



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE UN KIT DIY PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR INSPIRADO
EN MUJERES LATINOAMERICANAS DESTACADAS POR SU QUEHACER
EN LA POLÍTICA, EN LAS CIENCIAS Y EN LAS ARTES.

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 Gómez

Autora

Julia Antonia Recalde Moscoso

Año

2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, 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

Master en Strategic Design

C.I.: 170847296-2

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORECTOR

Declaro (amos) haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación

Violeta del Rocío Vivar Zabaleta

Magister en Arte con Mención en Arte y Diseño

C.I.: 0101678159

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

Julia Antonia Recalde Moscoso

C.I.: 1717274318

AGRADECIMIENTO

Maca: Por el amor infinito, la paciencia y el gran apoyo en este proceso.

Pato: Por las lecciones, el cariño y el cuidado.

Lo que hace 10 años creí imposible, está sucediendo.

Gracias por existir

Antonia

DEDICATORIA

A esas grandes mujeres, por su amor incondicional. Que me han acogido bajo sus alas para protegerme, cuidarme, criarme y más que nada, para enseñarme a volar con libertad.

Están en mi corazón, y lo estarán siempre.

Antonia

RESUMEN

El presente trabajo de titulación es el resultado de un profundo interés por dar a conocer a niños y niñas de edad escolar en Ecuador y América Latina, la vida, obra y cualidades de destacadas mujeres latinoamericanas recreadas en personajes protagonistas de un cuento infantil; desde la necesidad de que la historia de los distintos pueblos sea contada, respetando un enfoque de género que valore sus aportes a la historia, la cultura, la ciencia y la ética, y que no sea ajena a la realidad que se vive en el Ecuador. Este cuento se convierte en un kit que brinda a los niños y niñas la posibilidad de inventar su propio personaje como creadores de sus características físicas y de los rasgos de su personalidad. Ha sido concebido como una alternativa para llenar el vacío que deja la juguetería tradicional en el continente y en particular en el país, de reproducir los roles en los que se encasilla a la mujer en la sociedad.

Promueve la equidad de género al proponer a los niños y niñas, en el juego, tareas culturalmente impuestas a las mujeres; al promover las acciones heroicas y admirables de mujeres latinoamericanas que las historias oficiales desconocen; al mantener, pese a las decisiones de la Real Academia de la Lengua, la distinción de género en el lenguaje escrito por considerar que en un proceso educativo es necesario todavía utilizarla, hasta que no sean superados los estereotipos de género. Para la concreción de este trabajo, el diseño se convierte en el medio idóneo para transmitir un contenido de carácter social que educa mediante el juego.

ABSTRACT

The present graduate work is the result of a deep interest in showing children of school age in Ecuador and Latin America the life, work and qualities of outstanding Latin American women recreated in characters protagonists of a children's story; From the need for the history of the different people to be told, respecting a gender approach that values their contributions to history, culture, science and ethics, and that is not far from the reality that is lived in Ecuador. This story becomes a kit that gives children the possibility of inventing their own character as creators of their physical characteristics and the traits of their personality. It has been conceived as an alternative to fill the void left by the traditional toy on the continent and in particular in the country, to reproduce the roles in which women are housed in society.

It promotes gender equity by proposing to children, in play, tasks culturally imposed on women; By promoting the heroic and admirable actions of Latin American women that the official histories do not know; By maintaining, despite the decisions of the Royal Academy of Language, the distinction of gender in written language, considering that in an educational process it is still necessary to use it until gender stereotypes are overcome. For the concretion of this work, the design becomes the ideal medium to transmit a content of social character that educates through the game.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPÍTULO I. El papel del juguete en la transmisión de roles.....	4
1.1. Breve análisis de la juguetería en América Latina y Ecuador.....	4
1.2. Consecuencias e iniciativas.....	7
1.3. Objetivos.....	8
1.3.1. Objetivo general.....	8
1.3.2. Objetivos específicos.....	8
1.3.3. Actividades para el logro de objetivos.....	9
2. CAPÍTULO II. Marco Teórico.....	12
2.1. Antecedentes.....	12
2.1.1. Juguetería y muñecas en el mercado ecuatoriano.....	12
2.1.2. Nuevas tendencias en creación de personajes.....	15
2.1.3. Libros y literatura.....	17
2.2. Referentes para la presente propuesta.....	19
2.3. Aspectos teóricos.....	21
2.3.1. La cultura.....	21
2.3.2. La confección para los personajes.....	22
2.3.3. La creación de personajes.....	24
2.3.4. El factor femenino.....	25
2.3.5. El instructivo DIY.....	26
2.3.6. La cromática.....	27
2.3.7. La ilustración.....	28
2.3.8. El cover.....	28
2.3.9. El texto.....	29
2.3.10. Contrapunto.....	29
2.4. Aspectos conceptuales: La equidad de género.....	30
2.5. Marco normativo y legal.....	34
3. CAPÍTULO III. Recursos.....	36
3.1. Informativos y humanos.....	36
3.2. Técnicos.....	36

3.3. Materiales.....	37
3.4. Cronograma.....	37
4. CAPÍTULO IV. Metodología.....	39
4.1. Diseño metodológico.....	39
4.1.1. Metodología del diseño.....	39
4.1.2. Escuchar.....	40
4.1.3. Crear.....	45
4.1.4. Entregar.....	45
4.2. Tipo de investigación.....	46
4.3. Población.....	46
4.3.1. Muestra.....	47
4.4. Variables.....	47
5. CAPÍTULO V. Investigación y diagnóstico.....	49
5.1. Investigación de campo y contextos sociales.....	50
5.2. Diseño y aplicación de entrevistas.....	52
5.3. Trabajo con focus group.....	57
5.4. Realidad local de la igualdad de género.....	59
6. CAPÍTULO VI Desarrollo de la propuesta.....	61
6.1. Brief de diseño.....	61
6.2. Conceptos utilizados en el diseño de producto.....	61
6.3. Determinantes del diseño.....	65
6.4. Generación de alternativas.....	67
6.4.1. Imagen.....	67
6.4.2. Formato.....	69
6.4.3. Moodboard.....	70
6.4.4. Cromática.....	71
6.4.5. Tipografía.....	72
6.4.6. Estilo grafico e ilustración.....	73
6.5. Evaluación de alternativas.....	77
6.6. Propuesta definitiva.....	81
6.6.1. Diseño y características de los personajes.....	85
6.6.2. Diseño de empaque.....	94
6.7. Proyecto de diseño.....	97
6.8. Plan de producción.....	99
6.9. Presupuesto.....	100
6.10. Comunicación estratégica.....	101
7. CAPÍTULO VII. Validación de la propuesta.....	103

