto deben ser transportados con facilidad, en este caso durante el viaje migratorio ya sea caminando o en un vehículo.
	Liviano	Se debe hacer uso de materiales ligeros como: tela, cintra, adhesivos, cartón, maderas ligeras (abeto, pino, nogal, mdf), acrílicos, entre otros.
	Impermeable	Las personas en movilidad humana están expuestas a cambios climáticos constantemente, como días lluviosos, por lo que el producto debe ser resistente al agua y cuidar su contenido.

	Interactividad	El producto debe ser entretenido para el niño y tener diferentes actividades. Además, debe sugerir diferentes formas de interactuar con el producto para no hacer de uso algo monótono.
	Contenido	Se debe definir el número de piezas o accesorios necesarios para el uso que no excedan el peso ya establecido.
	Tecnología	Se puede hacer uso de códigos QR y realidad aumentada para brindarle una mejor experiencia de uso al niño.
	Duración	Dependerá de los materiales escogidos y su uso. El tiempo estimado es de 1 a 2 años.
	Seguridad	Los diferentes componentes del producto deben garantizar la seguridad del niño. No debe tener piezas con puntas que puedan lastimar al niño, o piezas pequeñas que puedan ser ingeridas.
	No tóxico	Evitar materiales que puedan ser inflamables, y perjudicar la salud de los niños. Evitar pinturas que contengan plomo.
	Entorno	El producto está pensado para ser usado en exteriores (calle, fronteras, estación de bus), casas de acogida, albergues.
	Intuitivo	El uso del producto deber ser sencillo. En cuanto al empaque este debe ser fácil de abrir y cerrar. En cuanto al contenido debe permitir su uso inmediato y sus diferentes piezas no deben confundir al niño.
Estética	Forma	Uso de figuras geométricas simples que respondan a la función principal del producto. Las figuras como círculos, triángulos y cuadrados generan más pregnancia en el niño.
	Cromática	Uso de paletas de colores que vayan de acuerdo con el concepto y edad del usuario. Generar contraste de colores para llamar la atención del niño. Es importante que la

		paleta de colores contenga alguno de los colores primarios, pues estos se usan frecuentemente en productos infantiles.
	Estilo gráfico	En el caso de incluir ilustraciones en el producto, se debe definir un estilo gráfico que sea adecuado para los niños, como caricaturas, figuras simples, doodles, sketch, entre otras.
	Acabados	Los acabados del producto deben ser prolijos, en el caso de tener productos impresos, asegurarse que la impresión sea de calidad. No deben desprenderse adhesivos, ni borrarse letras o gráficos de las piezas.
	Materiales	Deben ser atractivos para el niño visualmente, y ser agradables al tacto, se podría pensar en el uso de materiales con texturas.
Aspectos legales	Normativas	RTE INEN 089 Seguridad de los juguetes
	Información	RTE INEN 089 establece los requisitos de envase, embalaje y rotulado, información que debe llegar al consumidor porque en ella es donde se reflejan las advertencias y precauciones que el consumidor debe tomar en cuenta al momento de adquirir un juguete.
Aspectos económicos	Costo	El producto debe ser de bajo costo, ya que gran parte de las personas en movilidad humana no tienen estabilidad económica, sin embargo, se intentará una estrategia de financiamiento mediante fundaciones y donaciones.
	Producción	-Los materiales que serán usados en el producto a diseñar deben ser accesibles tanto en costos como en disponibilidad de venta del producto (productos locales). -Se puede pensar en una producción en masa del producto, como también una

		intervención artesanal para ciertos elementos del producto, como el empaque.
--	--	--

### 5.3 Construcción de escenarios

Para generar un concepto de diseño se utilizó la herramienta de construcción de escenarios mediante estímulos e ideas que surgieron a raíz de la fase de diagnóstico y el acercamiento que tuvimos con el usuario, esto permite construir un concepto de diseño más fuerte para nuestra futura propuesta. A continuación, se explica a detalle la herramienta. Primero se generó una lluvia de ideas y se las escribió en unos papeles (celeste).

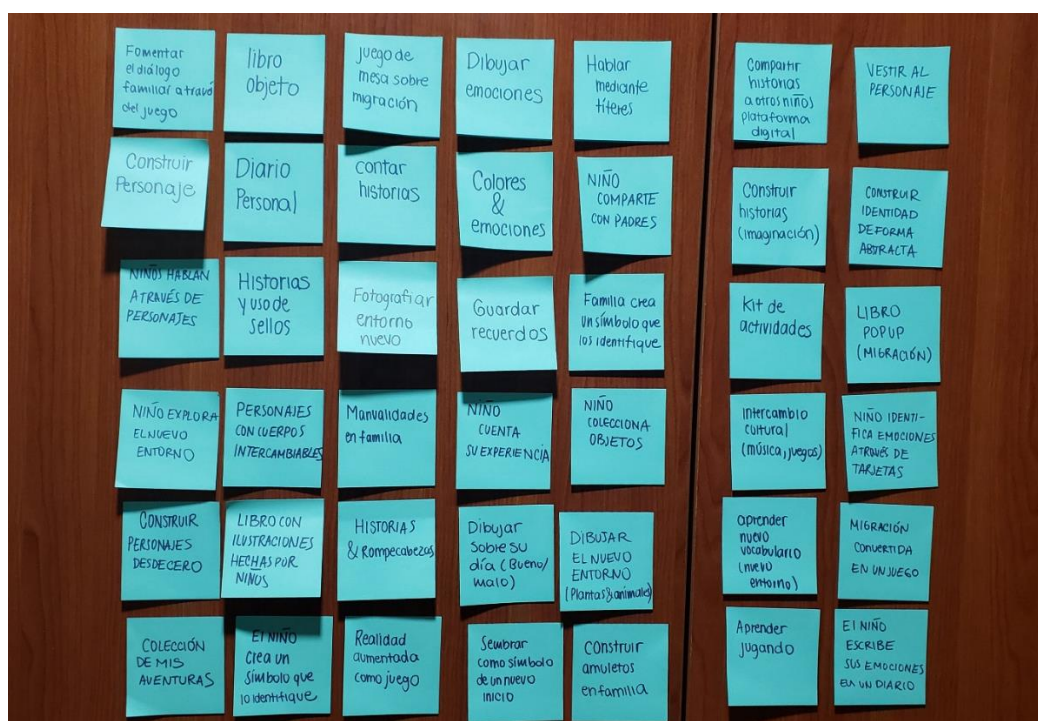


Figura 40. Lluvia de ideas

Una vez que se han generado varias ideas, se las debe agrupar por afinidades (papel rosa).

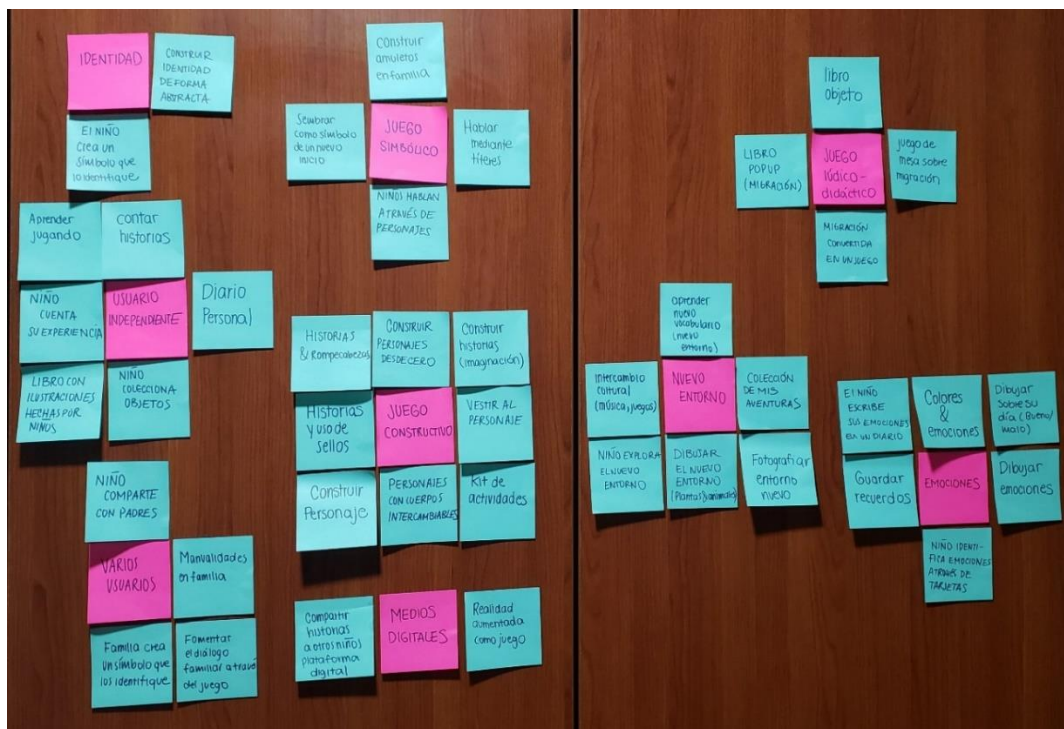


Figura 41. Creación de afinidades

Una vez identificados los grupos de afinidad de cada una de las ideas se deben crear polaridades entre estos grupos.

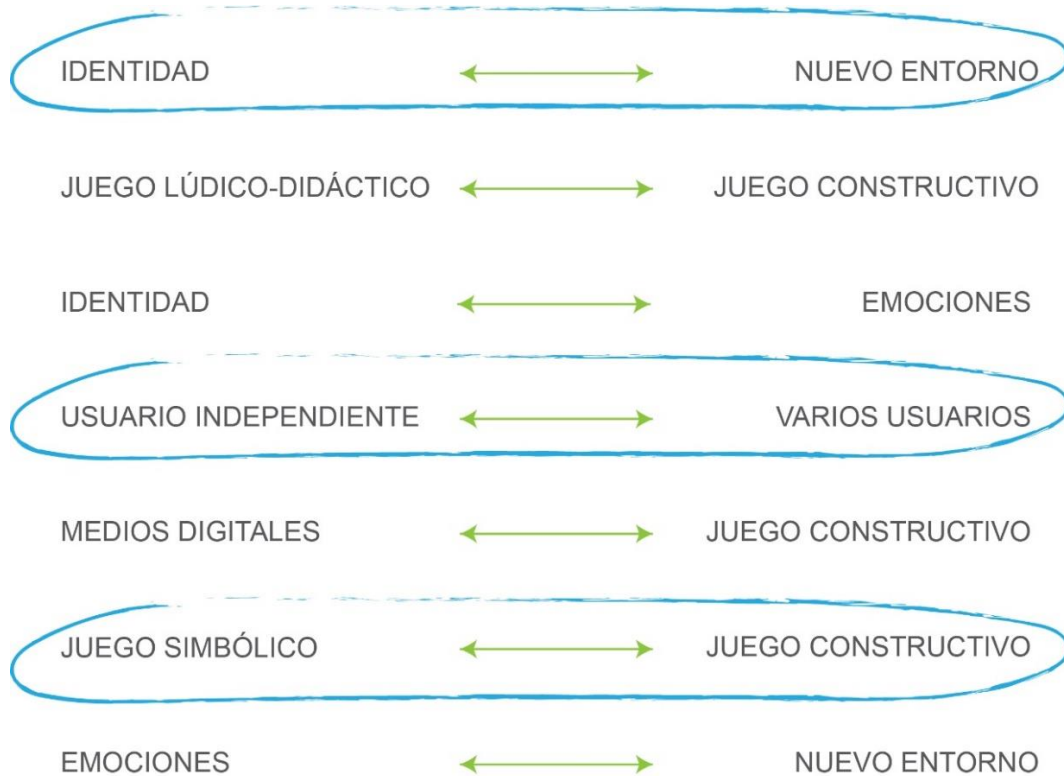


Figura 42. Creación de Polaridades

Finalmente se crea una matriz cuyos ejes serán las tres polaridades escogidas, las cuales al cruzarse permitirán generar diferentes conceptos de diseño. Para esto se le dio un nombre a cada uno de los cuadrantes de la matriz y una breve descripción de cada propuesta. Además, se realizó un *moodboard* que permite explicar más a detalle la propuesta y dar más fuerza al concepto de Diseño.

<p><b>EL NIÑO VIAJERO</b></p> <p>El niño tendrá la oportunidad de plasmar sus historias en un diario muy particular. El diario se guardará en un bolso que se cruza, donde tendrá varios compartimentos para llevar su kit de lápices y colores, los cuales usará como instrumentos para plasmar sus sentimientos y emociones más profundas, así como las historias durante su viaje. El niño tendrá la opción de escribir o dibujar el contenido de su diario personal. Además podrá recolectar objetos durante su viaje, los cuales puede ir almacenando en los compartimentos del bolso. El kit del niño viajero incluye también unas tarjetas ilustradas con emociones, las cuales el niño podrá identificar y relacionar de acuerdo a su estado de ánimo, estas tarjetas sugerirán una actividad de acuerdo a las emociones.</p>	<p><b>ESTAMPA HISTORIAS</b></p> <p>El niño construirá historias de una forma muy original. Contará con un kit que incluye sellos de diferentes categorías: personas, formas y letras. Este kit además incluye tintas y un libro donde el niño podrá estampar lo que desee. La idea es que el niño se sienta libre de crear sus historias. Aquí el niño podrá plasmar sus emociones, recuerdos, sueños, no existe límite alguno.</p>
<p><b>JUEGO SIMBÓLICO</b></p> <p><b>VOCES DE CAMINANTES</b></p> <p>Es un espacio en dónde todos podrán participar y contar su historia. El juego incluye un mini set de teatro, con escenarios personalizables, además cuenta con los protagonistas de la obra que también podrán ser adaptados de acuerdo a la temática. El objetivo es crear un espacio de diálogo entre el adulto y el niño y poder explicar al niño situaciones difíciles como la migración, discriminación, o el manejo de emociones, simplicando estos temas en tres escenas, el teatro no tiene porque ser aburrido.</p>	<p><b>JUEGO CONSTRUCTIVO</b></p> <p><b>AMIGOS VIAJEROS</b></p> <p>Todos podrán ser parte de la creación de personajes inspirados en las experiencias de migración. Incluye un kit con diferentes materiales y guías para la construcción de los personajes. El kit contiene un listado de atributos que nos permitirán construir la personalidad de los personajes: sentimientos, características, profesiones. Después se puede proceder a escoger los materiales que mejor lo identifiquen, los materiales tendrán diferentes colores, formas y texturas, con la debida descripción de cada uno, como el significado de los colores los cuales podremos escoger de acuerdo a la personalidad. Los personajes podrán ser modificados si los usuarios lo consideran. Los usuarios podrán darle un nombre a los nuevos amigos que los acompañarán en sus aventuras, los podrán dar varios usos, los pueden llevar como llaveros en sus bolsos, como un amuleto, etc.</p>

Figura 43. Matriz 1 de conceptos





Figura 44. Moodboard matriz 1 de conceptos

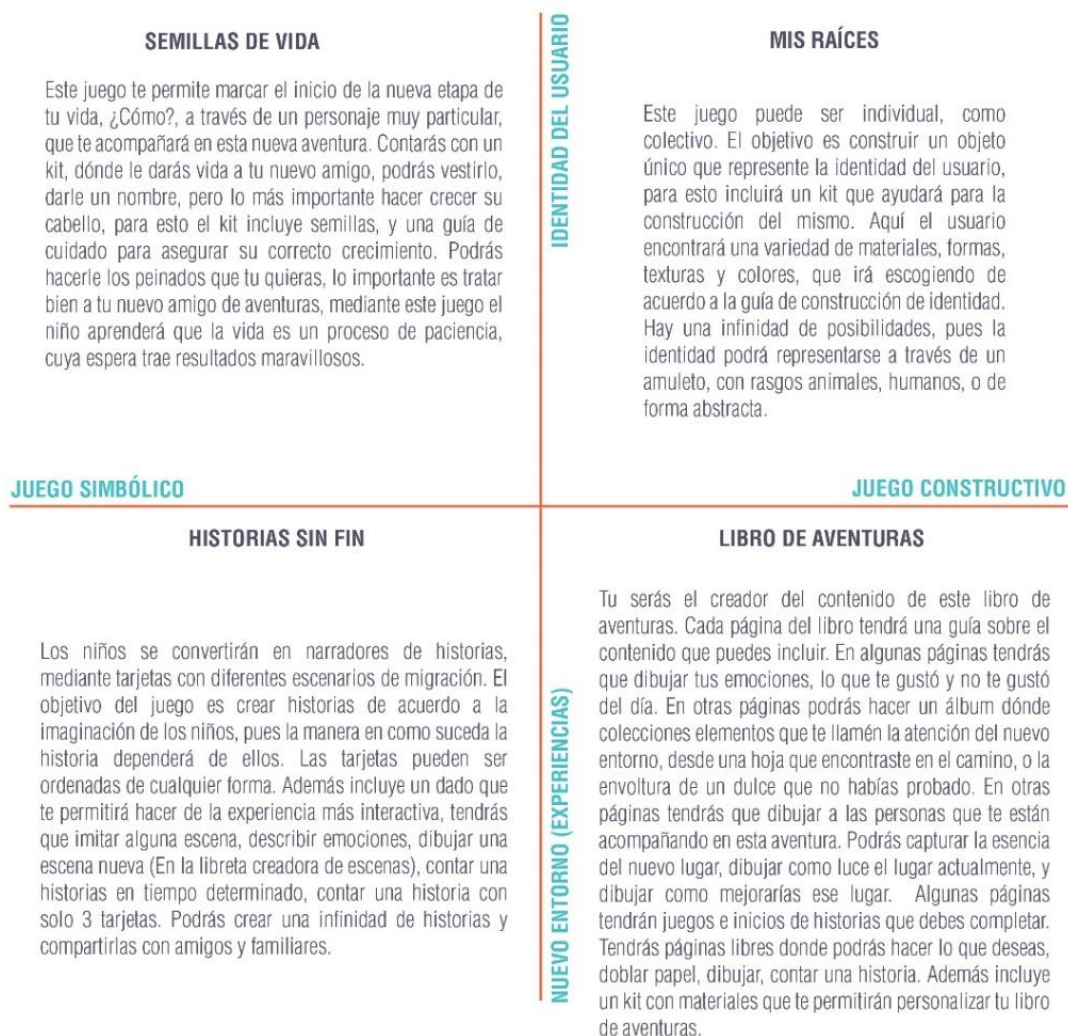


Figura 45. Matriz 2 de conceptos



Figura 46. Moodboard de matriz 2 de conceptos

#### 5.4 Canvas de personaje

Se realizó un *canvas* de un personaje ficticio que reúne los comportamientos, necesidades, deseos y expectativas que tienen los usuarios a los que está enfocado el proyecto. Esta herramienta es muy útil para generar ideas, ya que las propuestas deberán crear soluciones para satisfacer las demandas del usuario.

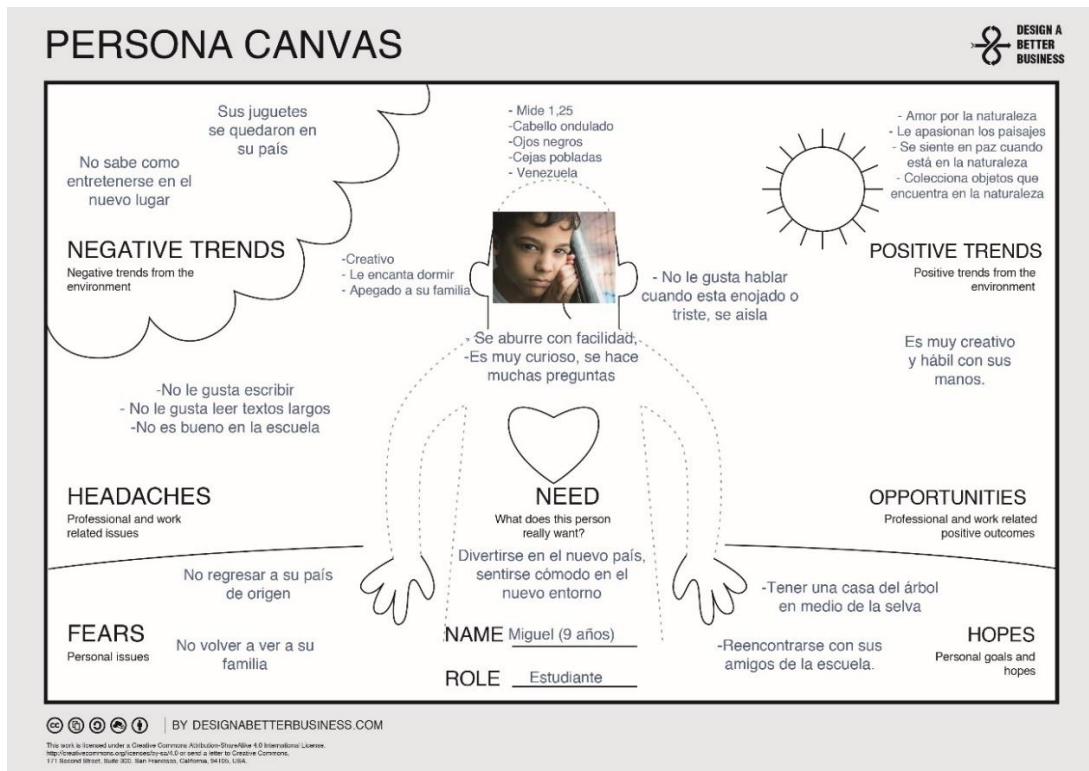


Figura 47. Canvas de persona

## 5.5 Generación de bocetos y prototipos

Antes de empezar el proceso de bocetaje y prototipado, se escogieron los 5 conceptos de diseño con más fuerza: **El Niño Viajero, Estampa Historias, Voces de Caminantes, Amigos Viajeros, Historias Sin Fin.**

### 5.5.1 Bocetos

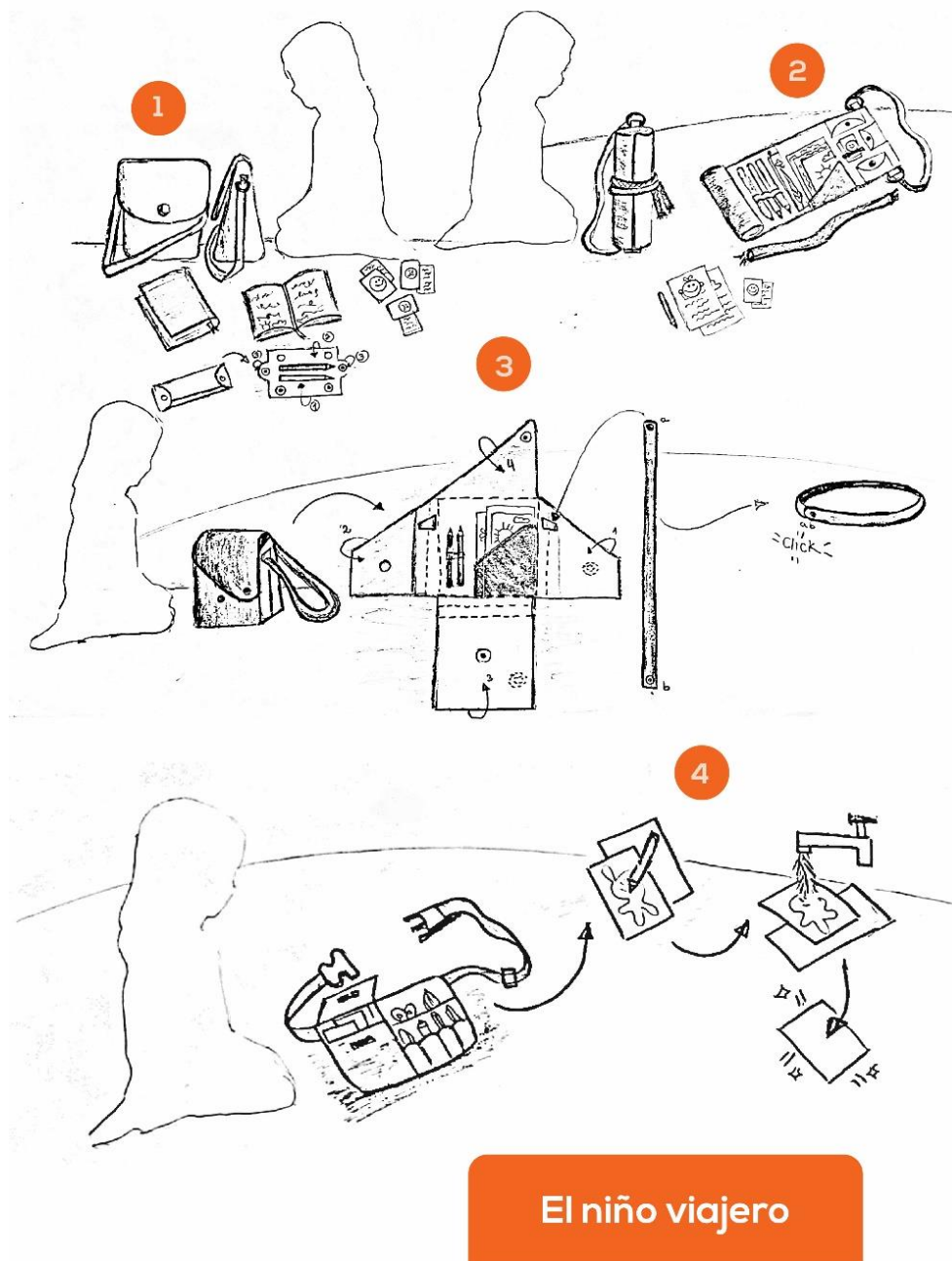


Figura 48. Bocetos escenario: Niño viajero

En el concepto de “**El niño viajero**” se realizaron varias propuestas de como el niño podría llevar un diario personal. En el **boceto 1**, se propone algo tradicional, un bolso que incluya un cuaderno con tarjetas que guíen la forma en cómo debe

llenar su diario personal. Como valor agregado se incluye un estuche armable con broches donde puede guardar sus lápices.

El **boceto 2**, representa un estuche enrollable que incluye diferentes compartimentos para guardar materiales para que el niño puede desarrollar su diario personal, además cuenta con compartimentos donde puede almacenar objetos que haya recolectado durante el viaje. El **boceto 3**, propone un bolso armable donde el niño puede guardar los diferentes elementos del kit, la propuesta es similar a las anteriores. El **boceto 4** consiste en una forma diferente de llevar los diferentes elementos que incluye el kit. Como valor agregado no incluye una libreta, pero si hojas lavables para que el niño las pueda reutilizar.

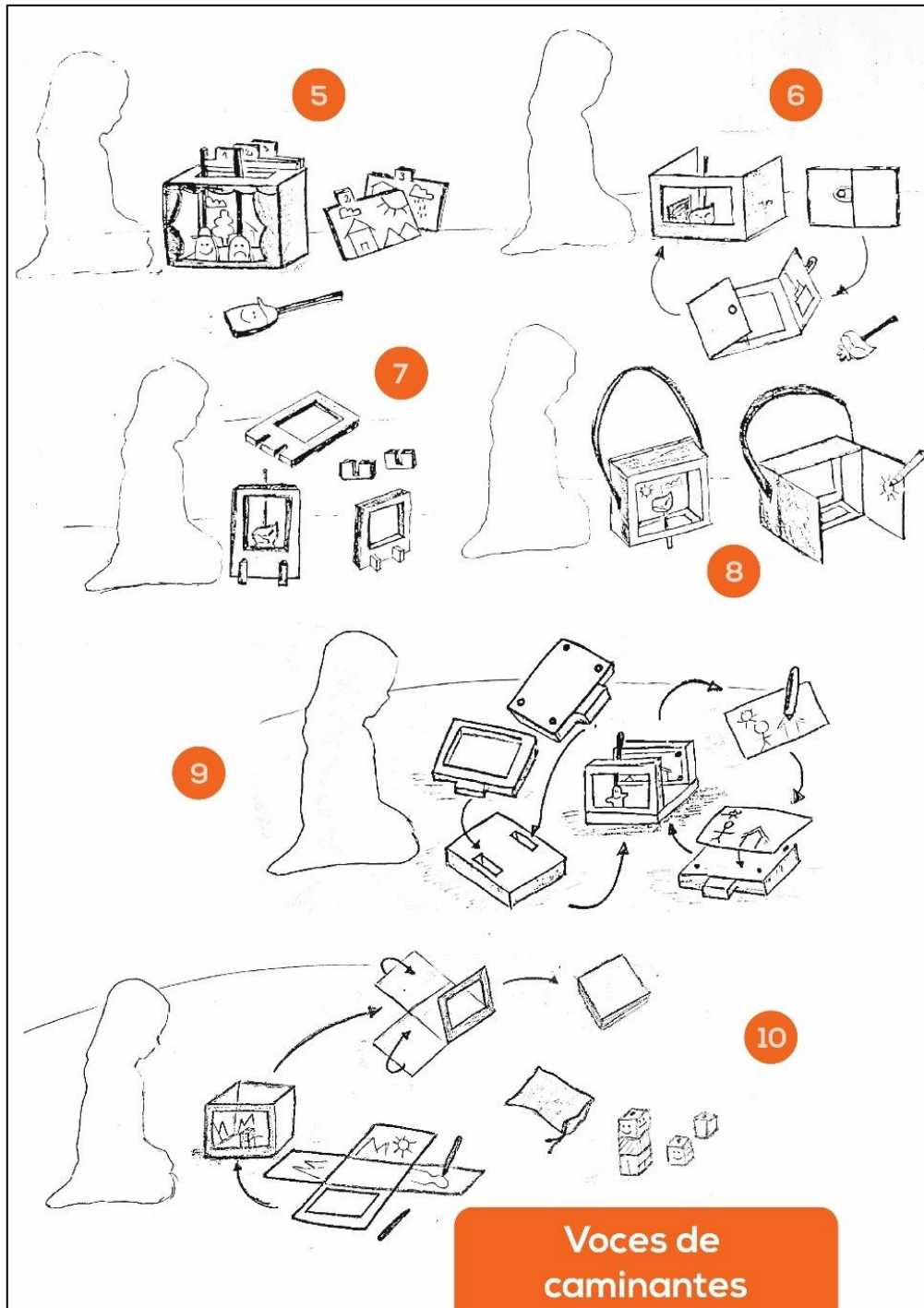


Figura 49. Bocetos escenario: Voces de caminantes

En el concepto de “**Voces de caminantes**” se hicieron diferentes propuestas de formas de armar e interactuar con un mini teatro. En el **boceto 5** se propone un teatro que contiene diferentes escenas intercambiables y dos títeres para jugar.

El **boceto 6** consiste en un teatro más compacto, que se dobla para generar mayor portabilidad, en uno de sus costados tiene un compartimento para guardar el títere, cuya forma es del personaje de Edmund, desarrollado en la fase de diagnóstico. El **boceto 7** sugiere una variedad de piezas que se encajan entre sí para formar el teatro. En el **boceto 8** se propone una forma de llevar el teatro mediante una tira que permite colgar en el cuello. El **boceto 9** incluye piezas que se encajan entre sí, además se puede dibujar la escenografía en unas piezas de polipropileno sobre las que se puede dibujar una y otra vez, pues es borrable. Finalmente, en el **boceto 10** se propone un teatro que se dobla y se compacta, además se puede dibujar en cualquiera de sus lados, también incluye un personaje para el teatro con piezas en forma de cubos intercambiables.



Figura 50. Bocetos escenario: Estampa historias

El concepto de “**Estampa historias**” consiste en usar los sellos como herramientas para crear historias de una forma diferente. El **boceto 11** propone



una caja con dos compartimentos, en el compartimento superior se almacenan los diferentes sellos, y en la parte inferior hojas donde armar las historias. En el **boceto 12** se propone un maletín con diferentes compartimentos para guardar sellos y una libreta, además se pueden colgar las hojas en la tapa superior del maletín. En el **boceto 13** se propone un bolso que contiene un dispensador de hojas, y como valor agregado tiene sellos con cabezales intercambiables para optimizar el espacio, además al tener pocos elementos lo hace más portable.



Figura 51. Bocetos escenario: Amigos viajeros

El concepto de “Amigos viajeros” consiste en un personaje que acompaña al niño durante su proceso migratorio. El **boceto 14** consiste en un kit que incluye un muñeco que puede ser personalizado tanto en su rostro como en la forma de vestir, el muñeco y sus piezas tienen imanes que permiten intercambiar las piezas entre sí. El **boceto 15** consiste en piezas de maderas con diferentes

formas que permiten construir un personaje, el valor agregado de esta propuesta es que se puede dibujar en las piezas y juntarlas entre sí mediante imanes, además incluye una guía con modelos que el niño puede replicar. Finalmente, en el **boceto 16** se propone pequeños cubos con diferentes formas de ojos, bocas y narices, con las que el niño puede construir una infinidad de personajes.

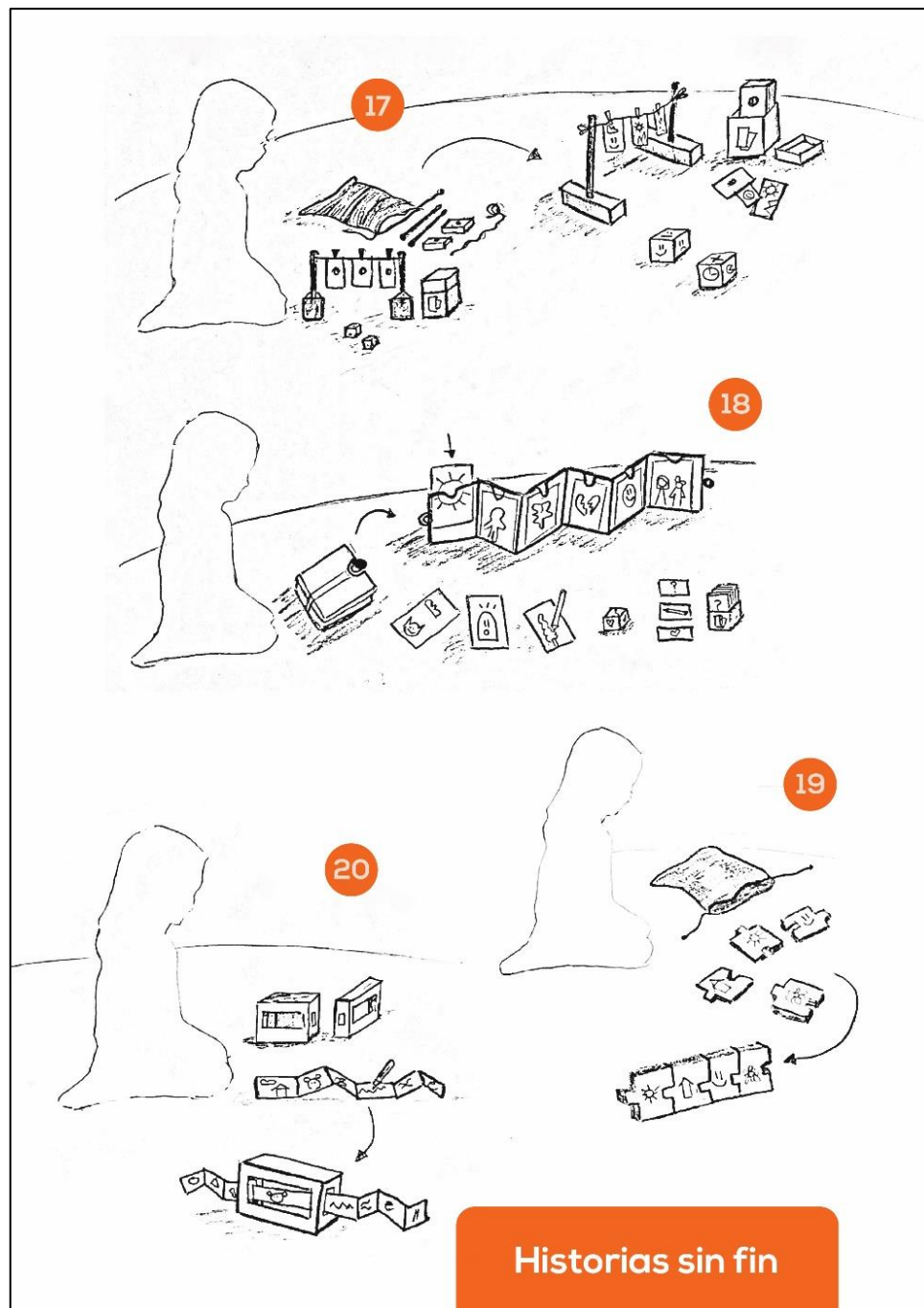


Figura 52. Bocetos escenario: Historias sin fin

El concepto de “Historias sin fin” convierte al niño en un narrador de historias, donde podrá aprender sobre la migración y divertirse con su imaginación. En el **boceto 17** se propone un kit que incluye un soporte en donde el niño irá construyendo su historia mediante unas tarjetas que se colgarán en el soporte, además incluye un dado que permite diferentes modalidades de juego. En el **boceto 18** se propone un kit compacto en forma de acordeón cuya modalidad de juego es similar a la anterior, pero en esta propuesta el niño irá colocando tarjetas en cada bolsillo del acordeón hasta formar una historia, además el niño tendrá la opción de dibujar sus propias escenas para la historia. En el **boceto 19** se propone una forma diferente de contar historias, mediante un rompecabezas cuyas piezas tienen diferentes escenas que pueden ser ordenadas de cualquier forma. Finalmente, el **boceto 20** propone que el niño tenga la libertad de dibujar toda la historia y compartirla con otras personas a través de una pantalla dónde podrá mostrar cada escena dibujada de la historia que ha creado.

### 5.5.2 Prototipos



Figura 53. Prototipos escenario: Amigos viajeros

Este prototipo consiste en un personaje con 3 tipos de cubos, el primero tiene una variedad de rostros que expresan diferentes emociones, el segundo tiene una variedad de ropa, y el tercer cubo tiene una variedad de piernas. El valor agregado de esta propuesta es que una de las caras de cada cubo tiene polipropileno lo que permite que el niño puede dibujar sus propios rostros, prendas y piernas.



*Figura 54.* Prototipos escenario: Amigos Viajeros

En este prototipo se proponen 3 cubos apilables, que tienen una de las caras abiertas lo cual permite que se guarde un cubo dentro de otro para optimizar el espacio. Además, cada cubo tiene orificios donde se encajan diferentes figuras para que el niño lo personalice a su gusto.



Figura 55. Prototipos escenario: Amigos viajeros

En este prototipo se propone un brazalete que en su interior almacena 3 tarjetas con las siguientes categorías: Jugar, aprender y explorar, que al ser escaneadas con un teléfono móvil revelan información sobre cada categoría. Además, el brazalete puede ser llevado por el niño sin dificultad.



Figura 56. Prototipo escenario: Estampa historias

El prototipo consiste en un kit de sellos con el que el niño puede crear historias, para esto se propone un sello con formas intercambiables que se sujetan a través de imanes, así el niño puede crear una infinidad de dibujos para sus historias. Incluye también tinta para los sellos y un bloc de notas sobre el cual se pueden estampar los sellos.



Figura 57. Prototipo escenario: Historias sin fin

En este prototipo se incluyeron algunos elementos para contar historias de forma más divertida. Incluyen tarjetas con diferentes emociones, a cada una se le asignó un color. Al lanzar el dado el niño debe ir colocando en los compartimentos del acordeón la tarjeta del color que indica el dado hasta formar una historia, además el niño tiene la opción de dibujar su propia escena sobre los compartimentos del acordeón que, al ser de polipropileno, permiten que el niño pueda dibujar y borrar las veces que sea. Como valor agregado, se añadió un personaje automático, que puede ser usado como narrador de las historias.



Figura 58. Prototipo escenario: Historias sin fin

En esta propuesta se hace uso de las sombras como recurso para contar historias. Se desarrolló un prototipo plegable triangular que optimiza el espacio. Al abrirlo tiene compartimentos para almacenar tarjetas de polipropileno, sobre las que se puede dibujar y borrar con facilidad. El propósito es colocar las tarjetas de colores en la cara frontal de la pirámide que se forma al unir los triángulos y al colocar luz bajo la pirámide, el dibujo se proyectará frente a una superficie. Se puede también dibujar directamente en la cara frontal de la pirámide, pues también está cubierta de una lámina de polipropileno.





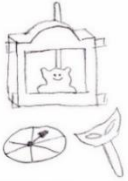
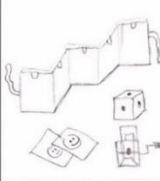
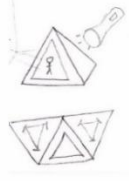

Figura 59. Prototipo escenario: Voces de caminantes

Este prototipo consiste en un mini teatro de títeres como recurso para fomentar la comunicación entre padres e hijos. El teatro consta de 4 piezas que se unen entre sí a través de ranuras, además incluye un telón y un fondo forrado de polipropileno para dibujar cualquier escenografía. La pieza superior del teatro funciona como una pizarra para que el niño pueda escribir el nombre de su espectáculo. Con el fin de hacer más entretenida la propuesta, se incluyó una ruleta que sugiere diferentes actividades para interactuar con el teatro. También incluye un títere y una máscara que pueden ser personalizados con diferentes figuras que se adhieren con velcro. Para sujetar al títere se usa un gancho para moverlo fácilmente a la hora del juego.

### 5.5.3 Selección de propuestas de prototipos

Se utilizó una matriz Pugh para seleccionar la mejor propuesta de los prototipos y desarrollarla más a detalle, para esto se evaluó cada propuesta en base a criterios y determinantes de diseño.

Tabla 4. Matriz Pugh

DESCRIPCIÓN		PROPUESTA 1	PROPUESTA 2	PROPUESTA 3	PROPUESTA 4
					
CRITERIO	PESO (1-3)	VALORACIÓN (-, 0, +, ++)			
Concepto (claro)	2	+(2)	++(4)	+(2)	++(4)
Portabilidad	3	+(3)	++(6)	++(6)	++(6)
Niveles de juego	3	++(6)	+(3)	0(0)	+(3)
Grado de innovación	2	+(2)	++(4)	++(4)	+(2)
Apariencia (estética)	2	++(4)	+(2)	+(2)	+(2)
Resistencia materiales	2	0(0)	+(2)	+(2)	+(2)
Intuitivo	3	++(6)	+(3)	0(0)	0(0)
Valor agregado	2	+(2)	0(0)	0(0)	++(4)
Balance análogo digital	2	++(4)	++(4)	0(0)	0(0)
<b>SUMA: PESO X VALORACIÓN</b>					
+		25	20	16	23
-		0	0	0	0
<b>Net Total</b>		29	28	16	23

La propuesta 1,2 y 4 obtuvieron los puntajes más altos, la propuesta 1 del teatro de marionetas será la que se desarrollará más a detalle, se incluirán algunas características del resto de propuestas. De la propuesta 2 se incluirá la forma de

acordeón como una opción de *packaging* para guardar los diferentes elementos del teatro. De la propuesta 4 se utilizará el brazalete como un *wearable* que funcionará junto con el teatro.

## 5.6 Diseño a detalle

### 5.6.1 Moodboards

Se realizaron *moodboards* de inspiración de colores, estilos gráficos, y formas para el diseño a detalle de la propuesta.



Figura 60. Moodboard de inspiración

### 5.6.2 Definición de la propuesta

El concepto escogido para nombrar a la propuesta fue: “*Historias sin fin*”. Se definió la cantidad de elementos que formarán parte de la nueva propuesta, para esto se realizaron breves bocetos.

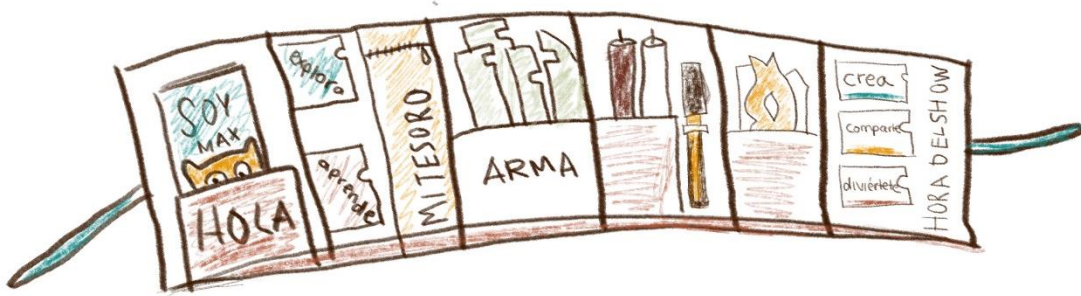


Figura 61. Boceto kit abierto

En este boceto se propone un kit de tela con diferentes compartimentos para guardar cada uno de los elementos que conforman la propuesta: mini historia sobre migración, un compartimento para que el niño pueda guardar sus tesoros más valiosos de su país de origen (fotografías, dibujos), piezas para construir el teatro de marionetas, telón, escenografía, marcador borrable para dibujar en la escenografía, antifaces personalizables con adhesivos, tarjetas disparadoras del juego con el teatro de marionetas.

### 5.6.3 Modelado digital de teatro

Se realizaron modelos 3D para el teatro de marionetas, para definir mejor su tamaño, posibles materiales, forma y número de piezas.



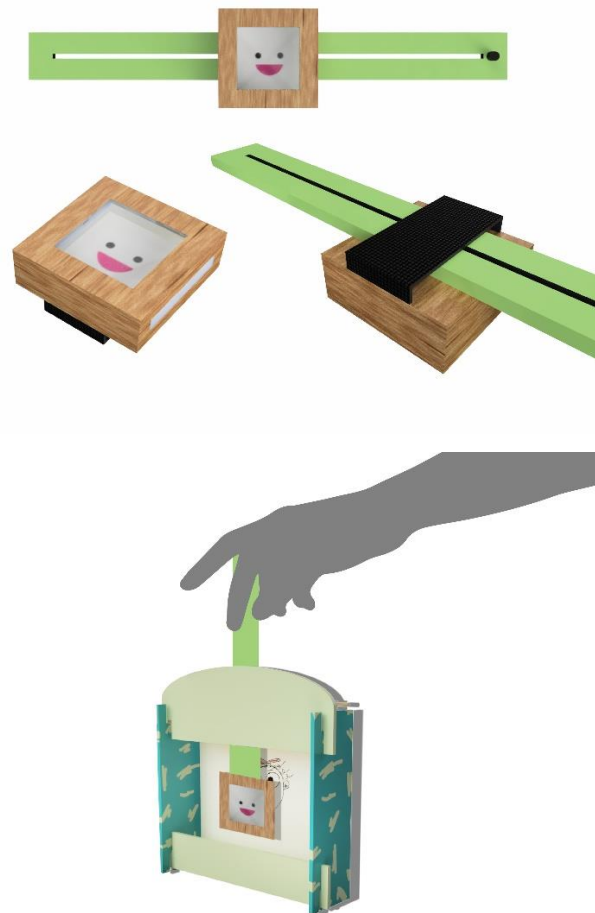
*Figura 62.* Modelado digital teatro

Cuenta con cuatro piezas para armar su estructura básica. El material pensado para el teatro es mdf de 3mm. Para el color de las piezas se puede cubrir con vinyl o pintura. También incluye un telón y una escenografía que se coloca en las ranuras de las piezas laterales.