7.1. Lectura y comprensión.....	103
7.2. Proceso de creación.....	106
7.3. Fabricación.....	108
8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	114
8.1. Conclusiones.....	114
8.2. Recomendaciones.....	115
9. REFERENCIAS.....	117
10. ANEXOS.....	121

INTRODUCCIÓN

La igualdad entre mujeres y hombres es una cuestión de Derechos Humanos y constituye una condición para el logro de la justicia social, además de ser un requisito previo necesario y fundamental para la igualdad, el desarrollo y la paz. Para obtener un desarrollo sostenible basado en las personas, es indispensable que se produzca un cambio en las relaciones sociales que repose en la igualdad entre los géneros. (Plataforma de acción de Beijing, 1995)

La “equidad de género”, referida al cumplimiento de derechos, oportunidades y acceso a servicios de hombres y mujeres, en condiciones de igualdad y sin ningún tipo de discriminación, tan promocionada hoy, sigue sin cumplirse a cabalidad. En la mayor parte de las sociedades y, en las latinoamericanas aún más, se conservaban formas culturales en el ámbito de los valores, las tradiciones, las ideas y los comportamientos que reproducen la inequidad, pese a los inmensos avances realizados en la conciencia social, las políticas públicas y las leyes, respecto del reconocimiento de la igualdad de la mujer y sus derechos.

En una sociedad conservadora, como la ecuatoriana, en la que se ha logrado visibilizar la problemática y emitir leyes que aseguren equidad en los ingresos, protección de su salud reproductiva, permiso de paternidad, revisión de textos escolares sexistas; aún existe una deuda social, cultural y estatal grande con la desventajosa condición de la mujer, por eso es imperativo generar las condiciones para atacar el problema desde todos los frentes, entre los cuales es prioritario el de la educación a las jóvenes generaciones.

Educar a la juventud y a la niñez en el reconocimiento de la igualdad, en la superación de estereotipos que confinan a la mujer a cumplir roles de cuidado

en su condición de madre, a trabajar en quehaceres domésticos o en otras áreas con menores sueldos que los de los hombres, en condiciones de subordinación a sus ingresos económicos; generar las condiciones y las oportunidades de desarrollarse en otros ámbitos, de profesionalizarse, de cultivarse en diferentes campos, como el del arte, el de la política, el de la ciencia; eliminar la violencia contra la mujer para que ya no existan desaparecidas, lastimadas, abusadas o asesinadas en índices alarmantes en el país; erradicar su desvalorización como ser humano, en donde la publicidad y la propaganda juegan un papel importante.

Por todas estas razones nace el presente proyecto, con el compromiso de evidenciar; en primer lugar, el trabajo de mujeres honestas y valientes que han sido parte de la historia, de las luchas de los pueblos, de procesos sociales y políticos en América, como piezas clave del desarrollo político, económico, social y cultural en sus países y; en segundo lugar, demostrar el potencial del diseño como una herramienta para crear algo bello, en este caso, un juguete, que las represente, con diversos intereses y que sea elaborado por los niños y niñas desde su perspectiva.

No es cuestión de volver el tiempo atrás, es tan solo volver a conectarnos de otras formas con los objetos que forman parte de nuestra vida. Cultivar nuestra huerta, amasar nuestro pan, tener nuestro abrigo, fabricar nuestros juguetes. Estar más involucrados en el proceso de las cosas que van a formar parte de nuestro hogar, de nuestro cuerpo y el de los que amamos. (Schenkel, 2015, p. 9)

Es importante dentro de todo el proyecto, que los niños y niñas que hoy viven en una sociedad de juegos y aparatos electrónicos, aprendan a dar valor y significado a aquellas cosas que se hacen con las manos, creadas desde cero, con amor, contenido y propósito responsables, recuperando su propia historia y

los saberes ancestrales de su cultura social y familiar, cuyas portadoras son precisamente las mujeres.

“También soy defensora acérrima de permitirse disfrutar de las cosas que nos hacían felices cuando éramos chicos, porque creo que aun siendo adultos, pueden iluminarnos con la misma magia de nuestra infancia.” (Schenkel, 2015, p. 9) Por lo tanto, es importante observar al diseño como un proceso de carácter personal, debido a que el objeto y el mensaje que podría contener, son una conexión con el usuario, esto tiene un peso y una responsabilidad para el diseñador. Un principio que ha guiado esta propuesta es el de que el diseñador que crea objetos para niños y niñas debe ponerse en su nivel, conocerlos, regresar en el tiempo a mirar aquello que lo apasionaba y llamaba su atención. En definitiva, conectarse con su niño interior, con su historia y su cultura, única forma de aproximarse a los deseos, expectativas, sueños y necesidades del usuario y afirmar su identidad.

1. CAPÍTULO I

El papel del juguete en la transmisión de roles

1.1. Breve análisis de la juguetería en América Latina y Ecuador

En Latinoamérica la juguetería, en su amplia y diversa oferta de objetos, importados o de fabricación nacional, tradicionalmente ha reproducido los roles que la sociedad impone a hombres y mujeres. En las niñas, la maternidad, las tareas domésticas, la belleza, la moda y la figura ideal. En los niños, la fuerza, el poder, la guerra, la competencia, la acción. Su tarea no es otra que la de reiterar aquello que per sé está implícito, el papel asignado históricamente a los dos sexos, que orienta a la niñez a asumirlo desde temprana edad, reproducirlo a futuro, relativizando así el concepto de equidad de género. El Ecuador no está exento de este problema, por ser una sociedad conservadora, afianza y reproduce esta situación; y, sobre todo, rechaza desde un prejuicio, la elección de un juguete que por su naturaleza no esté destinado al sexo al que corresponde.