#### 5.6.4 Modelado digital de brazaletes

La forma del brazaletes está pensada para contener tarjetas en su interior. Cuenta con una ranura lateral por la cual se podrá sacar las tarjetas, escanearlas, e

insertarlas nuevamente en el cuerpo del brazalete. La tira del brazalete puede ser sacada con facilidad, pues en la parte inferior tiene una trabilla de tela a través de la cual se pasa la tira con facilidad. El brazalete está pensado para ser usado como la marioneta del teatro.

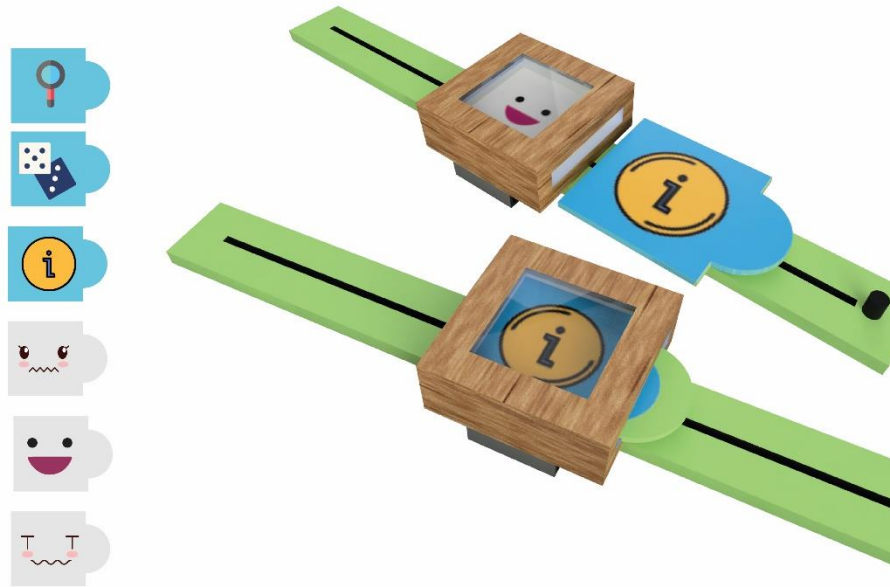


*Figura 63. Modelado digital brazalete*

#### 5.6.5 Interacción brazalete

El brazalete es un complemento del kit, su función es contener tarjetas que al ser escaneadas revelarán información sobre la categoría de la tarjeta. Se definieron tres categorías: información, explorar, juego. Al reverso de las tarjetas

hay 3 diferentes rostros con 3 diferentes emociones, que el niño intercambiará de acuerdo con su estado anímico.



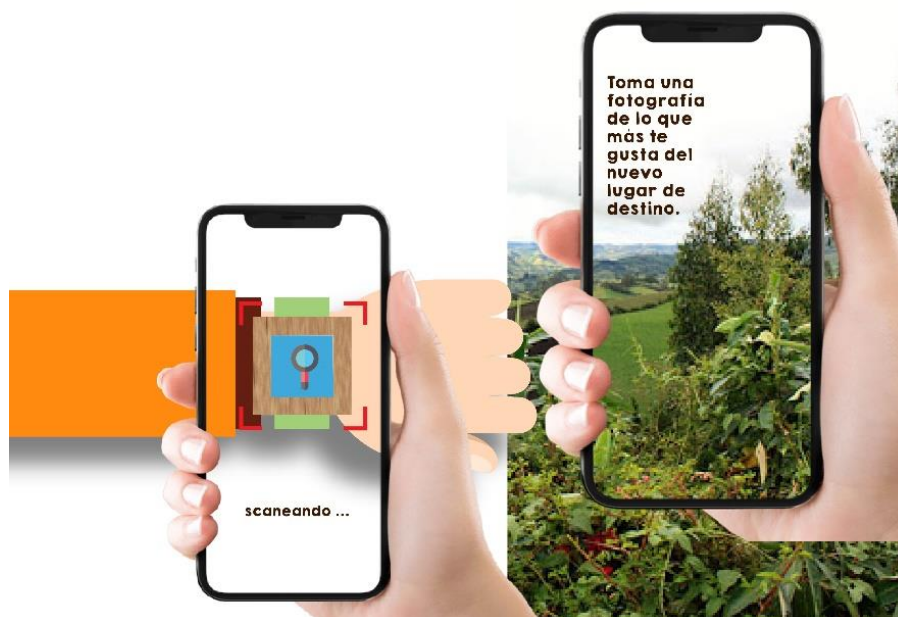
*Figura 64.* Interacción brazalete

En la categoría de información, el niño podrá aprender sobre el país de destino, vocabulario, animales y plantas endémicas.



*Figura 65.* Interacción de tarjeta de información

En la categoría de exploración se le indicarán diferentes actividades que puede hacer el niño para descubrir el nuevo entorno, como tomar fotografías de paisajes o recolectar hojas con formas curiosas.



*Figura 66.* Interacción tarjeta de búsqueda



Finalmente, en la categoría de juego se revelarán formas de interacción con el teatro de marionetas.



Figura 67. Interacción tarjeta de juego

#### 5.6.6 Diseño de kit

Se realizó un *mockup* de cómo se vería el kit cerrado, y los compartimentos que tendría al abrir. Está pensando en fabricarse en tela impermeable ya que los usuarios están expuestos a cambios climáticos extremos. La forma del kit se compacta al doblar los compartimentos, y puede ser llevado en los ojales de un pantalón o ser colgado en la mochila del niño.



Figura 68. Mockup kit abierto y cerrado

#### 5.6.7 Desarrollo historia

Se desarrolló el inicio de una historia, mediante la cual se busca fomentar lo siguiente: la importancia de conservar la identidad de origen, el proceso de adaptación en el nuevo entorno y las emociones que se experimentan y aprender sobre el nuevo entorno.

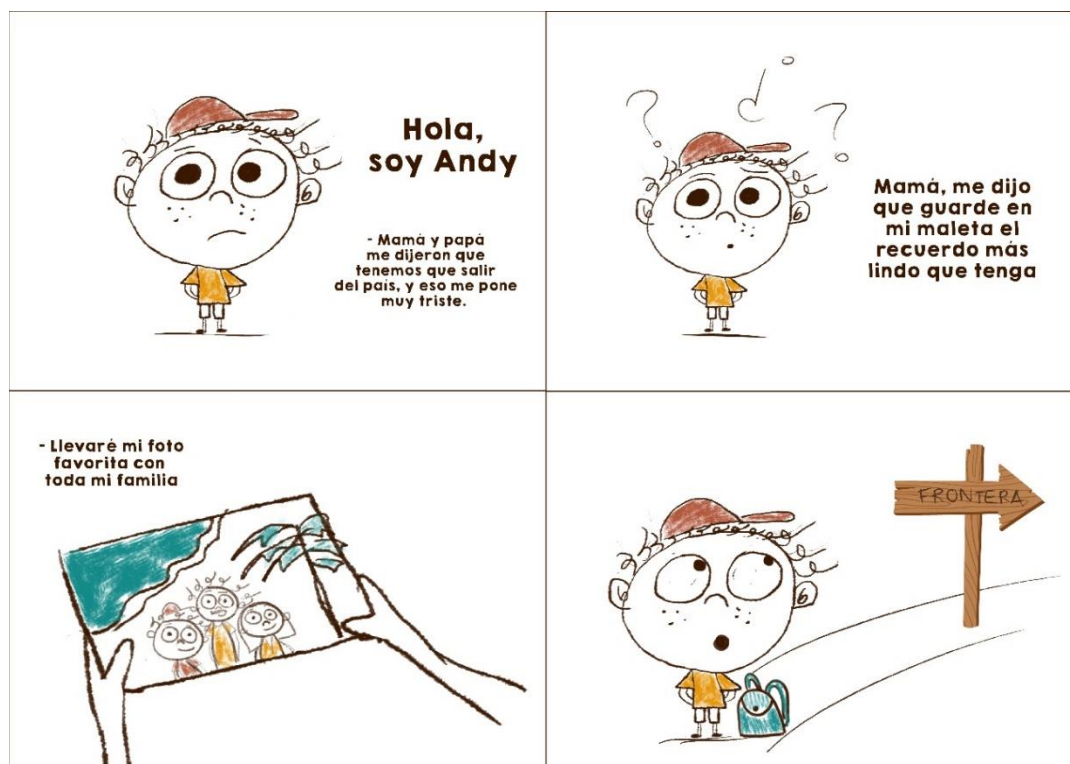
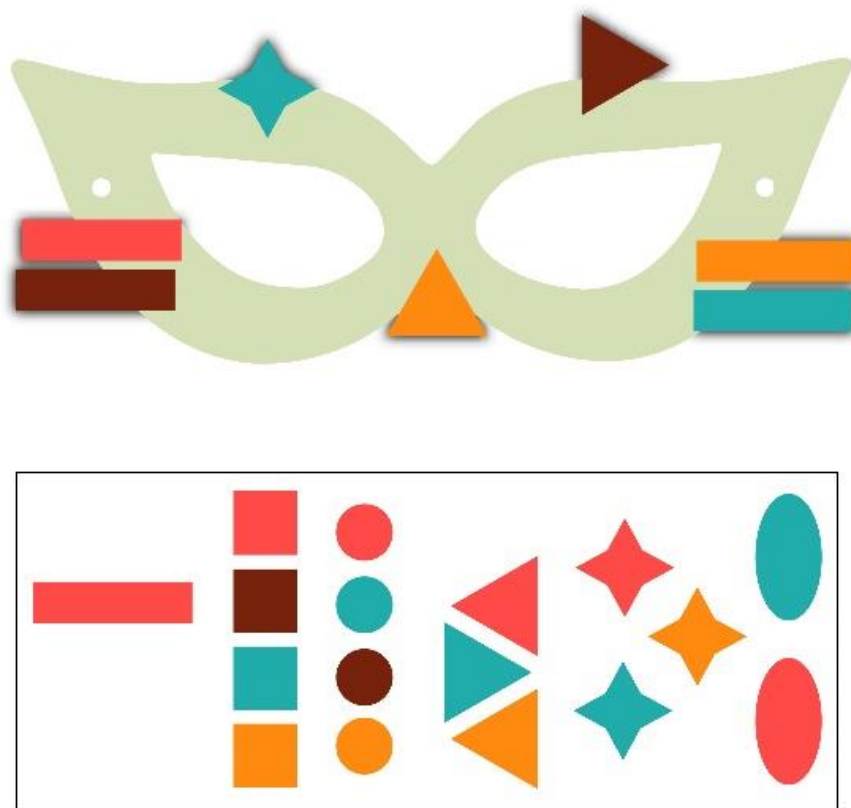


Figura 69. Propuesta de historia

### 5.6.8 Antifaz

Se incluye un antifaz en el kit para que el niño tenga una experiencia más entretenida al momento de interactuar con el teatro. Incluye una plantilla de adhesivos reusables con diferentes formas que permitirán personalizar el antifaz de acuerdo con el gusto e imaginación del niño.



*Figura 70.* Antifaz y elementos decorativos

#### 5.6.9 Tarjetas disparadoras del juego

En el kit se incluirán 3 categorías de tarjetas: Diviértete, Comparte y Descubre. Las tarjetas se mezclarán y se sacarán al azar y se tendrá que realizar la actividad planteada. Las tarjetas son guías para el juego del teatro.



Figura 71. Tarjetas de juego

## 6 VALIDACIÓN

### 6.1 Validación con usuarios

Se realizó la validación con tres familias que están establecidas en Ecuador. La primera familia ya lleva un año en Lago Agrio. El resto de las familias se encuentran temporalmente en la Casa de Acogida “*Buen Samaritano*”. La validación fue a través de una videollamada, para esto se preparó una breve presentación de cómo funciona la propuesta. Ver (Anexo 1).

Tabla 5. Resultados Familia 1

VALIDACIÓN CON FAMILIAS		
Usuario	Primeras impresiones	Lo que más les gustó
<p>País: Venezuela  Tiempo en Ecuador: 1 año  Participantes:  - Ana (Madre)  - Rennylys (Hija, 14 años)  - Karlís (Hija, 11 años)  - Arón (Hijo, 10 años)</p>	<p><b>Niños:</b>  - ¿Para qué es el teatro?  - ¿Cómo se usa el reloj?  <b>Madre:</b>  - ¿Es un monedero?  - ¿Es un organizador?  - ¿Es una aplicación?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A los niños les gustó el personaje y la historia de Andy.</li> <li>- A los niños les gustó la idea de que el personaje se lleve en la muñeca.</li> <li>- A Ana le gustó la idea de que el producto los mantiene bajo esa inocencia de ser niños y se sientan acompañados en este momento difícil de sus vidas.</li> </ul>
Sugerencias		Aspectos a mejorar
<p><b>Niños:</b>  - "Me gustaría que el teatro tenga más color".  - "Me gustaría poder pintar mi brazalete".  - "Me gustaría que el personaje del brazalete tenga diferentes expresiones".  - "Quiero que mi personaje tenga más amigos, como marionetas".  <b>Madre:</b>  - "Considero que todo puede ser llevado en un bolso, que el niño se lo cruce y no lo pierda, ya que ellos son muy inquietos al jugar"</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar colores más vivos en el teatro, usar un patrón con figuras.</li> <li>- Hacer más personalizable la idea del personaje del brazalete.</li> <li>- Cambiar la forma de llevar el juego, reemplazar el estuche por un bolso.</li> <li>- Simplificar la forma de uso, para que sea más intuitivo.</li> </ul>

Tabla 6. Resultados Familia 2

VALIDACIÓN CON FAMILIAS		
Usuario	Primeras impresiones	Lo que más les gustó
<p>País: Colombia  Tiempo en Ecuador: 3 meses  Participantes:  - Nathaly (Madre)  - Valeria (Hija, 6 años)</p>	<p><b>Niña:</b>  - ¿Es un reloj?  <b>Madre:</b>  La madre solo comprendió e funcionamiento del brazalete, el uso del teatro no estuvo muy claro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A Nathaly le conmovió la historia de Andy, pues no fue posible traer algún recuerdo de Colombia, como los juguetes favoritos de Valeria.</li> <li>- A Nathaly le gusta la idea de mantener entretenida a su hija.</li> <li>- A Valeria le gustó el teatro y poder dibujar la escenografía y la idea de usar máscaras.</li> </ul>
Sugerencias		Aspectos a mejorar
<p><b>Niña:</b>  - "Me gustaría que mi reloj fuera redondo y morado".  - "Quiero que mi teatro sea azul".  - "Me gustaría dibujar en todo el teatro, árboles, sol, corazones".  <b>Madre:</b>  - "Si hubiera forma de llevar todo tipo mochila sería mejor, pues los niños tendrían menos riesgo de perderlo".</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la portabilidad del objeto a través de una mochila.</li> <li>- Pensar otras formas para el personaje del brazalete.</li> <li>- Permitir que el niño personalice el teatro de acuerdo a sus gustos.</li> </ul>

Tabla 7. Resultados Familia 3

VALIDACIÓN CON FAMILIAS		
Usuario	Primeras impresiones	Lo que más les gustó
País: Venezuela Tiempo en Ecuador: 3 meses Participantes: -Widmar (Padre) - Gloria (Madre) -Sara (Hija, 7 años)	<b>Niña:</b> -¿Son lentos? -¿Papá puedo tener ese reloj? <b>Madre:</b> -¿No entiendo como funciona el reloj? <b>Padre:</b> - ¿Dónde se guardan las fotos que toma al scanear el reloj? -¿Es una cartera? -¿Es una catuchera? -¿Es una casita para construir?	- La historia de Andy le recordó a Sara sus muñecos que tenía en Venezuela: Paola y Tutita. - A Gloria le gustó la historia de Andy, sintió nostalgia y comentó que ella se hubiera traído a su mamá, su tesoro más grande. - Le parece interesante que el niño se distraiga y viva la experiencia de otra forma. - A Sara le gustó como se arma el teatro y que el brazaletes sirva para jugar en el teatro.
Sugerencias		Aspectos a mejorar
<b>Niña:</b> - “ Quiero que mi marioneta del teatro sea una princesa, un príncipe y un dragón”. - “ Mi teatro sería de color rojo, amarillo y verde”. - “ Quiero que mi teatro sea azul”. - “Mi reloj sería de color rosa y el personaje estaría feliz”. -“Quiero llevarme todo esto en una mochila”. <b>Padre:</b> - “A los niños les gustan los personajes de televisión”. - “Lo mas seguro para un niño es llevar las cosas en un bolso o mochila”.		- Pensar en incluir más personajes en el teatro. - Dar más libertad de personalización al niño en cuanto al brazaletes y al teatro. - En el caso de usar una app definir mejor su uso y experiencia del usuario - Aclarar mejor el funcionamiento de los diferentes elementos del kit, considerar en agregar un manual.

Se realizó una tabla de recopilación de información por cada familia, dónde se identificó sus primeras impresiones, lo que más les gustó, sugerencias y aspectos a mejorar.

Al inicio se les envió la presentación por medio de *WhatsApp* para que los padres puedan revisar la propuesta junto con sus hijos. Primero se les preguntó a las familias sobre las primeras impresiones que tuvieron del producto, para verificar si la comunicación de la propuesta fue clara. Después se procedió a explicar más detalladamente la propuesta.

Uno de los niños desarrolló su propio teatro y brazaletes con los materiales que tenía en casa.



Figura 72. Teatro desarrollado por un niño que participó en la validación

#### 6.1.1 Conclusión de la validación con las familias

La propuesta tuvo una buena acogida entre las familias, sin embargo, hay ciertos aspectos que aún deben trabajarse más a detalle para permitir que se entienda con más claridad y su uso sea más intuitivo.

Para el rediseño de la propuesta se tomarán en cuenta las observaciones de los usuarios y se aplicarán los cambios más factibles que cumplan con las determinantes del *Brief* de diseño.

En la validación participaron niños de 6 a 14 años, pero hubo mayor interés en los niños más pequeños, por lo que se determinó que el rango de edad para este producto será de 6 a 9 años.



## 6.2 Validación con expertos

Se validó la propuesta con dos expertos mediante una reunión de *Zoom*. Se compartió la presentación que se usó para la validación con los usuarios y se socializó la retroalimentación que se obtuvo de cada una de las familias. El objetivo de esta validación fue verificar si los elementos del kit y brazaletes son los adecuados para ayudar al niño durante el proceso de migración y si estos cumplen con el enfoque del proyecto. Se recopiló en unas fichas las principales observaciones y sugerencias que tuvieron los expertos sobre la propuesta.

Tabla 8. Validación con experta, Fanny Balseca

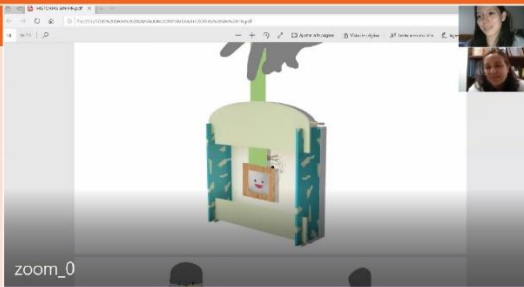

VALIDACIÓN CON EXPERTO	
Experto	
Principales observaciones de la propuesta	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El producto y su contenido van acorde a la edad y permite trabajar las emociones de los niños.</li> <li>- Considera que la propuesta maneja técnicas que en Psicología son conocidas como herramientas psicoactivas y que en consulta se utilizan para evaluar a los niños a través del juego.</li> <li>- Piensa que la propuesta es de mucha ayuda para los niños, los padres e incluso para los profesionales, pues es un recurso que puede ser usado para diagnóstico y tratamiento.</li> <li>- El producto podría ser un mediador para reforzar el vínculo familiar.</li> </ul>	
Sugerencias / Recomendaciones	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Considerar que no todas las familias cuentan con acceso a internet en sus teléfonos móviles.</li> <li>- En el mercado no existen recursos para las consultas que estén enfocados en temas migratorios, sugirió que el proyecto en algún momento podría enfocarse en el área de psicología como apoyo para las consultas con niños en situación de movilidad humana.</li> </ul>	

Tabla 9. Validación con experta, Paola Viera

VALIDACIÓN CON EXPERTO	
Experto	
Paola Viera, Psicóloga clínica una con una especialidad en política social de infancia y adolescencia.	zoom_0
Principales observaciones de la propuesta	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El uso del teatro y los diferentes elementos permiten al niño valerse de la fantasía para poder ser ese personaje que a ellos les facilita transmitir y expresar lo que ellos por sí solos no se atreven.</li> <li>- La propuesta permite vivir la migración de forma más agradable y no mediada por el sufrimiento, le da una resignificación a la migración.</li> <li>- El brazalete y las tarjetas con diferentes rostros, son técnicas que se utilizan en psicología para ayudar a los niños a identificar sus emociones, además considera que es interesante que el brazalete se convierte en ese amigo que acompaña al niño.</li> <li>- La historia es un buen recurso para transmitir temáticas complejas a los niños.</li> <li>- El kit y brazalete se convierten en una guía para el niño durante el proceso migratorio que muchas veces trae incertidumbre al no saber que hacer al llegar al nuevo lugar.</li> </ul>	
Sugerencias / Recomendaciones	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Considerar en incluir en la historia un personaje femenino para que niños y niñas se sientan identificados.</li> <li>- La interacción con el brazalete puede ser usada por los padres para obtener información sobre organizaciones que les puedan ayudar a encontrar un lugar temporal.</li> <li>- El kit podría ser entregado en las oficinas de los diferentes puntos fronterizos.</li> </ul>	

### 6.2.1 Conclusión de la validación con expertos

La propuesta fue del agrado de los expertos, ellos proponen nuevos enfoques que podría tener el proyecto a futuro. Por el momento se tomarán en cuenta los aspectos más factibles que podrán ser aplicados en el rediseño, como mejoras en la historia, buscar un equilibrio entre lo tecnológico y análogo para que aquellas personas que no cuentan con recursos como acceso a internet ilimitado

pueden tener una experiencia agradable al interactuar con la propuesta. Más adelante se puede también pensar en cómo el producto podría llegar al usuario.

## 7 REDISEÑO

A partir de las observaciones obtenidas en la fase de validación se realizó un rediseño del kit y el brazalete. Además, se aplicó una gráfica más definida y se desarrolló un logo para el producto. Se decidió también cambiar el nombre de la propuesta de “*Historias sin fin*” por “*Amigos Viajeros*”, pues este concepto tiene más fuerza para el producto y se apega más a los objetivos del proyecto.

### 7.1 Diseño de logo

#### 7.1.1 Bocetos

Se generaron algunas propuestas para el logo de “Amigos Viajeros”, se jugó con tipografías y formas.

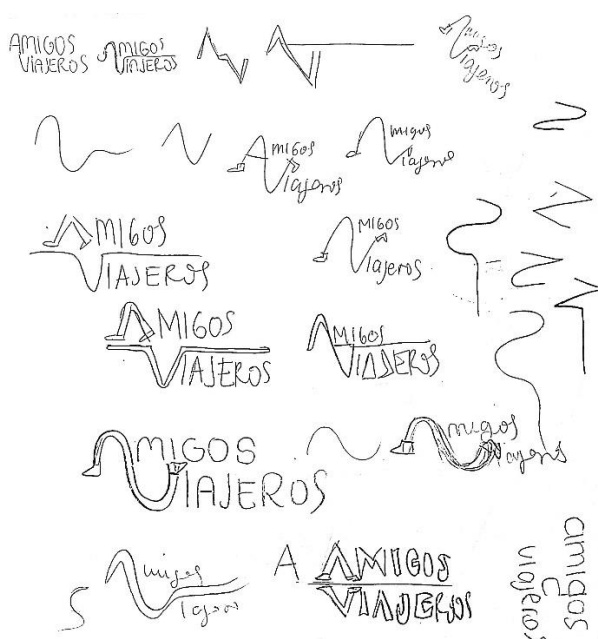




Figura 73. Bocetos propuesta de logo

### 7.1.2 Digitalización de logo

Para el diseño del logo se utilizó una tipografía redondeada para transmitir confianza y amistad. Las líneas curvas le dan movimiento al logo, la intención es denotar la movilidad humana. El contraste de colores usados representa el equilibrio y estabilidad emocional.



Figura 74. Logo digitalizado

## 7.2 Selección de gama de colores

La gama de colores escogida para aplicar en el desarrollo del producto es una combinación de colores cálidos y fríos que permitirán generar contrastes.



*Figura 75.* Gama de colores

## 7.3 Rediseño estuche kit

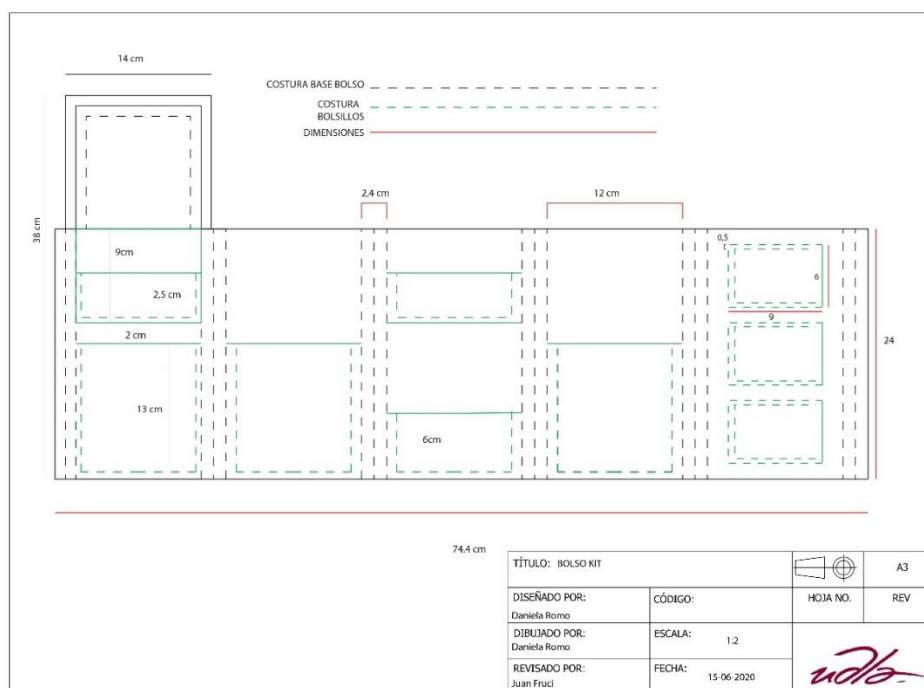
Se modificó la forma de llevar el kit, ya que de acuerdo con las validaciones con los usuarios la primera propuesta no era muy segura para los niños, y era muy probable que pierdan el kit en el camino. Es por esto por lo que se repensó la forma de llevarlo y se adaptó su forma inicial a un bolso cruzado. Se realizó un prototipo en tela de la propuesta de rediseño.





Figura 76. Prototipo en tela de rediseño de bolso

El material pensado para el bolso es de tela impermeable en la parte exterior, y tela de lona en la parte interior. El tamaño del bolso cerrado es de 12 de ancho x 24 de alto y abierto es de 12 cm de alto x 70 cm de ancho. Para ver más a detalle las medidas del bolso ver (Anexo 2).



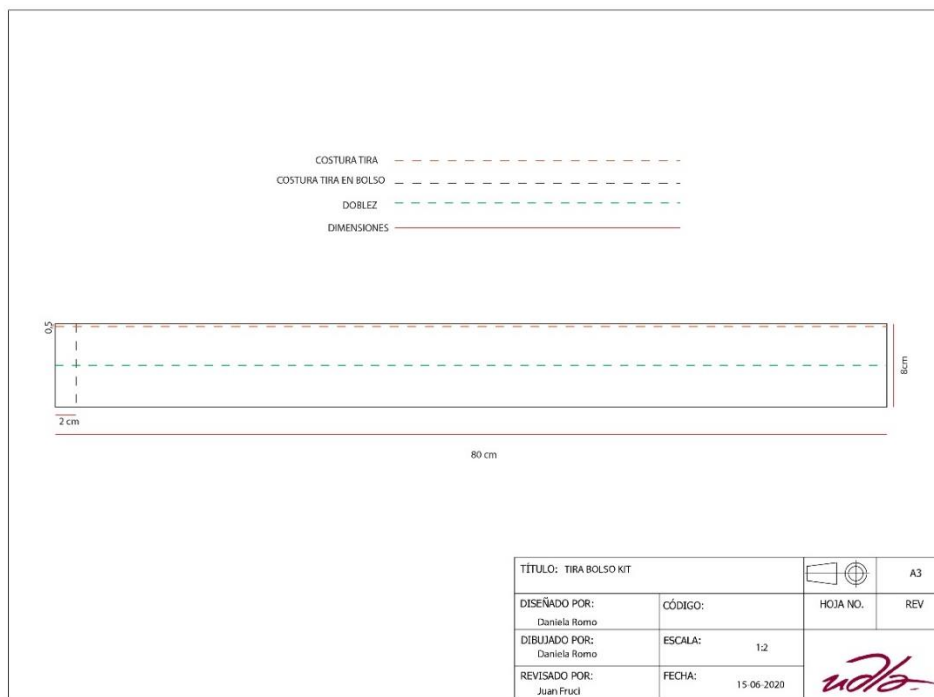


Figura 77. Planos técnicos de bolso

### 7.3.1 Mockup bolso

En el *mockup* del bolso se incluyó una posible aplicación del logo de “Amigos Viajeros” y una relación de escala del producto con el usuario. También se puede ver el contenido interior del bolso y la nueva clasificación de los diferentes elementos del kit.



Figura 78. Mockup bolso

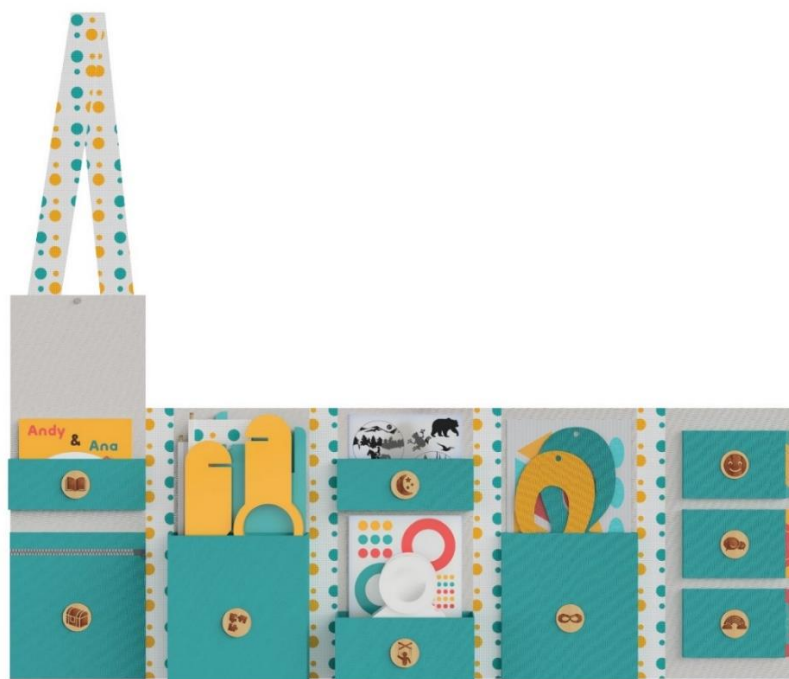


Figura 79. Mockup kit abierto



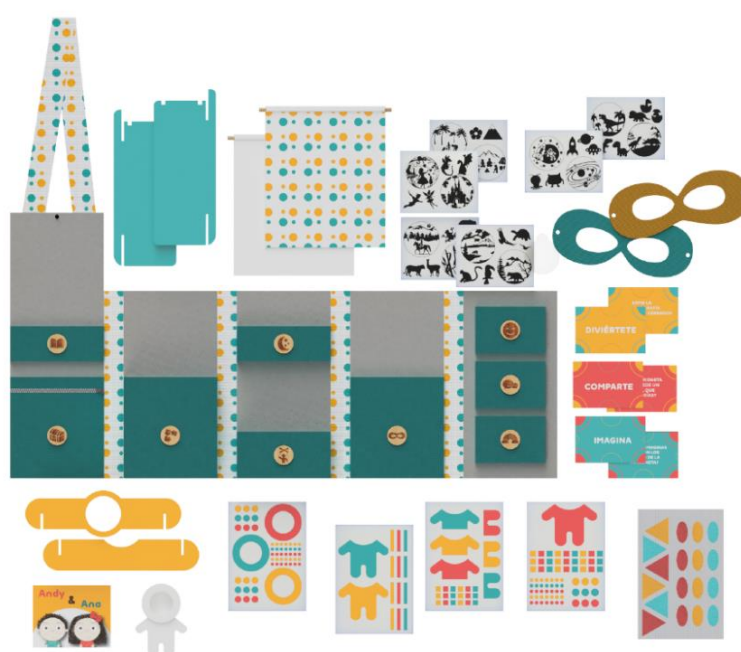


Figura 80. Mockup de contenido del kit



Figura 81. Mockup de interacción de un niño con el kit

## 7.4 Rediseño tarjetas

Se definieron tres categorías para las tarjetas: Diviértete, Comparte, Imagina. Se aplicó la nueva cromática en el diseño. Las tarjetas tienen una medida de 6 x 9 cm. Las tarjetas le brindan al niño varias posibilidades de interacción con el kit.



Figura 82. Rediseño de tarjetas

## 7.5 Rediseño antifaz

Se definió que el antifaz será de fieltro y se lo podrá personalizar con una variedad de formas de fieltro que tienen velcro al reverso.



*Figura 83. Antifaces y piezas para decorar*



*Figura 84. Mockup de uso de antifaz*

## 7.6 Desarrollo historia

Para el desarrollo de la historia se realizó un rediseño del personaje de Andy y se incluyeron nuevos personajes. Se realizaron algunas propuestas de bocetos para el desarrollo y contenido de la historia.

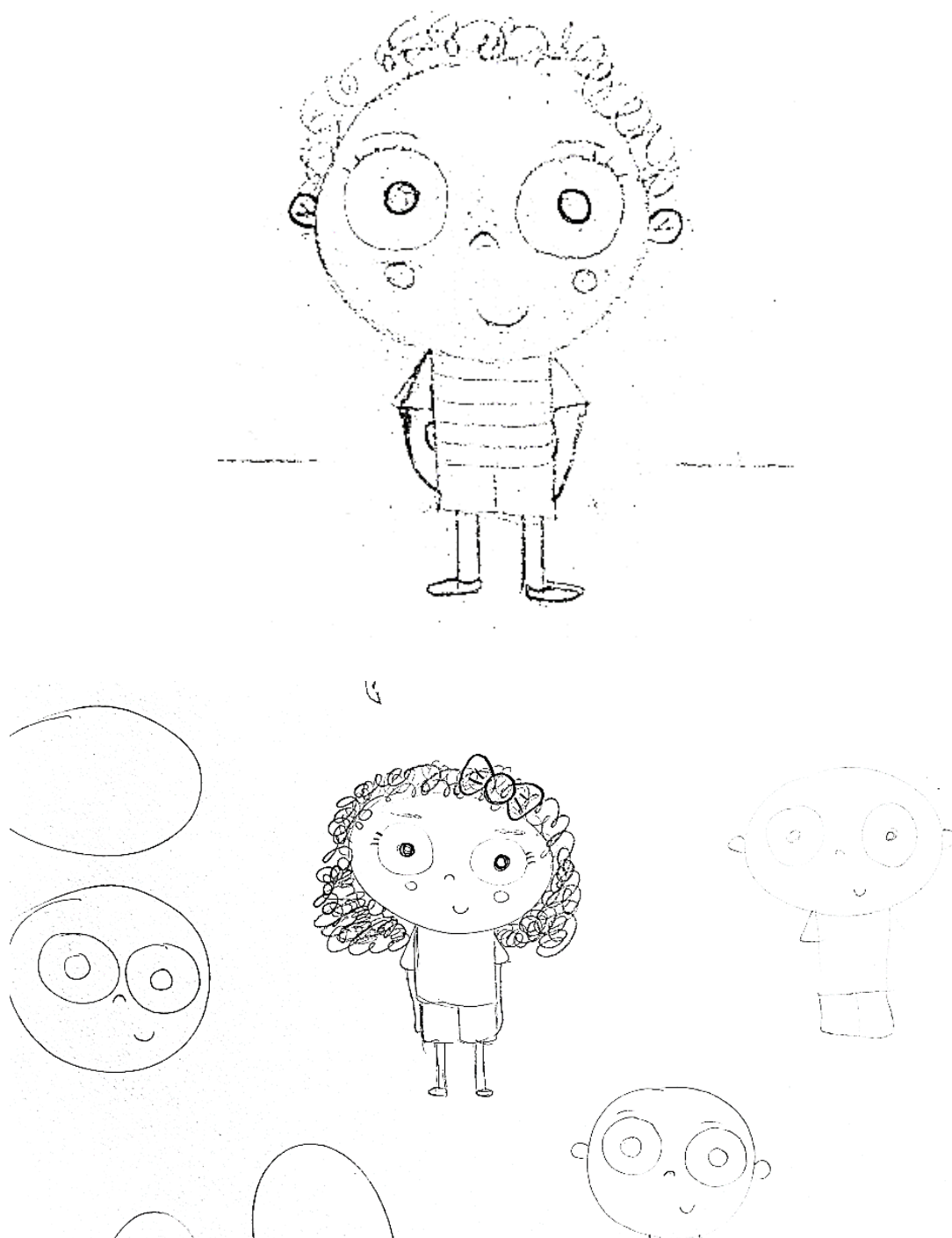


Figura 85. Bocetos de personajes protagonistas de la historia

<p>Andy &amp; Ana</p> 	<p>-Hola! Amigo viajero! Somos Andy &amp; Ana. Mamá y papá dijeron que debemos abandonar nuestro hogar por se ha vuelto un lugar peligroso, así que venimos a un sitio muy tranquilo.</p> 	<p>-Mamá y papá dijeron que no podemos llevar todas nuestras cosas, solamente algo que sea muy importante para nosotros, es decir nuestro mayor tesoro.</p> 
<p>-Yo traeré un muñeco, más barato que me regaló mi abuelita, son muy especiales para mí. Andy traerá su peluche favorito, mi madre lo hizo especialmente para él.</p> 	<p>¡USTED ESTA SALIENDO DE...</p> 	<p>-El viaje fue muy difícil, ¡al menos nosotros! Estamos en autobús pero la mayor parte de nuestra aventura fue caminando.</p> 
<p>BIENVENIDOS</p> 	<p>Al llegar a nuestro destino los vecinos del lugar nos observaban desde sus ventanas y nos hacían señas como si fuéramos de otro planeta.</p> 	<p>Todo era diferente aquí: las casas, las plantas, las personas y su forma de hablar. Extrañamente nuestro hogar.</p> 
<p>Los días parecían eternos en este lugar, pues no tenemos amigos con quienes jugar.</p> 	<p>-Una mañana Andy y yo salimos a explorar el lugar, y encontramos a un grupo de niños que nos invitaron a jugar.</p> 	<p>-Cada día nuestros nuevos amigos nos enseñaban sus costumbres y tradiciones así como sus cosas patricias que nos parecían extrañas.</p> 
<p>-Andy y yo nos animamos también a compartir con ellos sobre nuestro país, así como los temores que trajimos con nosotros.</p> 	<p>Andy y yo estamos aprendiendo mucho en este nuevo lugar, hay mucho por descubrir y aprender aquí. Nosotros no olvidaremos de donde venimos, es importante que tu siempre lo olvides.</p> 	<p>¡AHORA ES TU TURNO DE DESCUBRIR, APRENDER Y DIVERTIRTE!</p> 

Figura 86. Bocetos y contenido de la historia

### 7.6.1 Digitalización de la Historia

Una vez que se desarrollaron los bocetos y contenido de la historia se procedió a digitalizar las ilustraciones para definir mejor las formas y agregar más detalle. Para ver la historia completa ingresar al siguiente enlace:

[https://www.flipsnack.com/CD88EFDD75E/historia-modificada-de-andy-y-ana\\_compressed-4.html](https://www.flipsnack.com/CD88EFDD75E/historia-modificada-de-andy-y-ana_compressed-4.html)

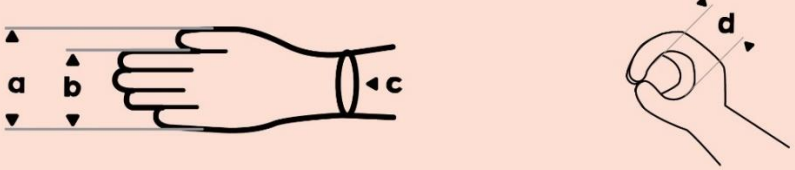


Figura 87. Mockup de historia

## 7.7 Rediseño brazalete

Para el rediseño del brazalete se aplicaron algunas medidas antropométricas de brazo y muñeca de acuerdo con las edades, y así definir el tamaño del cuerpo del brazalete y tamaño de la tira para sujetar el brazalete.

Tabla 10. Tablas antropométricas femeninas.

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS MANOS NIÑAS DE 6 A 9 AÑOS												
												
Dimensiones (mm)	6 años			7 años			8 años			9 años		
	Percentiles			Percentiles			Percentiles			Percentiles		
	5	50	95	5	50	95	5	50	95	5	50	95
a: anchura de la mano	63	70	79	65	73	81	65	75	85	69	79	89
b: anchura de la palma de la mano	51	58	65	53	60	67	54	62	70	57	65	73
c: perímetro de la muñeca	122,9	136,5	154,1	126,8	126,8	14,5	126,8	146,3	165,75	134,6	154,1	173,6
d: diámetro empuñadura	22	26	32	23	28	33	24	29	34	26	31	36

Adaptada de Ávila, Prado y González, 2007, p.54



Tabla 11. Tablas antropométricas masculinas

MEDIDAS ANTROPOMÉTRICAS MANOS NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS												
												
Dimensiones (mm)	6 años			7 años			8 años			9 años		
	Percentiles			Percentiles			Percentiles			Percentiles		
	5	50	95	5	50	95	5	50	95	5	50	95
a: anchura de la mano	64	72	80	67	75	83	69	78	89	71	80	91
b: anchura de la palma de la mano	53	60	67	55	62	69	57	64	71	58	66	75
c: perímetro de la muñeca	124,8	136,5	140,4	130,7	146,3	161,9	134,6	152,1	173,6	138,5	156	185,3
d: diámetro empuñadura	23	27	29	23	28	33	25	29	32	25	30	35

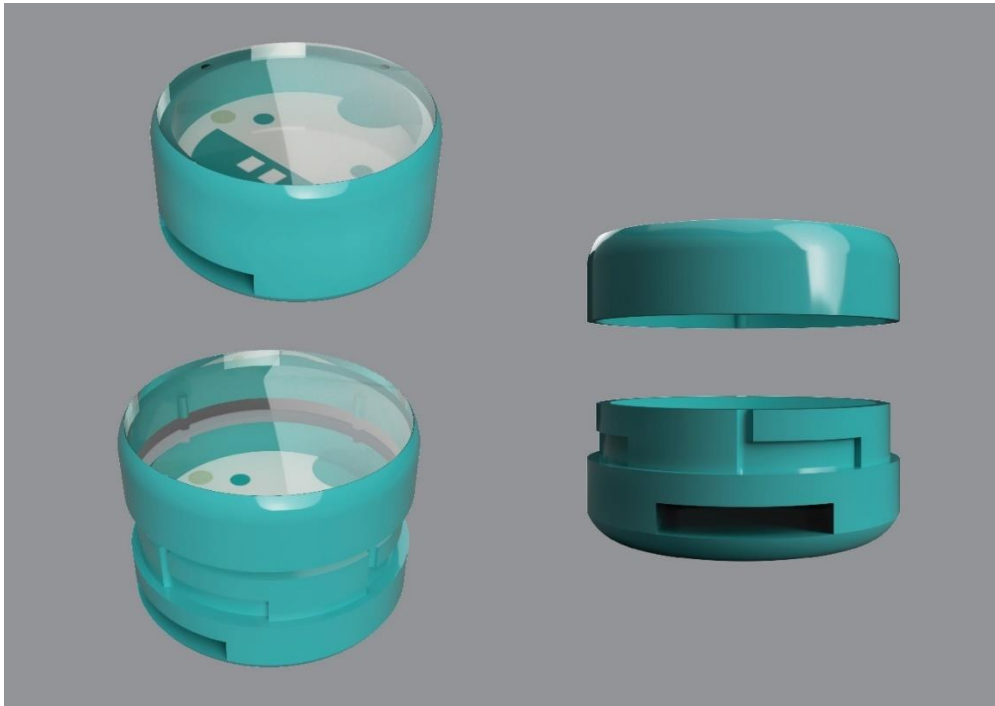
Adaptado de Ávila, Prado y González, 2007, p.58

### 7.7.1 Modelado digital

#### 7.7.1.1 Cuerpo del brazalete

Se modificó la forma del brazalete a una forma circular. Se compone de una base y una tapa cuyo mecanismo de cierre es a través de rieles. Esta nueva forma permite que el niño puede sacar las tarjetas del brazalete e intercambiarlas sin

dificultad. En la base tiene una ranura inferior por donde pasa una tira para poder sujetar el brazalete en la muñeca.