La creación nacional es muy limitada, no solo por el hecho de que su fabricación no es rentable, sino también porque la producción en masa y la publicidad han monopolizado el mercado, restando oportunidades para generar y crear una nueva oferta que sea capaz de transmitir mensajes con un contenido distinto.

Los niños y las niñas siguen asumiendo el quehacer que le impone la sociedad, y que no les permite mirar más allá, asumir nuevos roles, elegir libremente, no solamente a través del juego sino en una amplia diversidad de actividades que exigen de ellos un pensamiento crítico, que pueda incidir directamente en la manera de ver y mirar las situaciones diarias de su vida y poder emitir libremente un juicio sobre ellas. Por otro lado, dependiendo de su contexto cultural, son los

receptores de mensajes estereotipados de una sociedad que les dice que deben cumplir un rol establecido según su sexo, ya sea que este mensaje lo reciban de personas o medios de comunicación y sin importar si lo reciben críticamente. El juego sigue y seguirá siendo el medio por el cual los niños y niñas desarrollan destrezas y aprenden diferentes roles.

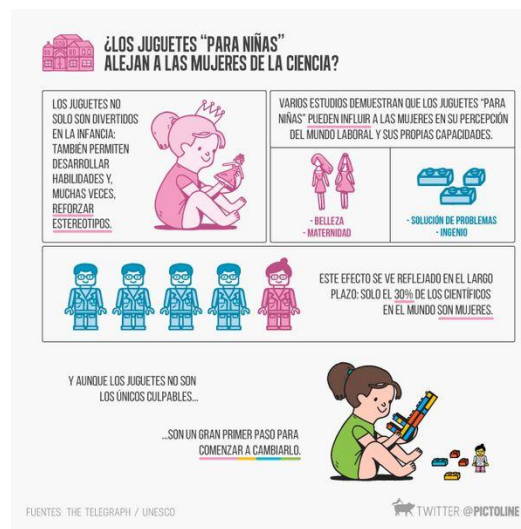


Figura 1. Los juguetes "para niñas".

Tomado de Pictoline, 2016

En un estudio en México realizado por la doctora Nora Patricia Sánchez Chávez en el que se repartieron diferentes juguetes a niños y niñas por el día de Reyes, se pudo notar reacciones interesantes de parte de los objetos de estudio. Se tomó en cuenta la influencia que tiene la publicidad en los niños y niñas y el hecho de que a cada uno se le dio un juguete que estaba destinado a su respectivo sexo según las convenciones sociales del país y el precio de cada juguete, las conclusiones son muy interesantes.

En cuanto a costos, \$16.677,23 de los juguetes para niños contra \$7.972,62 en niñas, lo que se comprende como un gasto superior en los

juguetes de niños. Respecto al nivel de aceptación, los niños quedan satisfechos con los juguetes recibidos en un 78,33% y las niñas en un 33,33%, demostrando la insatisfacción que ellas reciben ante sus juguetes; ambos reciben menos de lo que esperan. (Sánchez Chávez, 2002)

Este es un referente importante para observar el rechazo de las niñas al estereotipo de juegos que han tenido tradicionalmente, lo que genera la oportunidad de presentarles un distinto proceso lúdico, que se encuentre dentro de la zona de confort y al mismo tiempo permita el desarrollo de pensamiento crítico y dote de conocimiento. Dentro de las conclusiones generadas en el estudio una es la más evidente:

Los resultados indican como el juego y los juguetes en nuestro contexto social siguen fortaleciendo el ascenso de los roles tradicionales lo cual se observa en el descontento con el juguete recibido principalmente en niñas, siendo esto congruente con otros estudios realizados sobre la aceptación y el bienestar que provoca el incremento de los roles tradicionales femeninos. (Sánchez Chávez, 2002)

Se puede notar, gracias al descontento de las niñas, que estas no nacen prefijadas a tareas que eventualmente se verán obligadas a cumplir, sino que la sociedad se encarga de imponerlas a través de los medios más diversos posibles. El juego será el instrumento que permita formar personas que rompan moldes y entiendan que están en toda la capacidad de ser quien ellos o ellas deseen. El juguete tiene que dejar de ser un objeto y convertirse en la herramienta que permita desarrollar libremente la creatividad.

América Latina no está exenta de una realidad que se vive mundialmente, otros países han realizado avances significativos en el estudio de los juguetes y el juego, como es el caso de Reino Unido según el diario El Telégrafo de Londres, se analizaron 250 publicidades de juguetes para navidad por la campaña Let Toys be Toys y el resultado es que la publicidad juega un papel definitivo al separar a los niños y niñas en sus actividades lúdicas y recreativas, realidad que se torna dramática. (Peck, 2015)

1.2. Consecuencias e Iniciativas

Debido a la problemática descrita y ante la incapacidad de contar con alternativas que generen un pensamiento distinto en los niños y niñas, en donde la inventiva y la creatividad sean un objetivo primordial; siendo el juego el medio idóneo y el juguete el emisor de un mensaje cargado de un contenido desvalorizador de la mujer, seguirá habiendo un concepto erróneo del papel del hombre y la mujer dentro de la sociedad, y eso es lo que se quiere evitar.