*Figura 88.* Modelado digital brazalete rediseñado

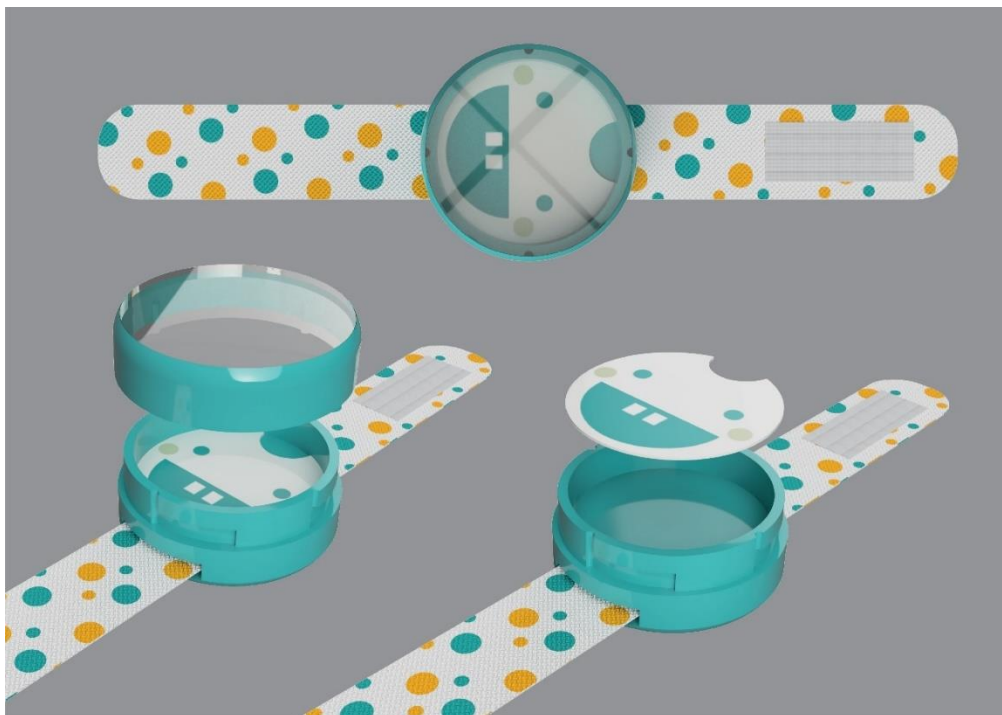


Figura 89. Modelado digital contenido de brazalete



Figura 90. Mockup de uso de brazalete

Las dimensiones del brazalete son de 3,5 cm de diámetro por 1,8 cm de alto, el posible material para el brazalete es mdf de 3mm. Para la tira del brazalete se proponen 2 medidas una de 14,5 cm de largo, ideal para el percentil 25 y otra de 18 cm pensada para el percentil 95. El posible material de la tira es de tela y se ajusta con velcro. Para visualizar más medidas en los planos del brazalete ver (Anexo 3).

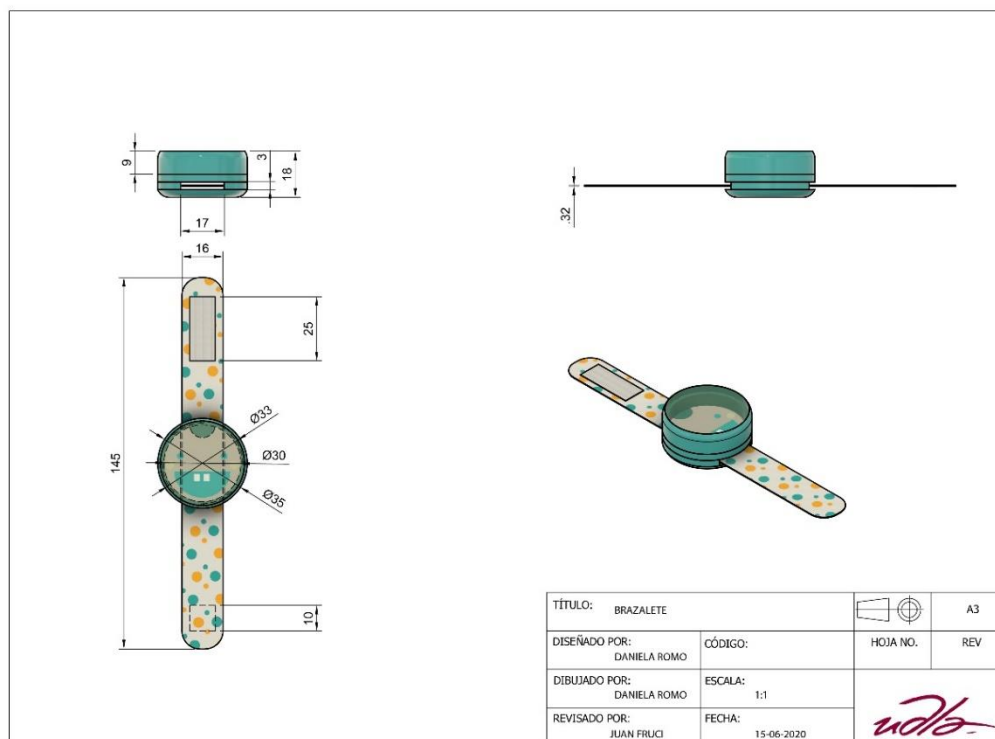
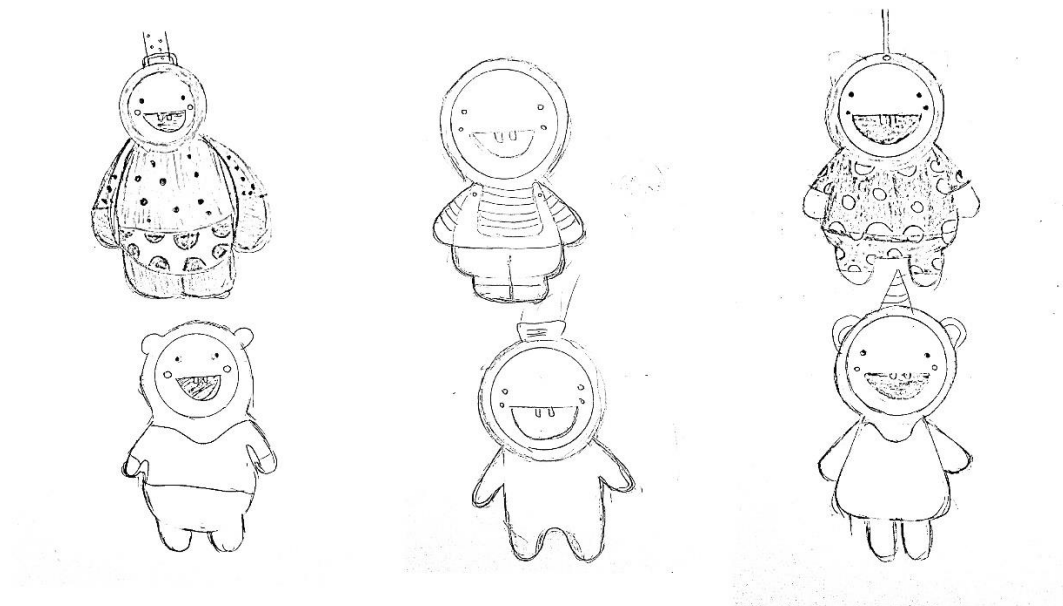


Figura 91. Planos técnicos brazalete

## 7.8 Marioneta

Se incluyó una marioneta en el kit que funciona junto con el brazalete. Para esto se desarrollaron algunas propuestas de formas del cuerpo a través de bocetos.

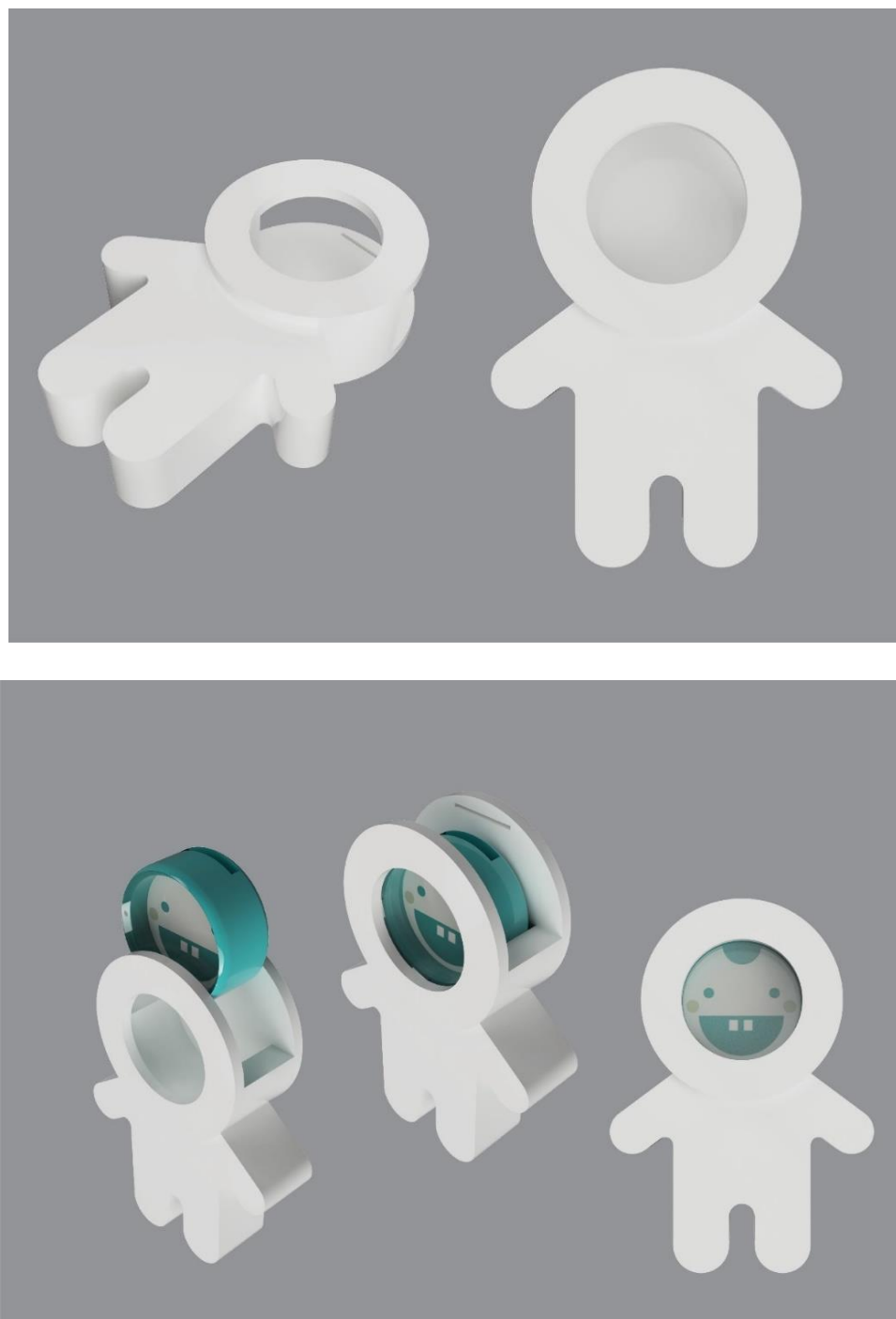
### 7.8.1 Bocetos cuerpo de la marioneta



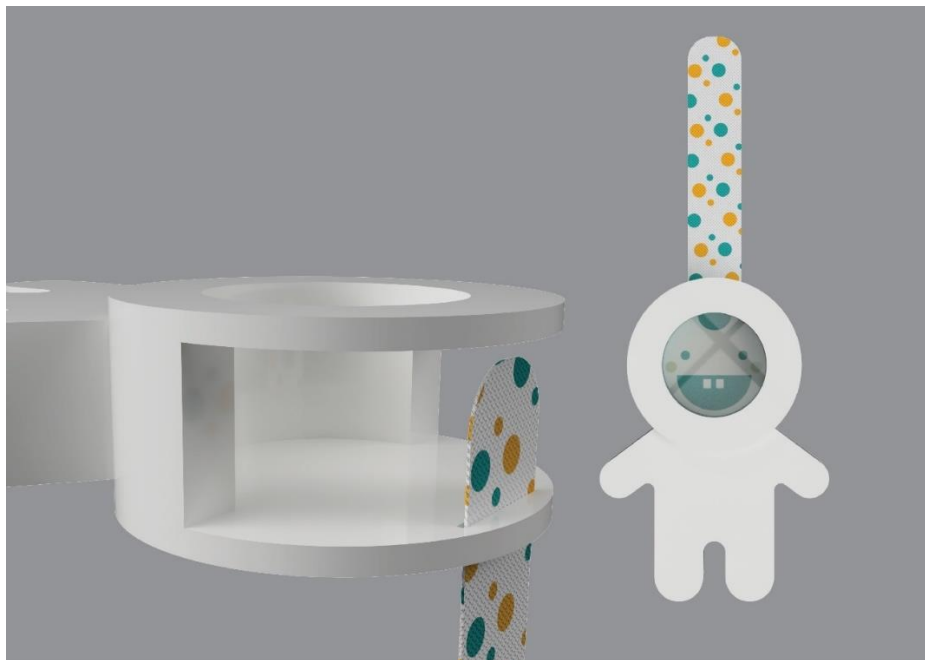
*Figura 92.* Bocetos de propuestas de formas de la marioneta

### 7.8.2 Modelado digital de la marioneta

La marioneta tiene una abertura en la parte superior para insertar el cuerpo del brazalet, que se convierte en el rostro de la marioneta. La marioneta tiene una ranura en la parte superior por donde se inserta la tira del brazalet para sujetar la marioneta durante la interacción con el teatro.



*Ilustración 1.* Modelado digital de marioneta



*Figura 93.* Funcionamiento de marioneta y brazalete



*Figura 94.* Tarjetas internas del brazalete

El tamaño de la marioneta es de 9,3 cm de largo y 2,4 cm de espesor. Se detallan más medidas en los planos. Ver (Anexo 4).

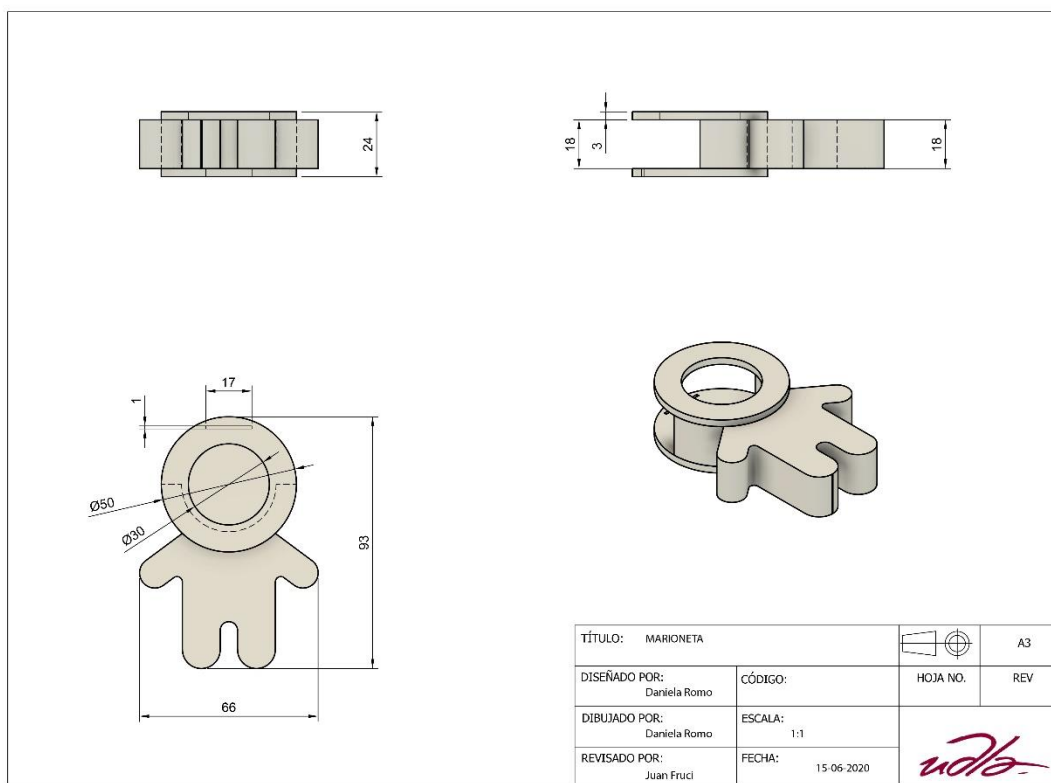


Figura 95. Planos técnicos de la marioneta

### 7.8.3 Personalización de marioneta

Dentro del kit se incluirán adhesivos removibles que permitirán que el niño decore la marioneta sin limitación alguna.





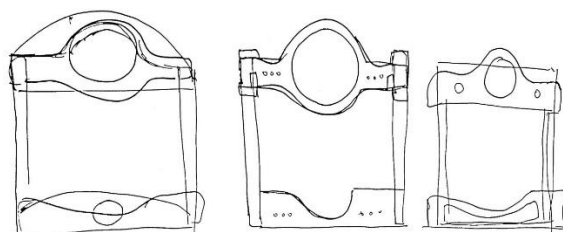


*Figura 96.* Elementos de personalización de la marioneta

## 7.9 Rediseño teatro

Se modificó la forma de las piezas del teatro, para esto se realizaron algunas propuestas de posibles formas mediante bocetos.

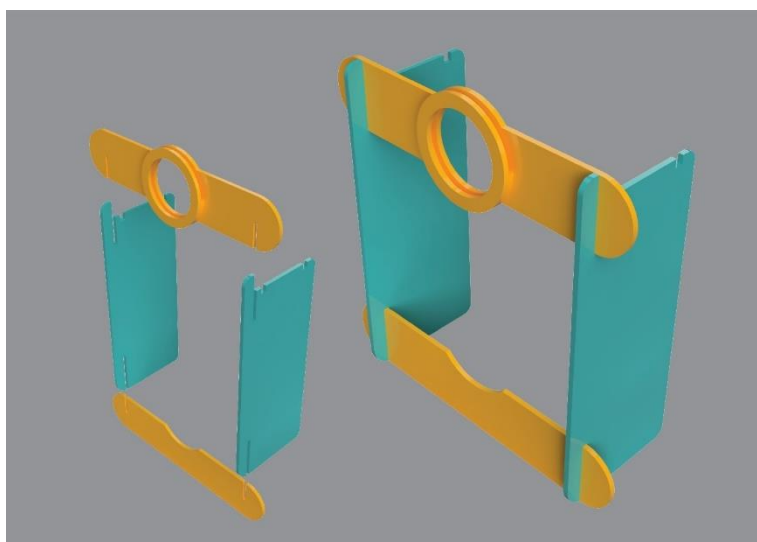
### 7.9.1 Bocetos rediseño teatro



*Figura 97.* Bocetos de rediseño del teatro

### 7.9.2 Modelado digital rediseño teatro

En el rediseño del teatro se decidió mantener cuatro piezas principales para armar la estructura base. Para brindarle al niño más posibilidades de juego con el teatro se incorporó una característica de propuestas anteriores, el juego de sombras, para esto se añadió una ranura en la pieza superior del teatro, por donde se insertará una pieza de acrílico a la que se pegarán adhesivos intercambiables con diferentes formas, con las que el niño podrá armar una historia. Al colocar luz detrás de la pieza de acrílico las formas se verán proyectadas en cualquier superficie.



*Figura 98.* Modelado digital rediseño del teatro

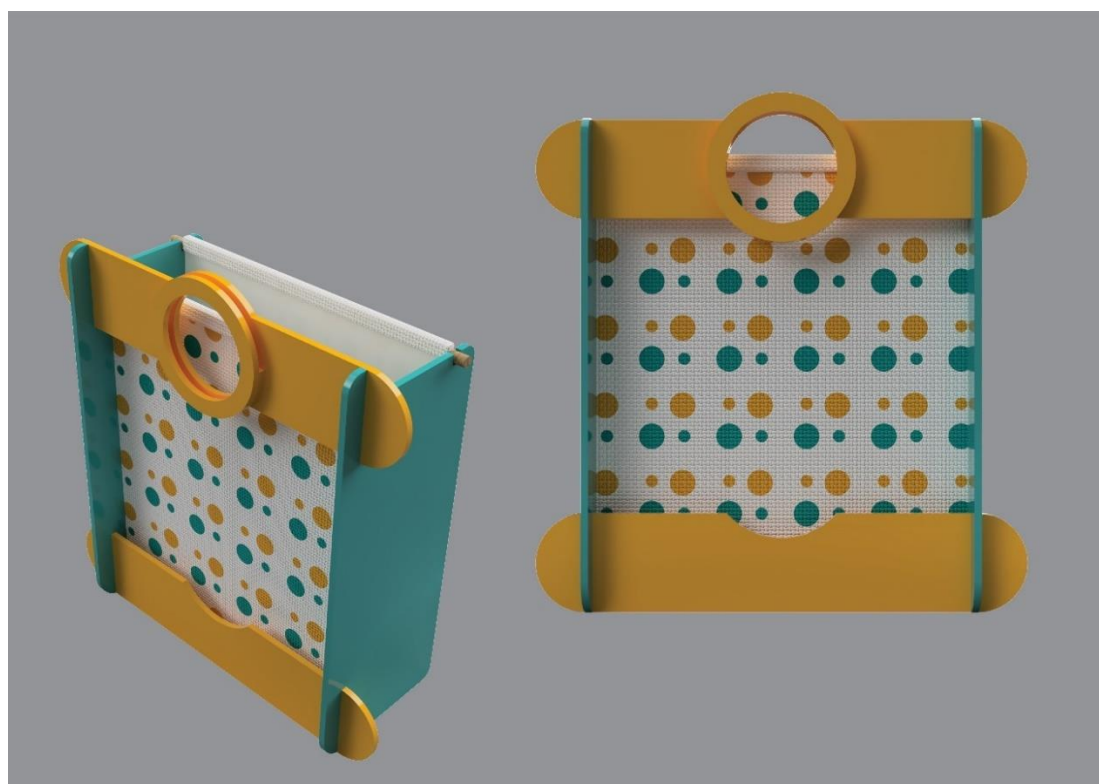
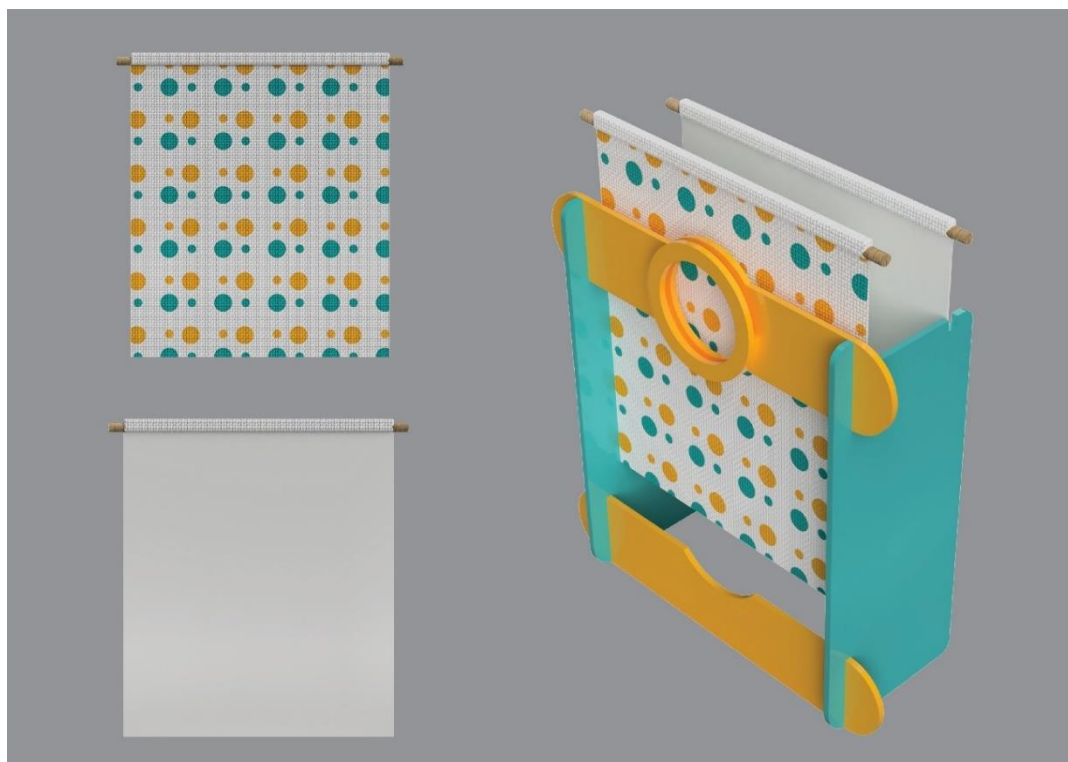
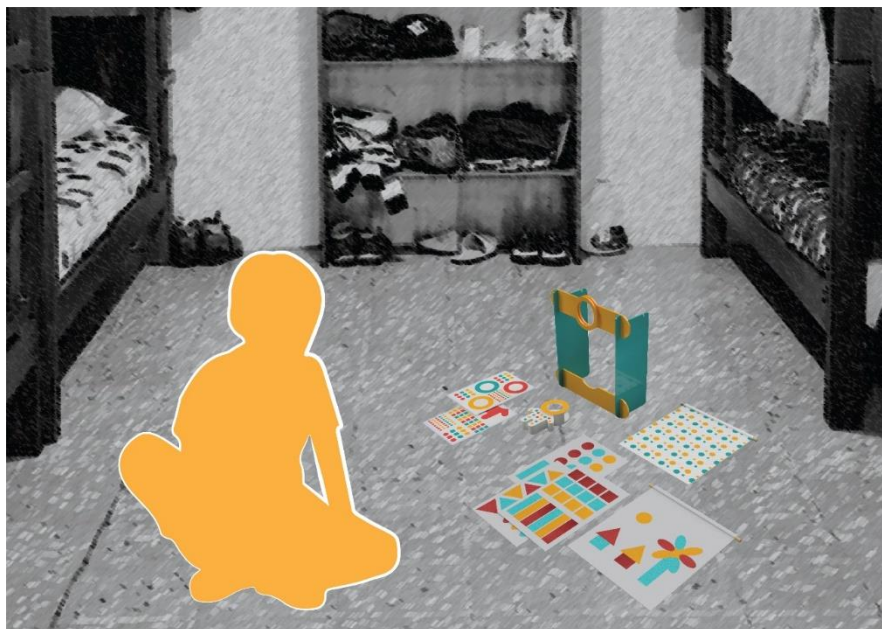


Figura 99. Modelado digital de teatro y accesorios



*Figura 100. Mockup de uso del teatro*

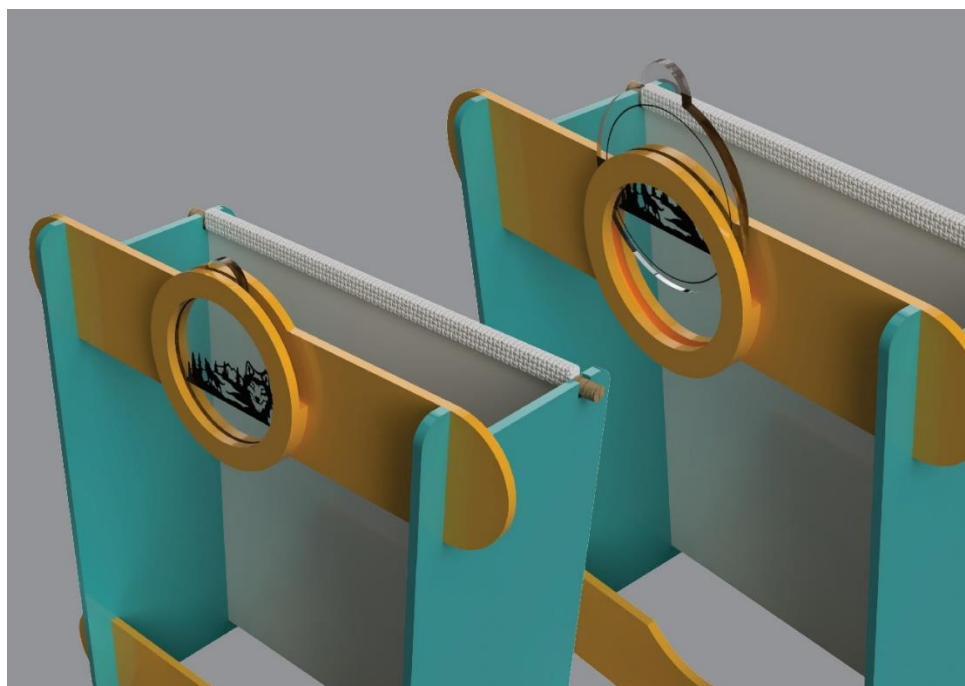


Figura 101. Uso de juego de sombras



Figura 102. Adhesivos temáticos para juego de sombras



*Figura 103. Mockup de niño usando el juego de sombras*

El posible material para el teatro es mdf de 3mm. Para el telón tela sublimada con un diseño simple. Para la escenografía se piensa usar tela de fieltro para pegar formas con velcro que vendrán en el kit para personalizar la escenografía. El tamaño del teatro es de 20 x 21 cm. Para más detalles de medidas ver planos en (Anexo 5).

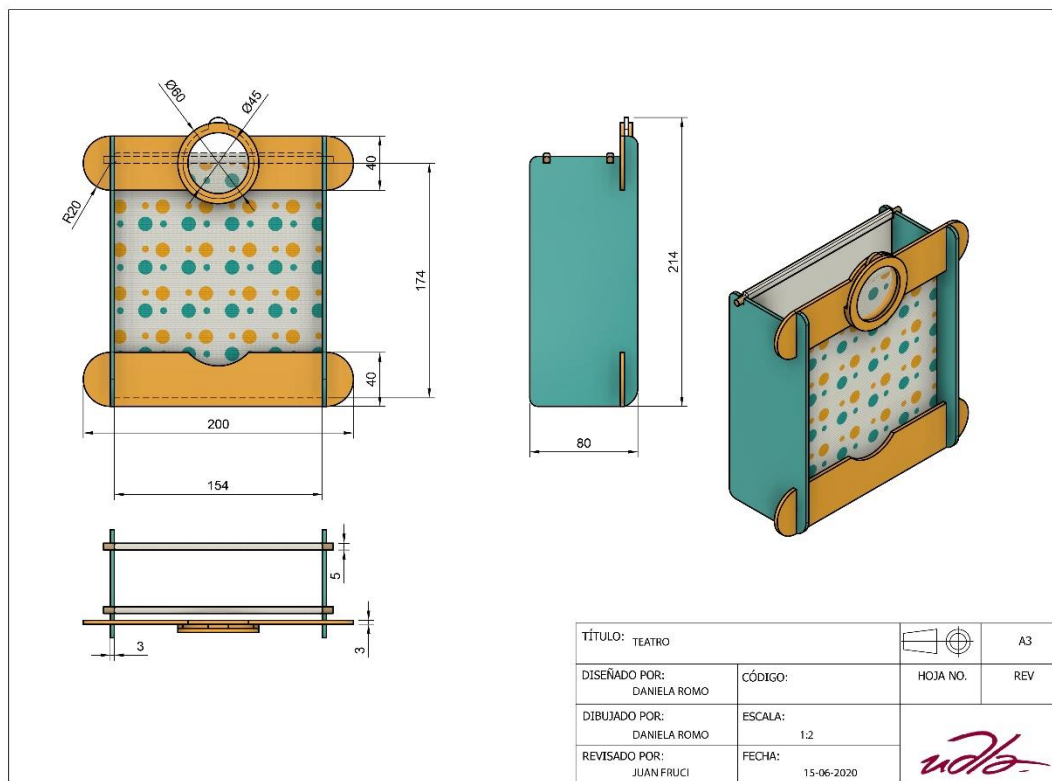


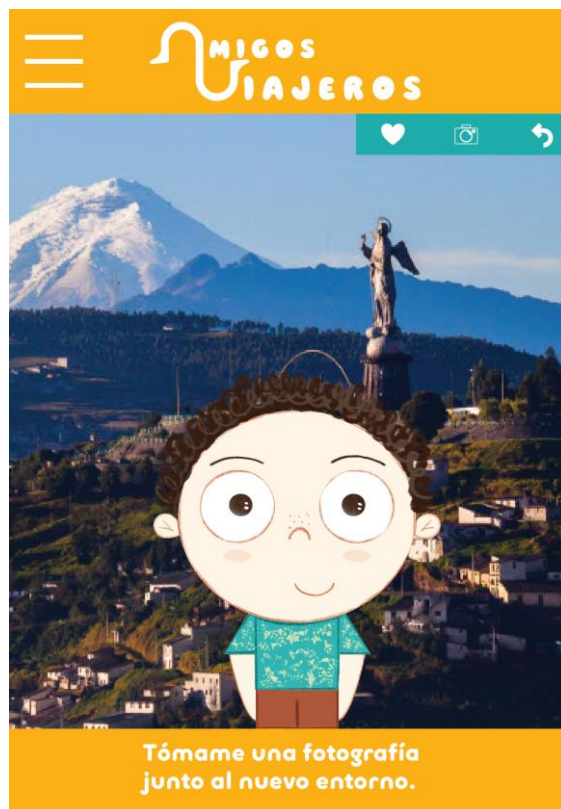
Figura 104. Planos técnicos de teatro

### 7.10 Mockup aplicación

Se realizó un mockup de como funcionaría la aplicación de realidad aumentada al escanear las tarjetas. Se definieron 4 categorías: Explora, Aprende, Info, Juega. A continuación, un ejemplo de lo que sucedería al escanear la tarjeta Explora.







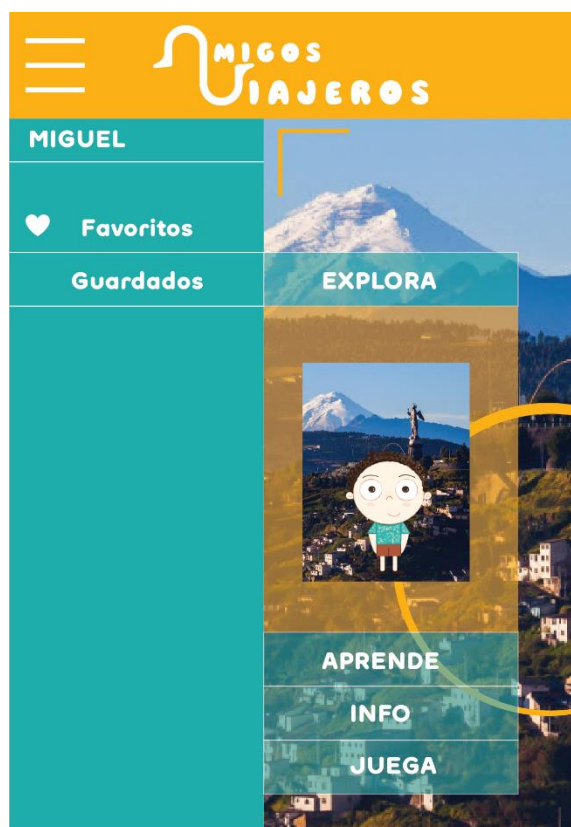


Figura 105. Mockup de aplicación

El contenido cambia cada vez que se escanea la tarjeta, es por eso que el niño tiene la opción de guardar las interacciones que le llamaron más la atención y volver a verlas en su galería. Para revelar el contenido de cada una de las tarjetas se hizo una simulación mediante la aplicación de realidad aumentada *ZapWorks* que se activa al escanear el siguiente código QR y permite revelar el contenido de las tarjetas.





Figura 106. Tarjetas reveladoras de contenido

## 8 PROYECTO DE DISEÑO

### 8.1 Modelo de negocios

Se realizó un modelo de negocios para verificar la viabilidad y factibilidad del proyecto e identificar posibles formas de financiamiento para el desarrollo de la propuesta. (Ver Anexo 6)

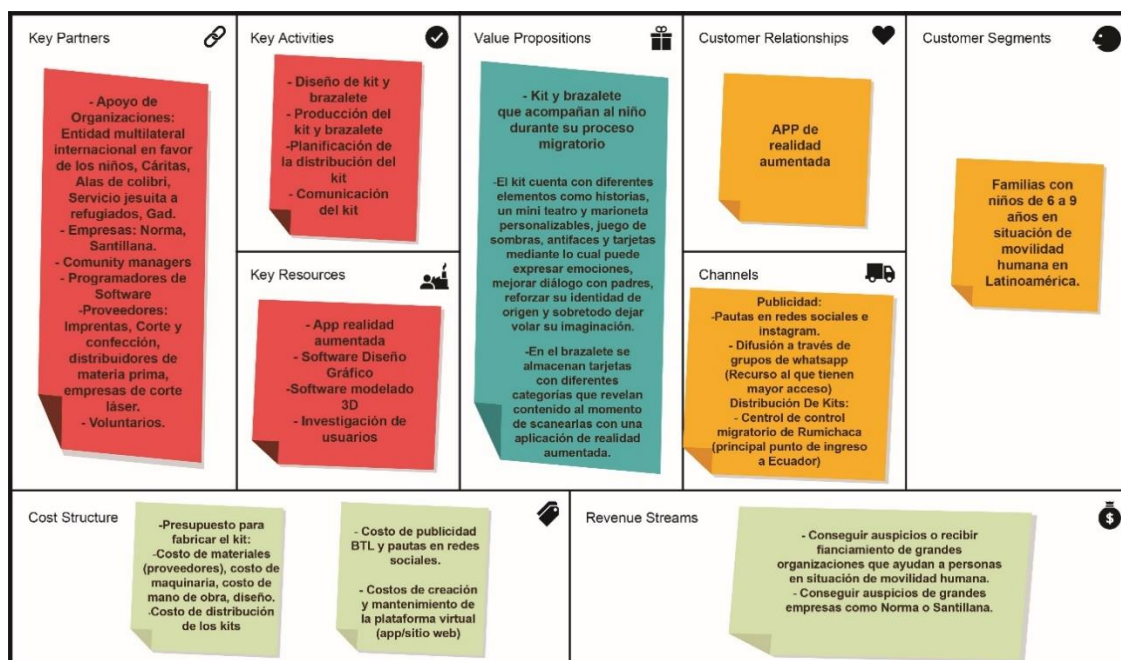


Figura 107. Canvas modelo de negocios

## 8.2 Plan de producción

La producción del kit será local, todos los materiales que se necesitan los tienen los diferentes proveedores del país. Se necesitará el apoyo de imprentas, corte láser, industria textil y sublimado.

Tabla 12. Plan de producción

PLAN DE PRODUCCIÓN: KIT Y BRAZALETE			
PRODUCTO	MATERIALES	PROCESO DE FABRICACIÓN	ACABADOS
CUERPO DEL BRAZALETE	Mdf de 3mm Acrílico de 3mm	Corte láser	Lijado de piezas, aplicación de sellante, pintura con efecto brillante.
TARJETAS DEL BRAZALETE	Cartulina couche de 300 gramos	Impresión láser, tiro y retiro	Troquel y plastificado
TIRA DEL BRAZALETE	Tela impermeable Velcro	Sublimación en tela y maquinaria textil	-----
TEATRO	Mdf de 3mm Acrílico de 3mm	Corte láser	Lijado de piezas, aplicación de sellante, pintura con efecto brillante.
TELÓN Y ESCENOGRAFÍA	Poliéster Feltro	Sublimación en tela y maquinaria textil	-----
MARIONETA	Acrílico de 3mm	Corte láser	-----
OUTFITS MARIONETA	Vinyl electrostático	Impresión directa	Troquel
BOLSO KIT	Tela impermeable Tela de lona	Sublimación en tela y maquinaria textil	Serigrafía
ANTIFAZ Y ELEMENTOS DECORATIVOS	Feltro Velcro	Moldes y maquinaria textil	-----
TARJETAS TEATRO	Cartulina couche de 300 gramos	Impresión láser, tiro y retiro	Troquel y plastificado
HISTORIA	Papel couche 180 gramos	Impresión láser, tiro y retiro	Engomado

### 8.3 Presupuesto

### 8.4 Costo de producción

Para el financiamiento del proyecto se espera tener el apoyo de grandes Organizaciones que apoyan a personas en movilidad humana. Se estima producir 26496 unidades, que serán distribuidas en los puntos fronterizos con mayor ingreso de familias migrantes. Se realizó el costo de producción con valores estimados de costos variables, considerando que al ser una producción masiva se podría esperar un descuento en materiales y servicios.

Tabla 13. Costos de producción

	Cantidad	Elementos del Costo	Relación Costo	Precio	Rendimiento	Costo unitario	Costo por unidades
Costos Variables	13248	Tablero MDF 120 x 90cm - 3mm	Costo por tablero	\$ 4,50	0,50	\$ 2,25	\$ 59.616,00
	3312	Tela impermeable para bolso	Costo por metro	\$ 14,00	0,13	\$ 1,75	\$ 46.368,00
	13248	Tela de lona para parte interna del bolso	Costo por metro	\$ 5,00	0,50	\$ 2,50	\$ 66.240,00
	26496	Cartulina couché impresión + corte	Costo total	\$ 1,45	1,0000	\$ 1,45	\$ 38.419,20
	344	Tela de fieltro antifaz	Costo por metro	\$ 4,74	0,01	\$ 0,06	\$ 1.631,05
	4416	Cierre	Costo por metro	\$ 1,12	0,17	\$ 0,19	\$ 4.945,92
	757	Tela sublimada para telón del teatro	Costo por metro + sublimación	\$ 8,50	0,03	\$ 0,24	\$ 6.434,74
	757	Tela de fieltro para telón escenografía	costo por metro	\$ 4,74	0,03	\$ 0,14	\$ 3.588,32
	757				0,03	\$ -	\$ -
	55	Plancha acrílico de 3mm de 122 x 244	costo por plancha	\$ 58,00	0,00	\$ 0,12	\$ 3.201,60
	26496	Impresión Historia papel couche tiro y retiro 45 x 32	costo total	\$ 2,50	1,00	\$ 2,50	\$ 66.240,00
	5299	Elástico	Costo por metro	\$ 0,18	0,20	\$ 0,04	\$ 953,86
	1395	Velcro	Costo por metro	\$ 0,30	0,05	\$ 0,02	\$ 418,36
	13248	Tabla 6 corchetes (botones bolso)	Costo total	\$ 0,19	0,50	\$ 0,10	\$ 2.517,12
	Costos Fijos	1	Mano de obra bolso		\$ 9.600,00		
1		Mano de obra brazaletes		\$ 9.600,00			\$ 9.600,00
1		Diseño y mantenimiento de app		\$ 5.000,00			\$ 5.000,00
							\$ -
							\$ -
							\$ -
							\$ -
		Totales					\$ 324.774,16

Costo por unidad	Costo
Costo Fijo Unitario =	\$ 0,91
Costo Variable Unitario =	\$ 11,34
Costo Total Unitario =	\$ 12,26

### 8.5 Costo Operativo

Para los costos operativos se toma en cuenta los posibles canales para la comunicación y distribución de la propuesta.

Tabla 14. Costos operativos

Determinación del Costo Total Operativo								
<b>Determinación del Costo de Comercialización CC</b>								
Pautas Facebook Instagram			\$	240,00				
Publicidad BTL			\$	200,00				
Costo Total de Comercialización			\$	440,00				
<b>Determinación del Costo de Administración C A</b>								
Logística Distribución de producto en zona fronteriza			\$	200,00				
Costo Total de Administración			\$	200,00				
<b>Determinación del Costo Total Operativo (CC +CA)</b>								
Costo Total Operativo (CTO)=	\$	440,00	+	\$	200,00	=	\$	640,00
Costo Unitario Operativo (CTO/Unid. Prod.)=	\$	640,00	/		26496	=	\$	0,02

## 8.5.1 Punto de equilibrio

Para desarrollar el proyecto, la Organización aliada tendría que aportar con \$325.414,16 para producir 264496 unidades. El precio unitario del kit es de \$12,28.

Tabla 15. Punto de equilibrio

Unidades a producir			26496,00
<b>VENTAS</b>	<b>COSTOS</b>	<b>UTILIDAD</b>	
\$ 325.414,16	\$ 325.414,16	\$ -	
<b>Precio Unitario</b>			<b>\$ 12,28</b>

## 8.6 Comunicación estratégica

Para comunicar el producto a los usuarios se pensó establecer *stands* en las oficinas de las zonas fronterizas para brindar información sobre el producto a las familias que se acerquen al stand. Allí se les entregará sin costo alguno un kit y un brazalete a cada uno de los niños de las diferentes familias.

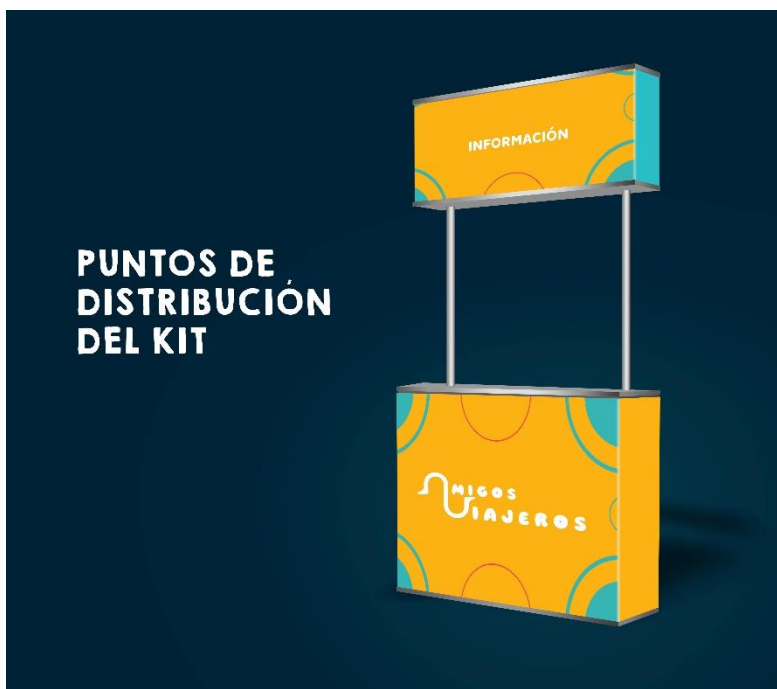


Figura 108. Mockup stands de información

## 9 VALIDACIÓN FINAL

### 9.1 Validación con especialista de protección infantil

Para la validación final de la propuesta se tuvo el apoyo de una especialista de protección infantil. Se le envió una presentación del proyecto para obtener una retroalimentación de la propuesta. La especialista mostró interés en la propuesta, recomienda que debiera existir una guía para los padres de familia que no cuentan con muchos recursos creativos, pues según comenta, el último perfil de



migrantes que ingresó es de padres que no han tenido la experiencia de la parentalidad, es decir sus propios padres no tuvieron mucho vínculo entre ellos. Comenta que la historia es una buena herramienta para tratar diferentes temáticas, como sugerencia menciona que se podrían incluir más historias a la propuesta. Se pudo observar un interés por parte de la especialista en el proyecto y espera que se pueda realizar en un futuro no muy lejano, ya que la problemática de la migración sigue siendo un tema vigente.