Por lo tanto, se ha considerado importante crear un objeto lúdico que recree a la mujer con roles distintos a los domésticos o estéticos refrendados por la sociedad. Este objeto, de fabricación manual, a diferencia de aquellos ofrecidos masivamente en el mercado que por sus características no convocan una actitud activa y creativa, está dirigido a niños y niñas de entre 8 y 12 años que según Piaget son las edades en las que se desarrollan las operaciones concretas, por lo que ha sido concebido dentro de los parámetros de desarrollo motor y de pensamiento correspondiente a estas edades. Además, por que en dicho periodo: “El egocentrismo se desvanece paulatinamente (...) A medida que el niño tiene más experiencias con niños y hermanos, quienes hacen valer sus perspectivas personales del mundo, se da cuenta que hay otros puntos de vista a parte del suyo” (V. Kail citando a Le Mare y Rubin, 2004, pp. 214-205). Por esta razón ha sido concebido para motivar un juego que induzca a una reflexión

de contenido social; sobre todo, del quehacer de la mujer, de su eficiente desempeño en áreas como la política, la actuación pública, el arte y la ciencia; y porque:

Es posible invertir el pensamiento (...) pues el niño en edad escolar ya domina las operaciones mentales, acciones que pueden efectuarse sobre objetos e ideas y que siempre producen un resultado (...) Al tratar la etapa de las operaciones concretas destacamos las ventajas que las operaciones mentales significan para el niño (...) El niño adopta un enfoque de solución de problemas concreto, proactivo y con los pies en la tierra. (V. Kail y Cavanaugh, 2004, p. 215)

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Diseñar un kit DIY (Do it yourself o hazlo tú mismo) que comprende un libro y una serie de personajes pre confeccionados (para niños de 8 a 12 años) inspirados en la mujer latinoamericana en sus diversos ámbitos de acción: arte, política, derechos y luchas sociales. Su objetivo es usarlo como herramienta lúdica y educativa en equidad de género.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Investigar el rol de la mujer latinoamericana en el desarrollo de sus sociedades y el impacto de los juguetes en la formación de niños y jóvenes.

- Desarrollar el kit de libro y una serie de personajes lúdicos y educativos representativos de la mujer latinoamericana que permitan fomentar la equidad de género en niños de 8 a 12 años, junto con el producto y su empaque.
- Validar el producto desarrollado con el público objetivo verificando sus aspectos ergonómicos, funcionales y simbólicos o su usabilidad, practicabilidad y viabilidad.

1.3.3. Actividades para el logro de objetivos

Tabla 1.

Actividades para lograr el objetivo general

Objetivo General	Recursos necesarios	Resultado esperado	Observaciones
Creación de personajes	Previa investigación, ilustración y creación de una historia para cada uno.	Generar al menos 8 o 10 personajes	Presentar personajes editados en su totalidad.
Representación de personajes	Selección de colores y técnicas de ilustración para poder plasmarlos digitalmente.	Encontrar un resultado que brinde armonía y atracción a los niños y niñas.	Realizar entrevistas para conocer tendencias y aplicarlas
Creación libro	Creación total del libro como producto final	Que este pueda ser utilizado por niños y niñas y sirva como herramienta lúdica y educativa	

Tabla 2.

Objetivo específico 1

Objetivo Específico 1	Recursos necesarios	Resultado esperado	Observaciones
Investigación de contextos geográficos-sociales	Biografías, crónicas, historias, entrevistas	Conocer el medio al que van a representar los personajes	
Investigación de mujeres famosas de Latinoamérica	Biografías y autobiografías	Entender las luchas de las mujeres escogidas	
Análisis de juguetes en niños y niñas	Entrevistas a niños y niñas sobre los juguetes que utilizan	Generar su comprensión sobre el diseño de juguetes y su popularidad en el usuario.	Diseño Centrado en las Personas

Tabla 3.

Objetivo específico 2

Objetivo Específico 2	Recursos necesarios	Resultado esperado	Observaciones
Selección de las nacionalidades de cada personaje	Previa investigación realizada sobre países latinoamericanos.	Asignar nacionalidades a cada personaje	Pueden compartir nacionalidades pero se intentará que sean de diferentes regiones
Selección del "quehacer de la mujer"	Búsqueda de los más diversos quehaceres que rompan con el rol previamente asignado a la mujer	Asignarlo a cada personaje	
Producción del libro	Ilustración, redacción y diagramación de instructivos	Conseguir el producto final	

Tabla 4.

Objetivo específico 3

Objetivo Específico 3	Recursos necesarios	Resultado esperado	Observaciones
Presentación a grupos	Copias de instructivos y público objetivo	Recoger opiniones del usuario	Aplicar cambios o correcciones
Taller	Grupo objetivo de usuarios	Cada niño debe fabricar una muñeca	

2. CAPÍTULO II

Marco teórico

Sólo después de que las mujeres empiezan a sentirse en esta tierra como en su casa, se ve aparecer una Rosa Luxemburg, una madame Curie. Ellas demuestran deslumbrantemente que no es la inferioridad de las mujeres lo que ha determinado su insignificancia. (De Beauvoir, 1949)

2.1. Antecedentes

2.1.1. Juguetería y muñecas en el mercado ecuatoriano

El juego es una de las actividades lúdicas más potentes para la adquisición y desarrollo de destrezas y habilidades; valores sociales, afectivos y éticos en los niños y niñas. Un juguete puede servir como una herramienta de aprendizaje cuando en su diseño, creación y uso va implícita esa intención, independientemente de que el mercado de la juguetería en el mundo recurra a los juguetes como el medio a través del cual se transmite un determinado mensaje a los niños y niñas.

El juego y el juguete son instrumentos esenciales en el proceso de socialización; con ellos se aprende, se imita y se asimilan conceptos, comportamientos, roles y estereotipos que socialmente “corresponden” a su género. Como lo describe Roma Agrawal, ingeniera estructural, en una entrevista para el diario El Telégrafo de Londres en la que ratifica que los juguetes pueden llegar a ser sexistas al atribuir ciertos roles implícitos en cada uno de ellos; por ejemplo:

Little girls who are only given toys that consist of mirrors and hairbrushes, cooking sets, and dolls (all in pink) are taught that appearance and nurturing are important. Boys who are only given science toys, building blocks and toys for play-fighting are taught that experimentation and confrontation are natural for them. (Agrawal, 2015)

Dentro de la oferta de juguetería se torna difícil encontrar aquellos que recojan valores que se diferencien de los estereotipos asignados culturalmente a la mujer además de aquellos que son de orden estético, doméstico o maternal. El diseño de juguetes ha desarrollado a través de los años propuestas patriarcales que encasillan tanto a niñas como a niños dentro de roles pre establecidos socialmente y que generan un “ideal” erróneo y limitado de lo que significa ser mujer u hombre, así como estereotipos de su quehacer dentro de la sociedad.