## 9.2 Validación de kit fabricado.

Para la validación del producto final fabricado, se aplicó una metodología del Diseño Centrado en el Usuario: Probetas de Diseño, con el objetivo de medir la libre interacción del producto con la ayuda de los usuarios por un tiempo determinado, pues ellos serán los encargados de auto documentar su experiencia de uso (Matelmaki, 2006). La aplicación de la probeta se la hará en dos fases. La primera fase será durante las últimas dos semanas del período de titulación. Y una fase posterior que será por un tiempo más prolongado, de esta forma se busca identificar nuevas oportunidades de diseño y posibles mejoras de la propuesta.

### 9.2.1 Planificación de la Probeta de Diseño

Se definieron varios objetivos que se buscan validar mediante la aplicación de la probeta.

Objetivos:

- Identificar la frecuencia de uso del kit.
- Identificar el elemento más usado y menos usado del kit.
- Identificar las emociones que surgen a partir de la interacción con el kit.
- Identificar si el kit se usa de forma individual o familiar.

- Identificar las dificultades de uso del kit.
- Identificar aspectos de ergonomía de los diferentes elementos del kit.
- Identificar la dificultad de acceso al internet para el uso de la aplicación del kit.
- Identificar si los usuarios tuvieron conflicto en compartir ciertos elementos del kit.
- Determinar qué elementos del kit pueden ser de uso más personal, y cuáles de uso colectivo.

### 9.2.2 Contacto de grupo objetivo

Para esta etapa final se pidió la participación de dos familias venezolanas en situación de movilidad humana, ubicadas en la ciudad de Quito. Para identificar a cada familia, utilizaremos las variables A y B.

*Tabla 16.* Información de las familias participantes

Familias participantes de la Probeta de Diseño		
Variables	Familia A	Familia B
Tiempo en Ecuador	1 año	2 años
Ciudad actual	Quito	Quito
Integrantes de la familia	5 integrantes: madre, padre, 3 hijos	5 integrantes: madre, padre, 3 hijos
Edad de los niños/as	Jean: 4 años, José: 7 años, Jesús: 8 años.	Miranda: 7 años, Gabriel: 10 años, Santiago 11 años.

### 9.2.3 Fabricación de Kit

Se fabricaron dos kits para cada una de las familias. Para la fabricación de los kits se escogieron materiales resistentes para que duren a lo largo del tiempo estimado para la validación. Para el bolso se utilizó tela tipo cuerina, para el brazalete se realizaron impresiones en 3D, las piezas del teatro son de mdf y acrílico, la marioneta es de acrílico, los antifaces son de tela tipo fieltro, y el resto de los elementos son impresiones en cartulina, papel couché y papel adhesivo.



*Figura 109.* Kit abierto con su contenido



*Figura 110.* Kit cerrado y brazaletes

Se fabricaron cada uno de los elementos previamente definidos en la propuesta, para validar la interacción de los usuarios con cada uno de los elementos. A continuación, se muestra el contenido de cada uno de los kits.



**BRAZALETE**



**TARJETAS PARA REVELAR  
CONTENIDO DE APP**



**TARJETAS CON  
EMOCIONES**



**QR ACTIVADOR  
DE APP**

*Figura 111. Contenido del brazalete*

**HISTORIETA****TEATRO****MARIONETA****ADHESIVOS  
JUEGO DE SOMBRAS****ANTIFACES****TARJETAS**

*Figura 112. Contenido del kit*

### 9.2.4 Fabricación de Probeta

Se diseñó una probeta para la auto documentación de los usuarios. Consta de dos elementos importantes: una carpeta y un buzón. Dentro de la carpeta se incluyeron materiales para escribir, varias fichas para el registro diario, instrucciones y adhesivos.



Figura 113. Contenido carpeta

La ficha de registro consta de diferentes ítems que el niño debe completar, tales como: nombre, fecha, seleccionar los elementos que usaron del kit y la frecuencia de uso del kit. En otra sección los niños deben completar la ficha con ayuda de adhesivos, tendrán que indicar como se sintieron jugando y si jugaron

solos o acompañados. Finalmente hay un espacio libre en dónde los niños podrán escribir o dibujar como fue la experiencia de juego. A continuación, se muestra un ejemplo de cómo se debe llenar la ficha.

### INSTRUCCIONES:

1. Llena la siguiente hoja cada vez que utilices el kit.
2. Una vez que llenes la hoja, colócala en el buzón.

**EJEMPLO:**

<b>NOMBRE:</b> ALEJANDRA		<b>FECHA:</b> martes 21 de julio	
<b>HOY JUGUÉ CON:</b>			
 <b>Brazalete</b>	 <b>Tesoro</b>	 <b>Sombras</b>	 <b>Antifaces</b>
 <b>Historia</b>	 <b>Teatro</b>	 <b>Marioneta</b>	 <b>Tarjetas</b>
<b>DESPUÉS DE JUGAR ME SENTÍ:</b>		<b>¿CON QUIÉN JUGUÉ?</b>	
			
<b>ESCRIBE O DIBUJA COMO FUE TU EXPERIENCIA DE JUEGO:</b>			
... Hoy me gustó jugar con mi marioneta ...			
			
<b>¿Cuántas veces usé el kit hoy?</b>		1 vez	<b>2 veces</b>
		3 ó más	

Figura 114. Instrucciones de ficha



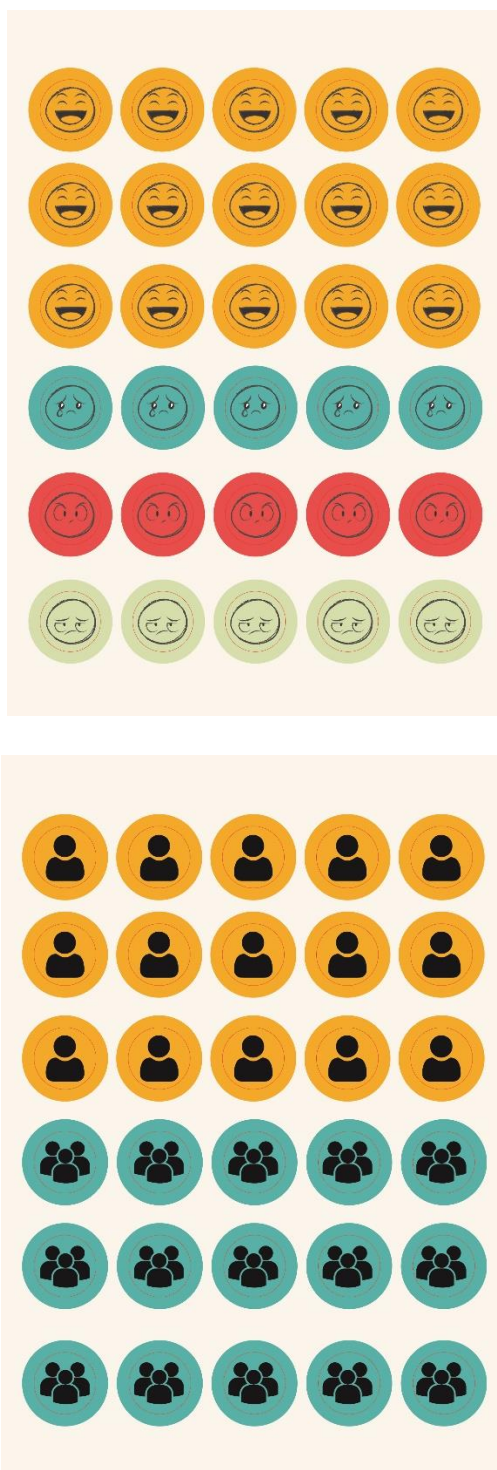


Figura 115. Adhesivos probeta

El buzón fue incluido para que los usuarios depositen las fichas cada vez que las llenen. Las familias tendrán que regresar el buzón para poder evaluar los resultados obtenidos de la probeta.



Figura 116. Buzón probeta

#### 9.2.5 Entrega de kits y probetas

Una vez fabricados los kits y probetas, se procedió a realizar la entrega de los kits en los domicilios de cada una de las familias participantes. Posterior a la entrega, se enviaron unas breves indicaciones de cómo realizar la auto documentación y el funcionamiento de los recursos del kit, a través de *WhatsApp*.



Figura 117. Familia A



Figura 118. Familia B

### 9.2.6 Resultados preliminares de la probeta

En la primera semana de validación se obtuvieron resultados favorables. Después de la entrega de los kits, se mantuvo contacto con cada una de las familias por medio de *WhatsApp*, a través de este medio las familias compartieron sus pensamientos, experiencias, imágenes y videos de lo que ha sido la interacción de los niños con los kits. Ambas familias mostraron su gratitud

por permitir que sus hijos puedan acceder a este tipo de recursos, pues no ha sido nada fácil la adaptación de los niños en Ecuador.

Alli, madre de los niños de la Familia A comenta que a sus hijos les ha gustado el kit. En los primeros días menciona que sus niños han llegado a usar el kit hasta 3 veces en el día, además tiene que guardar el kit en un lugar alejado de los niños, de lo contrario quieren jugar toda la noche. En cuanto a compartir ciertos recursos de el kit, Alli comenta que los niños no han tenido problema con eso, ya que ella les ha enseñado que tienen que compartir sus cosas. Las dificultades que han tenido durante la semana ha sido escanear las tarjetas del brazalete, pues tuvieron fallas con su servicio de internet y no podían acceder fácilmente a la aplicación que revela el contenido de las tarjetas.



*Figura 119. Resultados preliminares Familia A*

Para ver más contenido sobre los resultados obtenidos de la Familia A, acceder al siguiente enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1D0e-uwTT7O7HxYuqSPWb4CxB7C66vm\\_C?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1D0e-uwTT7O7HxYuqSPWb4CxB7C66vm_C?usp=sharing)

Virginia, madre de los niños de la familia B, comenta que sus hijos están encantados con el kit, sobre todo su hija de 7, quién se ha “apoderado” del kit. En sus estados de *WhatsApp* compartió imágenes del kit con sus contactos, expresando su emoción y gratitud por el proyecto. Algo muy interesante de esta familia, es que se evidencia la participación de la madre al momento de interactuar con el kit. Compartió una pequeña obra de teatro que armó junto a sus hijos con la marioneta y un nuevo personaje que crearon, fue muy interesante ver como la madre guía a sus niños al momento de jugar y como a través del kit los niños desarrollan su imaginación. Lamentablemente no han usado todos los elementos del kit, pues se están mudando de vivienda y eso no les ha dado el tiempo suficiente para hacerlo.



Figura 120. Resultados preliminares Familia B

Para ver más contenido sobre los resultados obtenidos de la Familia B, acceder al siguiente enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1AUH5weRVeUJ6tTvUld5O1\\_MmuJs0bRjG?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1AUH5weRVeUJ6tTvUld5O1_MmuJs0bRjG?usp=sharing)

## 10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 10.1 Conclusiones

La migración abarca temáticas muy fuertes, que no son comprendidas por el niño, es importante buscar formas de llegar sutilmente a ellos, para que logren expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones reprimidas.

Durante la fase de diagnóstico se evidenció que al aplicar actividades lúdicas se puede romper la barrera que ponen los niños al momento de hablar sobre temas delicados, como el de migración. A través del juego los niños pueden exteriorizar sentimientos que han estado atrapados por el miedo y desconocimiento de su nueva realidad.

Mediante las validaciones con expertos se pudo determinar que el kit maneja recursos que pueden ayudar al niño en diferentes aspectos emocionales y sociales.

La falta de acceso a internet de la mayoría de las familias en situación de movilidad humana exige modificar la interacción digital del kit, y reemplazarla por algo más análogo, de esta forma todas las familias pueden tener acceso al contenido que se encuentra en la aplicación.

Los resultados preliminares de la probeta muestran que a pesar de que el kit fue diseñado para ser usado entre padres e hijos, existen ciertos padres que no tienen la cultura de la parentalidad, es decir no acostumbran a tener momentos de juego con sus niños.

## 10.2 Recomendaciones

El kit puede tener un enfoque en el área de Psicología, ya que utiliza técnicas que los especialistas utilizan en consulta. Los posibles consumidores no serían solamente los niños, pues los psicólogos identificaron que el kit puede ser una herramienta útil para su trabajo, cuando intentan hacer un diagnóstico anímico del niño en movilidad humana.

El proyecto podría enfocarse no solamente en el Ecuador, podría ser aplicado en otros países de Latinoamérica, pues la migración es un fenómeno que está latente en el mundo.

El kit está enfocado para el usuario infantil de 6 a 10 años, sería interesante desarrollar en algún momento otro kit que maneje otras herramientas que puedan ayudar a niños sobre los 10 años, ya que sus intereses van cambiando a medida que van creciendo.

El uso de Probetas de Diseño permite tener resultados más reales al momento de validar una propuesta, pues el usuario se encarga de auto documentar su experiencia, obteniendo resultados más profundos. Además, el usuario se siente más libre de usar el producto sin la presencia de un observador ajeno a su entorno.

Una proyección a futuro que se tiene de este proyecto es que pueda ser adaptado a otras temáticas que son complejas para el entendimiento de los niños, tales como: desastres naturales, pandemias, enfermedades, entre otros.



## REFERENCIAS

- Ávila Chaurand , R., Prado León, L., & González Muñoz , E. (2007). En *Dimensiones antropométricas de población latinoamericana*. Guadalajara, México.
- Achotegui, J. (2012). *La crisis como factor agravante del Síndrome de Ulises*. Recuperado el enero de 2020, de <http://www.temasdepsicoanalisis.org/wp-content/uploads/2012/01/ACHOTEGUI-PDF.pdf>
- ACNUR. (2015). Recuperado el 05 de enero de 2020, de [https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/RefugiadosAmericas/Ecuador/2015/ACNUR\\_Ecuador\\_2015\\_General\\_ES\\_Mayo\\_v2.pdf?file=t3/fileadmin/Documentos/RefugiadosAmericas/Ecuador/2015/ACNUR\\_Ecuador\\_2015\\_General\\_ES\\_Mayo\\_v2](https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/RefugiadosAmericas/Ecuador/2015/ACNUR_Ecuador_2015_General_ES_Mayo_v2.pdf?file=t3/fileadmin/Documentos/RefugiadosAmericas/Ecuador/2015/ACNUR_Ecuador_2015_General_ES_Mayo_v2)
- Busutil, R., & Márquez, Y. (2017). Migración y comunicación: su relación en el actual mundo globalizado.
- Caritas. (2019). Recuperado el 15 de diciembre de 2019, de <https://www.caritas.org/que-hacemos/migracion/como-trabaja-caritas-en-migracion/?lang=es>
- Castillo, P. (2011). Recuperado el 2019, de Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdicos-didácticos: [file:///D:/Download/Chrome/Dialnet-CriteriosTransdisciplinariosParaElDisenoDeObjetosLud-5331052%20\(1\).pdf](file:///D:/Download/Chrome/Dialnet-CriteriosTransdisciplinariosParaElDisenoDeObjetosLud-5331052%20(1).pdf)
- Chalita, A. (28 de febrero de 2019). *Behance*. Recuperado el 22 de enero de 2020, de <https://www.behance.net/gallery/76928967/Napi-Kids-shelter-to-nap-and-play>
- CICR. (27 de marzo de 2019). *Comité Internacional de la Cruz Roja*. Recuperado el 02 de enero de 2020, de <https://www.icrc.org/es/document/migracion->

sudamerica-peligro-necesidades-separacion-familiares-maximas-preocupaciones

Colón, G. (28 de mayo de 2012). *SCAD*. Recuperado el 22 de diciembre de 2019, de <http://portfolios.scad.edu/gallery/4060711/Fold-Space>

Columbus, C. (2019). Recuperado el 15 de enero de 2020, de <https://www.curiouscolumbuskids.com/>

*Design Thinking*. (2019). Recuperado el 28 de noviembre de 2019, de <http://www.designthinking.es/inicio/>

FLACSO. (2014). *Andina Migrante*. Recuperado el enero de 2020, de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/5887/1/BFLACSO-AM17-01-Sanchez.pdf>

*Fondo Semillas*. (2019). Recuperado el 22 de enero de 2020, de <https://semillas.org.mx/campanas/>

Gaitán, L. (2007). Recuperado el 2019, de *Los Niños Como Actores En Los Procesos Migratorios*: [http://www.de0a18.net/pdf/doc\\_infancia\\_risc\\_los%20ninos\\_como\\_actores.pdf](http://www.de0a18.net/pdf/doc_infancia_risc_los%20ninos_como_actores.pdf)

Gaitán, L. (2007). *Los niños como actores en el proceso migratorio*. Recuperado el enero de 2020, de [http://www.de0a18.net/pdf/doc\\_infancia\\_risc\\_los%20ninos\\_como\\_actores.pdf](http://www.de0a18.net/pdf/doc_infancia_risc_los%20ninos_como_actores.pdf)

Gaitán, L. (2007). *Los Niños Como Actores En Los Procesos Migratorios*. Madrid. Obtenido de *Los Niños Como Actores En Los Procesos Migratorios*

García, S. (18 de junio de 2015). *DECOPEQUES*. Recuperado el 22 de enero de 2020, de <https://decopeques.com/casitas-infantiles-hechas-en-papel/>

Garreta, M. (2010). *Diseño centrado en el usuario*. Recuperado el 2020, de [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion\\_persona\\_ordenador/Interaccion\\_persona\\_ordenador\\_\(Modulo\\_3\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Interaccion_persona_ordenador/Interaccion_persona_ordenador_(Modulo_3).pdf)

- Herrera, G., & Espinosa, M. T. (2005). *La migración ecuatoriana : transnacionalismo, redes e identidades*. Quito, Ecuador. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang\\_es&id=IYysXF8JYmYC&oi=fnd&pg=PA7&dq=migraci%C3%B3n+en+el+ecuador&ots=KLqWMfSaKY&sig=jpgj1p4niCZR73fGeAN25Qzqacw&redir\\_esc=y#v=onepage&q=migraci%C3%B3n%20en%20el%20ecuador&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang_es&id=IYysXF8JYmYC&oi=fnd&pg=PA7&dq=migraci%C3%B3n+en+el+ecuador&ots=KLqWMfSaKY&sig=jpgj1p4niCZR73fGeAN25Qzqacw&redir_esc=y#v=onepage&q=migraci%C3%B3n%20en%20el%20ecuador&f=false)
- Hidalgo, M. (2013). *Diseño social*. Recuperado el 2019, de <https://disenosocial.org/disenosocial-concepto/>
- Humana, M. d. (05 de enero de 2018). *Ley orgánica de movilidad humana*. Recuperado el 10 de diciembre de 2019, de <https://www.cancilleria.gob.ec/la-ley-de-movilidad-humana-de-ecuador-marca-un-antes-y-un-despues-en-la-garantia-de-los-derechos-humanos-de-migrantes/>
- Humanium. (2019). *Humanium*. Recuperado el 20 de enero de 2020, de <https://www.humanium.org/es/migracion-infantil/>
- LATimes. (septiembre de 2019). *LATimes*. Recuperado el enero de 2020, de <https://www.latimes.com/espanol/eeuu/articulo/2019-09-04/alertan-por-trastornos-en-ninos-migrantes-en-estados-unidos>
- Matelmaki, T. (2006). *Design probes*. Vaajakoski: Gummerus Printing.
- Meddaugh, A. (13 de octubre de 2018). *Deezen*. Recuperado el 05 de enero de 2020, de <https://www.dezeen.com/2018/10/13/night-loo-provides-safe-portable-toilet-for-women-in-refugee-camps/>
- Melella, C. (2016). EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) . *Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4070/407045589006.pdf>
- Montiel, E. (noviembre de 2019). *Fondo semillas*. Recuperado el enero de 2020, de <https://www.semmexico.mx/?p=13824>
- Mosquera, G. H. (2018). *Perfil Migratorio*. Recuperado el 19 de enero de 2020, de

[https://publications.iom.int/system/files/pdf/perfil\\_migratorio\\_del\\_ecuador\\_2011.pdf](https://publications.iom.int/system/files/pdf/perfil_migratorio_del_ecuador_2011.pdf)

OIM. (2019). Recuperado el 5 de enero de 2020, de <https://www.oim.org.ec/2016/iomtemplate2/historia>

Picnic, M. (2019). *Rose and Drex*. Recuperado el 19 de enero de 2020, de <https://www.roseandrex.com/collections/toys-for-emotional-development/products/moon-picnic-make-a-face?variant=28913304978>

*Pública Fm*. (01 de enero de 2019). Recuperado el 20 de enero de 2020, de <https://www.publicafm.ec/noticias/ecuador/1/ecuador-migrantes-especial>

Quiroga, N. (17 de marzo de 2017). *YOROKOBU*. Recuperado el 22 de enero de 2020, de <https://www.yorokobu.es/muro-de-los-suenos-aitor-saraiba/>

Ramírez, J. y. (2005). *La estampida migratoria*. Recuperado el 2019, de <https://www.aacademica.org/jacques.ramirez/9.pdf>

Rex, R. a. (2019). *Rose and Rex*. Recuperado el 19 de enero de 2020, de <https://www.roseandrex.com/collections/toys-for-emotional-development/products/calm-mind-kit>

Solimano, A. (2007). *Migraciones internacionales, remesas y el desarrollo económico: la experiencia Latinoamericana*. Recuperado el 2020, de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5426/S0700878\\_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5426/S0700878_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Turienzo, R. (2016). El pequeño libro de la motivación. En R. Turienzo. Barcelona, España. Obtenido de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/52519449/33578\\_EL\\_PEQUENO\\_LIBRO\\_DE\\_LA\\_MOTIVACION.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl\\_pequeno\\_libro\\_de\\_la\\_motivacion.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/52519449/33578_EL_PEQUENO_LIBRO_DE_LA_MOTIVACION.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_pequeno_libro_de_la_motivacion.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y)

UNICEF. (7 de noviembre de 2018). Recuperado el 02 de enero de 2020, de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-celebra-el-nuevo-protocolo-para-proteger-los-ni%C3%B1os-migrantes-en-ecuador>

UNICEF. (2019). Recuperado el 20 de enero de 2020, de <https://www.unicef.org/>

UNICEF. (2019). *Ante todo son niños*. Recuperado el 22 de diciembre de 2019, de <https://unicef.org.ec/antetodosonninos/>

Universo, E. (junio de 2019). *El Universo*. Recuperado el 20 de enero de 2020, de <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/06/29/nota/7400247/ninos-migrantes-detenido-viven-condiciones-malas>

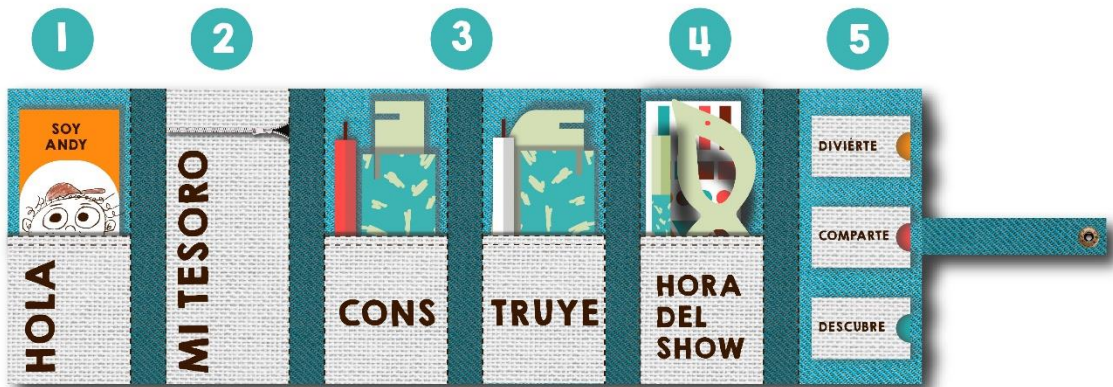
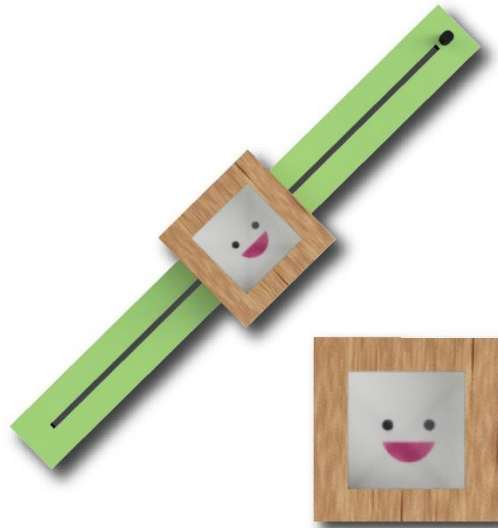
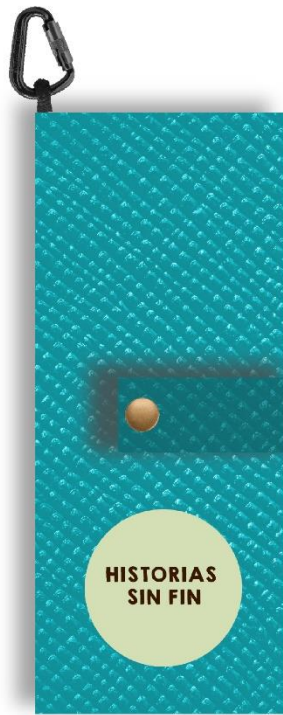
Zapata, L. (2012). *Talentos Reunidos*. Recuperado el 03 de enero de 2020, de Comunicación interna y Maslow.

## ANEXOS

ANEXO 1. Presentación para validación con usuarios.



**HISTORIAS  
SIN FIN**







1

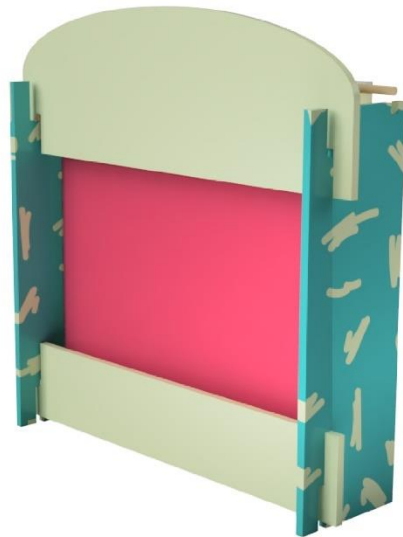
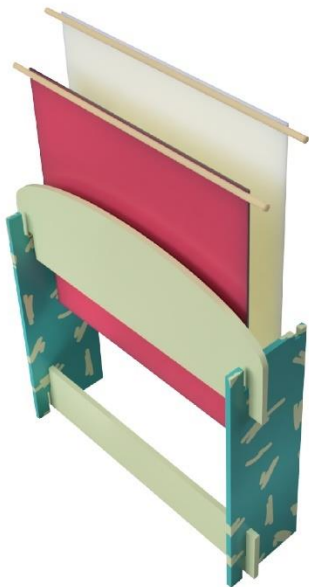
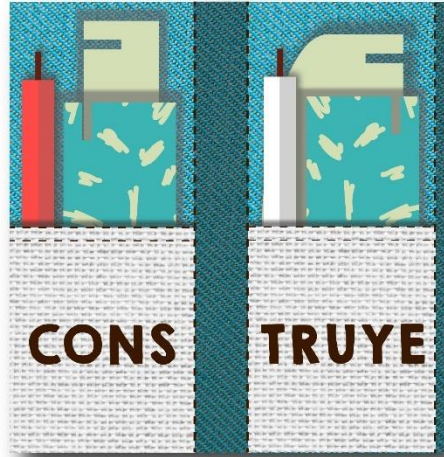


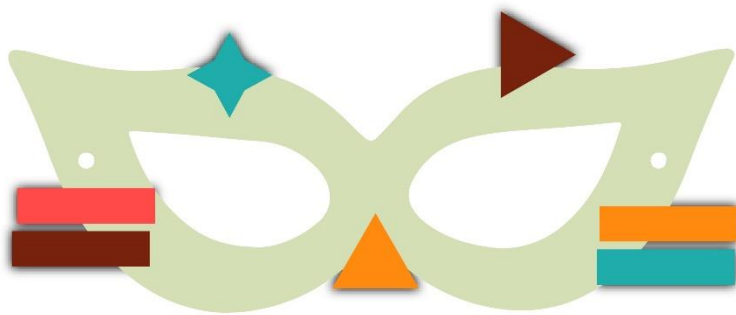
2



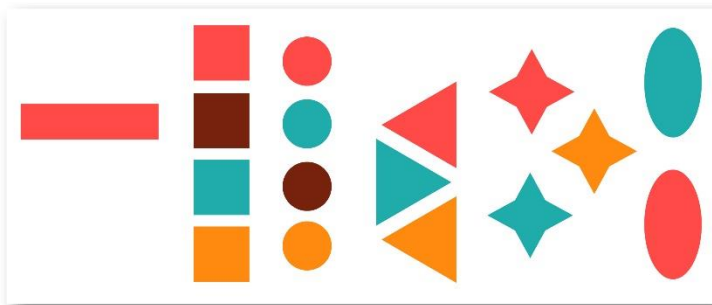


3

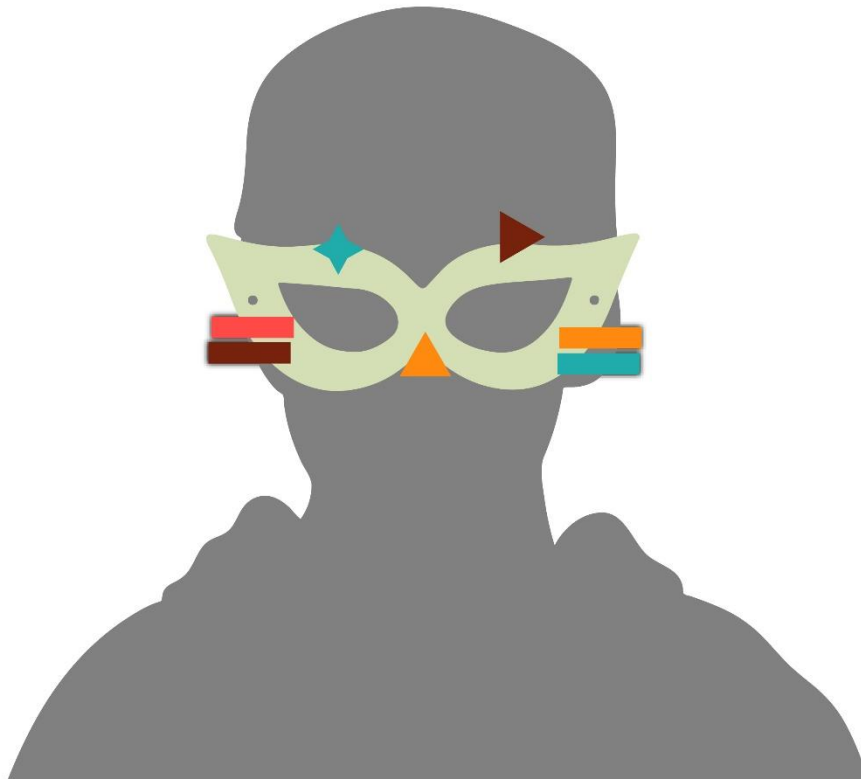




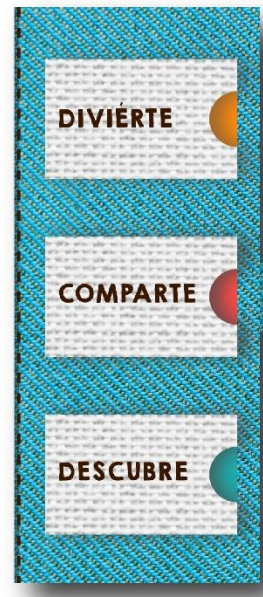
4



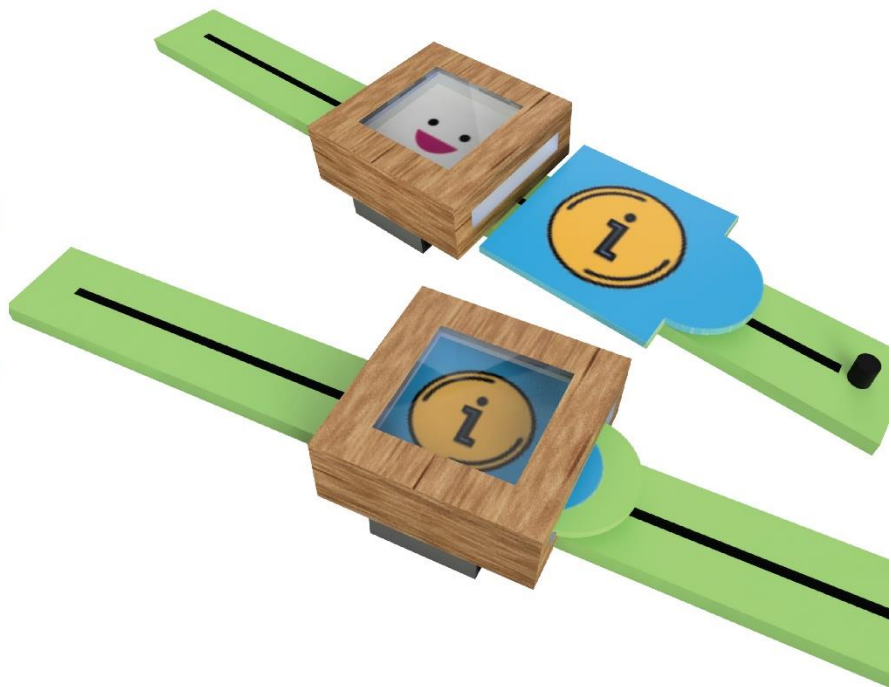
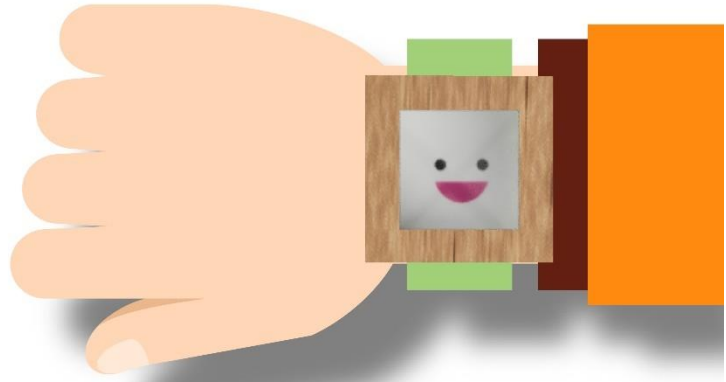
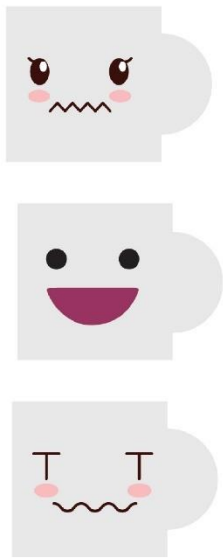
**HORA  
DEL  
SHOW**

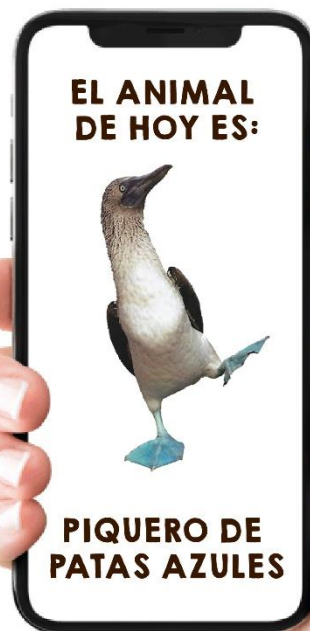


5



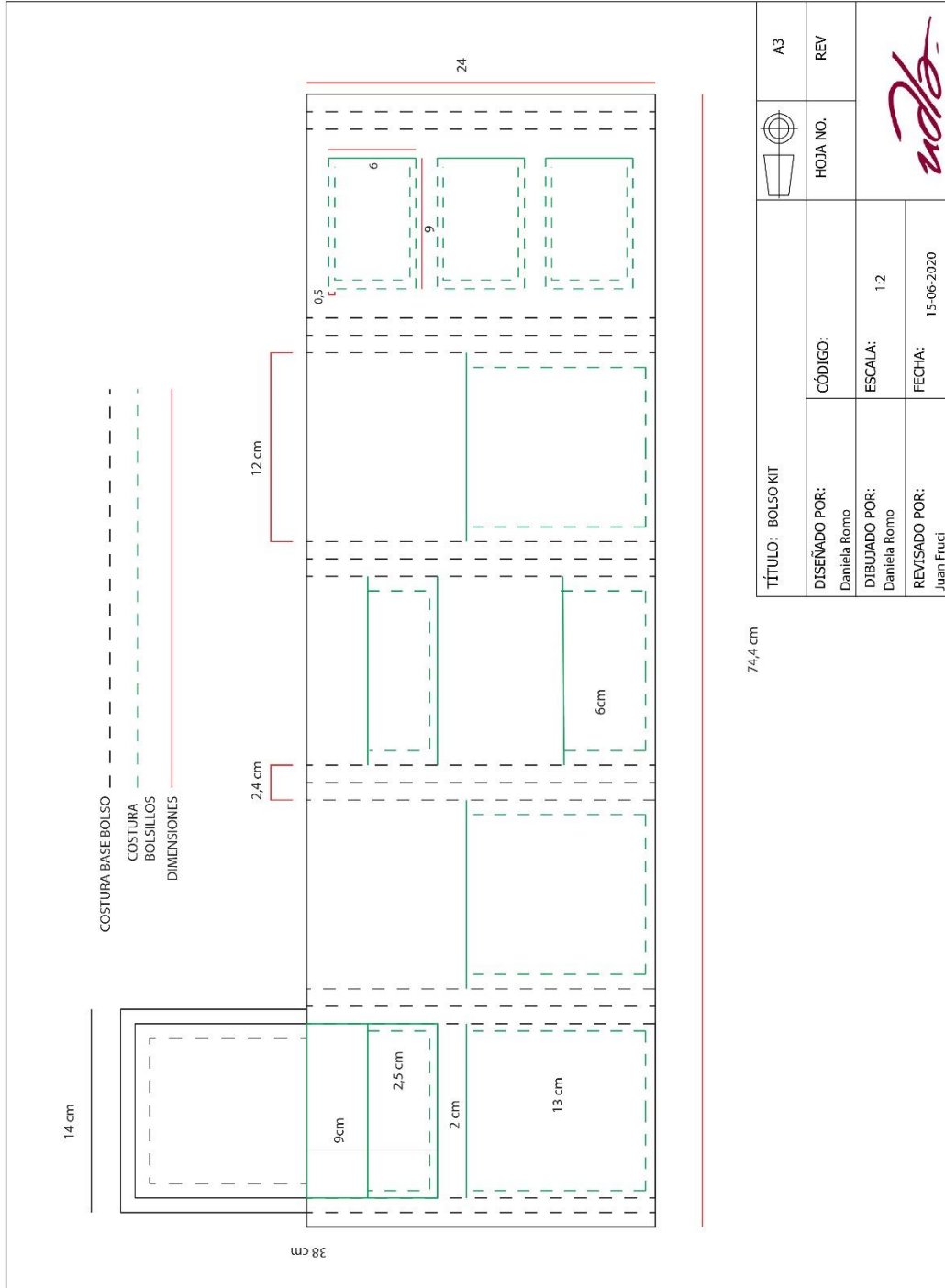
6











# ANEXO 2. Planos bolso





TÍTULO: BOLSO KIT		A3	
DISEÑADO POR: Daniela Romo		HOJA NO.	REV
DIBUJADO POR: Daniela Romo		CÓDIGO:	<i>uola</i>
REVISADO POR: Juan Fruct		ESCALA: 1:2	
		FECHA: 15-06-2020	



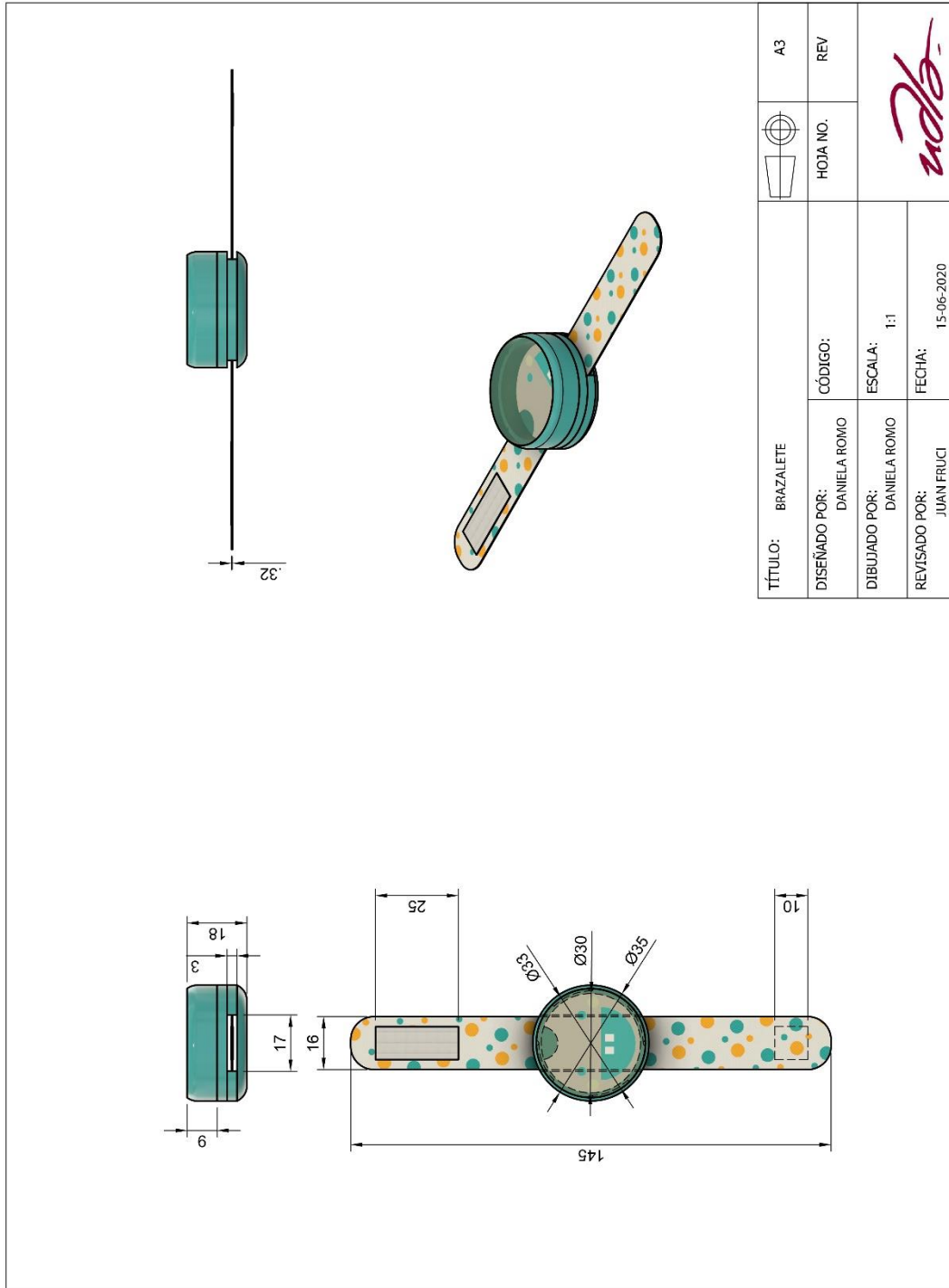
COSTURA TIRA   
 COSTURA TIRA EN BOLSO   
 DOBLEZ   
 DIMENSIONES 



80 cm

TÍTULO: TIRA BOLSO KIT			A3
DISEÑADO POR: Daniela Romo	CÓDIGO:	HOJA NO.	REV
DIBUJADO POR: Daniela Romo	ESCALA: 1:2		
REVISADO POR: Juan Fructi	FECHA: 15-06-2020		

### Anexo 3. Planos Brazalete



TÍTULO:	BRAZALETE	HOJA NO.	A3
DISEÑADO POR:	DANIELA ROMO	REV	REV
DIBUJADO POR:	DANIELA ROMO	ESCALA:	1:1
REVISADO POR:	JUAN FRUCI	FECHA:	15-06-2020

*ndb.*

# ANEXO 4. Planos marioneta

TÍTULO: MARIONETA		A3	
DISEÑADO POR: Daniela Romo	CÓDIGO:	HOJA NO.	REV
DIBUJADO POR: Daniela Romo	ESCALA: 1:1		
REVISADO POR: Juan Fruci	FECHA: 15-06-2020		

# ANEXO 5. Planos Teatro marionetas

TÍTULO: TEATRO	CÓDIGO:	A3
DISEÑADO POR: DANIELA ROMO	ESCALA: 1:2	REV
DIBUJADO POR: DANIELA ROMO	FECHA: 15-06-2020	HOJA NO.
REVISADO POR: JUAN FRUJI		

# ANEXO 6. Modelo de negocios