En la investigación realizada para este trabajo en Quito, en las jugueterías más conocidas, la gran mayoría de artículos para niñas son los descritos; es decir, los enfocados a cumplir tareas de carácter básicamente doméstico (muñecas, electrodomésticos, implementos de cocina y de casa) o los de naturaleza estética (maquillaje, pintura de uñas, artefactos de salón de belleza).

En la diversidad de muñecas existen escasas variantes como es el caso CPK “Cabbage Patch Kids” que representan infantes con Síndrome de Down, pero en el fondo siguen siendo lo mismo, algo para que la niña cuide y atienda, un juego para ser mamá. Otro caso que se puede mencionar son las “cucas” recortables, que si bien contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad fina, que no es el objetivo por el que se crean, centra a la niña y el juego en el campo de la moda y se las encuentra en comercios menores, papelerías o bazares, aunque existe una oferta de cucas culturales que representan las diferentes etnias del Ecuador y su vestimenta típica. El reducido número de muñecas que representen a la mujer adulta y que, por lo tanto puedan constituirse en un

ejemplo, es un detalle interesante dentro del ámbito del diseño de juguetes para niños y niñas. En lo local, hay un mínimo mercado restringido al consumo turístico con motivos etnográficos.

Las famosas Barbie, al alcance de muchos por su variedad en los costos, son las típicas muñecas del “modelo a seguir o de lo que quiero ser” para las niñas, aunque en la actualidad han desarrollado una nueva línea con otras características, no dejan de ser estilizadas y bellas, condición pre establecida desde su creación y que recrea lo que se considera el modelo de lo femenino y los parámetros estéticos y de comportamiento que se exigen a la mujer.

La nueva oferta de muñecas con temáticas que representan personajes de series animadas de televisión (Monster High o Ever After High) o a las hijas de las princesas de los cuentos populares como Blancanieves, Cenicienta, e incluso de aquellos personajes desactualizados para el mercado, tienen los mismos rasgos: ojos grandes, cuerpos hermosos, estatura envidiable, vestidos y trajes luminosos y ceñidos al cuerpo.

Muñecas con otros materiales u otras temáticas son posibles de conseguir pero en entornos artesanales y de acceso más restringido, porque no tienen acceso a establecimientos comerciales o de presentar publicidad en medios masivos de comunicación que atraigan a los niños y niñas para su adquisición. “El objetivo principal de la publicidad es vender un producto para lo cual utilizan los estereotipos asignados, aceptados e interiorizados en sus potenciales clientes” (Gil y Pérez, 2009)

Es importante mencionar que ha habido propuestas para rediseñar, reutilizar, intervenir muñecas prefabricadas para darles un sentido distinto y utilizarlas

como manifiesto contra la discriminación, la desigualdad, la violencia e incluso fomentar la autoestima.



Figura 2. Propuesta Ni con el pétalo de una rosa.

Tomado de Herrera, 2010

2.1.2. Nuevas tendencias en creación de personajes

Personajes diseñados desde el contexto cultural y social ecuatoriano son muy reducidos. El caso del personaje creado por la revista Elé llamado Capitán Escudo merece atención, siendo este un modelo del que se generaron comics, mercadería e incluso figuras de acción y una película a estrenarse en 2016. Un superhéroe ecuatoriano que lucha para erradicar los problemas del país, educando a los niños y niñas para que estén al corriente de la actualidad nacional pero desde su punto de vista, conservando su inocencia y combatiendo la ignorancia. Junto con su diseño se puede notar que este personaje representa al ecuatoriano simbólicamente, como lo señala en una entrevista en la revista Elé: “Mi traje es un símbolo. El Escudo Nacional refleja muchos aspectos de nuestro país. Yo trato de representar lo mejor del Ecuador, sus regiones, su riqueza natural y su gente.” (Rivadeneira, 2011).

Con la creación de este personaje se puede notar el deseo por representar al pueblo, este héroe posee un deber trascendental de transmitir a los niños y niñas: “Cada día me preparo mental y físicamente para continuar defendiendo los intereses de mi pueblo” (Rivadeneira, 2011). El capitán viene con una colección de mensajes y valores para sus lectores, características importantes y especiales para un personaje creado en el contexto del país y dirigido a los niños y niñas ecuatorianos.

Aunque no estamos a salvo, debemos estar dispuestos a combatir a nuestros enemigos. La injusticia, la corrupción, la pereza, la impuntualidad, el egoísmo, la trampa y la mentira son algunos síntomas del ataque de los miembros de la Liga de la Maldad... ¡Debemos desarrollar armas para defendernos: la sinceridad, la solidaridad, el trabajo honesto, el deporte, la sana competencia, la creatividad! (Rivadeneira, 2011)

Dentro de la creación de personajes en juguetes a nivel nacional se buscó alguno que cumpla con la necesidad de retratar la cultura del país, se encontró el diseño de art toys, línea de madera realizada por el Laboratorio Creativo Cultural Nunadesign llamado Qoonas, en los cuales se pueden observar los principales actores de las fiestas nacionales: “Ideas locas, ideas utópicas, ideas genuinas” (Fruci, 2013), son los términos con los que se refiere el diseñador al describir su proyecto, aunque éstos tienen como destinatario una persona mayor, la carga cultural los convierte en un proyecto industrial paradigmático en su tipo. Funciona a nivel latinoamericano con diferentes temáticas dependiendo del país en el que se realiza, tienen características diferenciadoras que los hacen únicos entre sí, eso quiere decir que ninguno de los diseños es igual, por lo que el usuario consigue una pieza exclusiva, dándole un valor agregado.

Sin duda ejemplos como estos se consideran opciones interesantes en el campo del diseño de personajes, pero una cosa es evidente y lamentable y es que la mujer no está incluida en ninguno de ellos.

2.1.3. Libros y literatura

En el mercado de libros infantiles hay cierta variedad en sus temáticas, pero prevalece esa segregación que propone actividades manuales, estéticas y domésticas a las mujeres y a los hombres, en cambio, de investigación, experimentos y construcción. Los destinados a las mujeres enseñan a tejer con agujetas o crochet o son una guía para confeccionar prendas de vestir o accesorios. Escasos son los libros que guían la creación de personajes; unos a través del tejido, otros de la costura, pero el público objetivo son los adultos por la complejidad de su trabajo. Es importante mencionar que los costos son altos y que siempre son de editoriales extranjeras.

Para la fabricación de personajes con roles distintos, son escasos los libros que están hechos para los pequeños, la única manera de conseguirlos es a través del internet y son por lo general de origen estadounidense. Algunos de estos enseñan a crear personajes famosos de la historia por ejemplo Albert Einstein o Audrey Hepburn e incluso los latinos como el Che Guevara o Maradona. El único personaje femenino latinoamericano que se puede encontrar es el de Frida Kahlo, el resto son actrices de Hollywood o iconos de la realeza. No existen personajes que reivindiquen el quehacer y luchas de la mujer latinoamericana, su papel en la historia y en el desarrollo de los pueblos y las culturas, factor que se torna interesante para explotarlo.

En el campo de la literatura la serie de libros Antiprincesas ideado por Nadia Fink recientemente para la editorial Sudestada, es una colección de libros ilustrados que narran la vida y obra de tres mujeres importantes en la historia latinoamericana, estas tres mujeres son Violeta Parra, Frida Kahlo y Juana

Azurduy. Sin duda, generan en los niños y niñas un interés por saber más sobre cada personaje, lo que va modulando su carácter investigativo y la necesidad de conocer sobre la historia de sus pueblos: “Libertad, creatividad, la búsqueda de justicia, de amor... éstas son algunas de las características de las antiprincesas de esta colección.” (Smink, 2015).

En el Ecuador, aunque la literatura infantil presenta un grado de menor desarrollo que en otros países de la región, como Argentina, Chile y Brasil, es amplia su producción. Sin embargo, no llegan a la mayoría de los niños y niñas por su costo en el mercado, por la escasez de bibliotecas, la falta de instrucción y hábitos de lectura de los padres, el desconocimiento de los maestros sobre los libros ofertados en el mercado, el todavía reducido hábito y motivación por la lectura, la preferencia por la tradición oral, rica en leyendas y mitos, entre otras razones.

Como menciona Ketty Rodríguez de la Universidad de Missisipi (2000), hasta mediados del siglo XX, las obras publicadas se concentraron más que en aspectos literarios, en el ámbito didáctico; característica que permanece hasta la década de los 80. Es Hernán Rodríguez Castelo quien publica sus primeras obras de literatura infantil. Una característica de los libros infantiles publicados en esta época será la escasa atención al diseño gráfico, que recién en la década de los 90 cobrará importancia.

Hoy, recién en el siglo XXI en Ecuador se destacan autores y obras que merecen un sitio destacado como las obras de Alicia Yáñez Cossios, especialmente Pocapena que narra la discriminación de un niño indígena; las de Edna Iturralde que sensibiliza a los niños y niñas ecuatorianos respecto, especialmente, de la naturaleza, de animales en extinción y de grupos minoritarios; los de María Fernanda Heredia, que escribe e ilustra cuentos para educación básica como Que puedo hacer para no olvidarte o Gracias; que recrea vivencias infantiles y, finalmente, los de Leonor Bravo, autora e ilustradora, cuya obra más conocida es el Viaje al país del sol, donde se describen las regiones y tradiciones del país.

Si bien todas aportan con valores sociales, aún son productos de acceso restringido y elitario.

De todo lo descrito, se podría afirmar que las experiencias en el diseño de propuestas lúdicas especialmente de juguetes, con los propósitos descritos, en cuanto a equidad de género, son aún muy escasas, lo cual vuelve necesaria, pertinente y oportuna la creación de un cuento y de un pequeño manual de instrucción que vincule a niños y niñas con su identidad cultural y de género; con propósitos de trascendencia y compromiso social con valores fundacionales del ser humano, a través de una propuesta que supere los estereotipos que reproduce el mercado.

2.2. Referentes para la presente propuesta

Los personajes de esta propuesta tienen como objetivo presentar a los usuarios, niños y niñas, un concepto femenino con valores diferentes. Están inspirados libremente en la vida, obra y hazañas de mujeres latinoamericanas, cuya vida, acciones, formas de ser, pensar y actuar han realizado aportes fundamentales a sus pueblos, son portadores de valores e ideales de igualdad, justicia, equidad y constituyen ejemplos a seguir, lo cual resulta pertinente con los objetivos del proyecto.

Son muchos los ejemplos que se pueden mencionar, tan solo se recurrirá a mencionar a algunos de ellos. Mujeres como: Rigoberta Menchú en Guatemala que ha luchado intensamente por los derechos humanos de los pueblos indígenas de su país; Frida Kahlo en México, afamada pintora que logró representar la realidad de miles de mexicanos por medio de su arte; Eva Perón impulsora del voto femenino en Argentina y de la reivindicación de los descamisados ; Carmen Mondragón artista y revolucionaria Mexicana quien fue

la primera en usar minifaldas en su época; Juana Azurduy heroína boliviana y comandante de guerra; otras como la Monja Roja de México también impulsora del voto femenino en Latinoamérica; Esperanza Brito de Martí defensora mexicana de los derechos reproductivos de la mujer; Policarpa Salavarrieta, nacionalista colombiana y espía de la independencia; Gabriela Mistral poeta chilena conocida mundialmente; Mercedes Sosa cantante argentina comprometida con los pueblos y la búsqueda de la equidad; las famosas Adelitas de México, miembros de la independencia quienes llevaban un fusil en una mano y a sus hijos en la otra, demostrando que las actividades no se desligan del compromiso social. El Ecuador: Dolores Cacuangó y Tránsito Amaguaña activistas Indígenas; las tres Manuelas que dieron tanto por la patria; Matilde Hidalgo de Prócel, primera médica Ecuatoriana también impulsó el voto femenino. Todas representan un solo pueblo, el de América.

Este es en un continente que tiene una historia importante, en cada pueblo se han destacado hombres y mujeres que han sido parte de luchas, de victorias, de derrotas y conquistas; un continente que se encuentra en desarrollo y en disputa con las grandes potencias, pero que también ha sido el escenario de procesos sociales fuertes y dolorosos, en los que existieron mujeres valientes que fueron también protagonistas de la historia por el papel que cumplieron y que, en la mayoría de casos, permanecen invisibilizadas o subvaloradas en las historias oficiales y cívicas, impartidas en las escuelas.

Los niños y niñas, para una formación ética, para el desarrollo de una firme identidad individual y cultural, no pueden desconocer esas luchas; el papel y la significación de estas mujeres en las batallas por la independencia, en la búsqueda de la democracia y la libertad para los pueblos de la región; información que les permitirá hoy y en el futuro optar por la justicia y la libertad, tomar posición, opinar y actuar en coherencia como los potenciales próximos actores que puedan asegurar sus derechos y los de los otros y aportar a la

construcción de sociedades más igualitarias y democráticas, en una región en la que hoy se registra un alto porcentaje de pobreza y exclusión.

Por esta razón se han creado estos personajes que reflejan una vida de trabajo, de entrega y compromiso, para inducir a niños y niñas a investigar y a aprender, sobre lo que ha pasado y sigue pasando en América, como un referente para desarrollar su pensamiento crítico y su compromiso social, desde el ejemplo. Mujeres en las que se destacan cualidades como la generosidad, la solidaridad, el afecto, la tolerancia, cualidades profundamente humanas y responsablemente desarrolladas por ambos géneros, desde una visión libre, transparente y sin sesgos; desechando estereotipos que las asignen a un solo sexo.

2.3. Aspectos Teóricos

In the world that we exist, that is so constantly trying to get rid of everything we've already seen, there is a certain responsibility in my generation, to hold on to certain things and pass them on toward our future into the people that will come (Testino, 2012)

2.3.1. La cultura

Elemento fundamental en el desarrollo de un pueblo. Se considera que Latinoamérica, el grupo de países del continente americano de habla hispana, es una mezcla de diferentes culturas, que han vivido, así sea en distintas épocas, similares luchas desde el momento de su conquista, situaciones absolutamente desgarradoras pero generadoras de una sociedad diversa. Todas estas luchas la convierten en un solo pueblo, como lo calificó acertadamente Manuel Ugarte como la Patria Grande, y que es parte del sueño de unidad que promulgó Bolívar.

Por esta razón se consideró pertinente contar algunas de las historias de estos pueblos desde el punto de vista de las mujeres y sus culturas.

2.3.2. La confección para los personajes

Actividad en la que se fabrican prendas de vestir con fibras de distinta naturaleza para brindar abrigo, comodidad y protección. Realizada a través de los tiempos, pieza clave en la cultura latinoamericana, presente en gran parte de la vestimenta, de venta artesanal incluso industrial.

La actividad de producción textil artesanal, es parte de la historia y la cultura en todos los pueblos de América Latina. Coser, bordar, enhebrar, así como modelar artefactos de uso cotidiano, en los pueblos indígenas o en grupos étnicos ancestrales de la región son tradiciones en las que se encuentra implicada toda la familia; actividades colectivas que fomentan la comunicación, la colaboración, la responsabilidad compartida, la elección colectiva de colores y tramas, el reparto equitativo del trabajo; más allá incluso de que los hombres realicen las tareas de fuerza y las mujeres se dediquen a la cocina y al cuidado de hijos y animales. Sus productos expresan mensajes acerca de la cosmovisión de cada pueblo, de sus historias, leyendas, circunstancias. Han sido también un medio de denuncia, de protesta y un símbolo de libre expresión y creación, sin imposiciones.

Un cuadro actual de reuniones familiares, en la mayoría de sectores sociales, ofrece una visión de la pobreza de comunicación, del individualismo en la elección de alternativas de uso del tiempo libre, de la dependencia a aparatos electrónicos que constituyen muros para una convivencia interactiva y enriquecedora. En esta escena, en la mayoría de casos, padres e hijos varones

se dedican a los juegos electrónicos mientras la madre prepara los alimentos y arregla la casa. Los roles asignados se repiten, se recrean y perpetúan.

Este uso indiscriminado de aparatos electrónicos por los niños y niñas en la actualidad es un factor preocupante en la medida que la socialización ha pasado a segundo plano, empiezan a encerrarse en “su mundo” y se convierten en seres cuya atención se centra en una pantalla, la interrelación con la familia se reduce cualitativamente, convirtiéndose en la “actividad” lúdica más atractiva y a la que muchos tienen acceso. Sin duda su uso es un factor que interfiere en la atención y concentración de los niños y niñas, lamentablemente también es un recurso al que recurren los padres para su tranquilidad, con poco o nulo control parental. Por lo tanto es importante observar estos factores al momento de diseñar para niños y niñas.

La labor de tejido o de costura es una tarea exclusiva de la mujer en estos ambientes familiares. La propuesta pretende promover una actividad colectiva de juego, en la familia o la escuela, en la que los niños varones y sus padres, se involucren en una tarea asignada tradicionalmente al género femenino, sin avergonzarse, sin sentirse menos hombres. La educación en equidad de género, además del reconocimiento a la igualdad de derechos y capacidades en todos los ámbitos, entre otras cosas, demanda el compartir las tareas o roles exclusivamente femeninos a todos los miembros del grupo, independientemente de su sexo.

Para la costura se utiliza una gran variedad de herramientas, pueden ser de uso industrial o doméstico, eléctricas como las máquinas de coser o en lo manual las diferentes puntadas, hilos y técnicas. Por ejemplo en la cultura peruana, el uso de los hilos, el color y forma expresada muestra el origen de cada persona que lo viste, define a que familia pertenece, su estrato social, y es un símbolo de reconocimiento. Desde la necesidad de que cada ser se relacione con una

simbólica diferente como lo explica Mario Testino, con respecto a la vestimenta tradicional peruana, entrevista realizada en el 2012.

Utilizando todos estos recursos, con las técnicas de costura, al final los niños y niñas podrán tener su propia muñeca y confeccionada por ellos mismos.

2.3.3. La creación de personajes

Proceso por el cual un diseñador o ilustrador crea algún tipo de carácter con inspiración previa o desde cero. La característica más importante de este trabajo es que cada personaje tiene un trasfondo o historia que lo convierte en un ser único. Según el ilustrador Alberto Montt:

No hay un proceso establecido, va saliendo de acuerdo a las necesidades del momento, el artículo o el texto. Depende de a donde quiero ir con el personaje, que quiero comunicar o en otras ocasiones el personaje va creando un texto propio (2016)

Para la creación de los personajes femeninos, se realizó una investigación sobre la vida de varias mujeres latinoamericanas destacadas en la historia de cada país. Por un proceso de creación de personajes se podrá generar un cover para que cada uno, inspirado en su vida y obras; un ejemplo puede ser una Abuela de la Plaza de Mayo que se puede convertir en la súper abuela. Cada personaje está diseñado para que cuente la historia de su pueblo, sus luchas y su quehacer, e invite a los lectores y lectoras a investigar y aprender más, a dar valor a las historias que no se cuentan todos los días y a recuperar la tradición oral y la memoria de los pueblos.

Un ejemplo significativo es la película dirigida por Jorge R. Gutiérrez, *El libro de la vida*, en la que el autor explica algunas tradiciones mexicanas como la del día de los muertos, historia que el director usó como inspiración.

La historia se presenta como una leyenda mitológica, pero es invención mía y me he tomado la libertad de cruzar diversos referentes culturales. Hay elementos de la mitología griega, del mito de Orfeo, de las leyendas mayas (...) Por otra parte, mi abuelo, mi padre y yo tuvimos que luchar mucho por ganarnos el corazón de nuestras esposas, y eso está explorado en el triángulo amoroso del film. (Gutiérrez, 2015).

La recolección de datos para el director demuestra cómo quiere dar a conocer aspectos de su ciudad natal que se han ido perdiendo con los años, y es lo que quiere expresar en la película como metáfora. En el film las personas que mueren y no tienen a alguien que las recuerde, se convierten en seres tristes y fantasmagóricos que viven en un inframundo gris y desolado. Lamentablemente eso es lo que va a pasar con ciertas costumbres latinoamericanas si se deja de contar historias sobre ellas.

Como explica Gutiérrez (2015) "...está mi devoción por el arte folclórico mexicano: ese arte que no está en los museos ni vale millones, sino que está en un mercado y lo compras para que juegue tu hijo".

2.3.4. El factor femenino

La figura de la mujer es un elemento sustancial en este proyecto, como el personaje, en todas las culturas e históricamente, que mayor aporte realiza a la transmisión cultural. La idea es que se empiecen a contar historias con más

mujeres protagonistas que no sean las princesas que esperan su príncipe azul, sino aquellas que tienen que desafiar la realidad a la que se enfrentan en la vida, en el día a día. Porque las historias no las hacen sólo los hombres, también las hacen las mujeres, esos seres valerosos, que no se doblegan ante la adversidad y que encuentran fuerza y valentía para salir adelante, la tenacidad para hacer las cosas más inverosímiles y para posesionarse en su rol de dirigentes, de combatientes, de personalidades públicas, con la misma dedicación y tenacidad que demuestran como madres y cuidadoras.

2.3.5. El instructivo DIY

Manual de costura y creación de personajes DIY (Do it yourself), estos dos instrumentos son parte de un libro. Se escogió un libro pues esta es una opción análoga en la que se pueden incluir todos los personajes. Es un medio interesante para llegar a los niños y niñas, en especial el cuento porque genera más interés en los lectores por su dinamismo.

Educar en el compromiso con el arte, con la creación, desde la convicción de que todos los seres humanos, a cualquier edad y en cualquier condición de vida, tienen la posibilidad de crear, desde la propia inventiva e imaginación, resulta fundamental para formar personas íntegras. En sociedades como la nuestra, resulta indispensable erradicar el prejuicio de que los niños y niñas son muy chicos para aprender determinadas actividades, como el coser o diseñar ropa, a final de cuentas el producto que van a desarrollar será de su autoría, en el que la creatividad juega un papel esencial, idearán un compañero que será elaborado con sus propias manos, eso le da una cualidad distinta.

Dentro del desarrollo del libro es importante tener en cuenta que cada decisión sobre su diseño es esencial para que este sea una herramienta lúdica y

educativa, los elementos como color, tipografía y estilo deben tener concordancia. Los personajes deben ser amigables y los detalles en ellos atractivos pero simples, porque van a ser confeccionados por niños y niñas.

El instructivo contará con instrucciones visuales que sean de fácil concreción y seguimiento, en ellas se deben detallar las diferentes técnicas de costura y los pasos a seguir para la creación de cada muñeca, utilizando lenguaje simple. Siguiendo un manual fotográfico, los niños y niñas pueden llegar a un producto final sin problemas.

Gracias a la utilización del instructivo el usuario irá adquiriendo conocimiento de palabras técnicas de la costura y posteriormente poder usarlos para la lectura de patrones.

2.3.6. La cromática

Los colores deben ser vivaces, pertenecer a una paleta que mantenga armonía. “Dentro de cierto contexto cultural, esto es algo totalmente subjetivo y en el caso del color, especialmente afectivo” (Cruz-Diez, 1989).

Lo que se pretende con la cromática de la propuesta es generar un vínculo afectivo y de memoria con los lectores. A través del texto se puedan observar aquellos colores presentes en las vestimentas o paisajes de Latinoamérica y generar un vínculo con el color, una de las características más fáciles de recordar por el cerebro. Se propone presentar a los niños y niñas la posibilidad de enfrentarse a cromáticas a las que no están acostumbrados pero que el niño pueda observar estilos nuevos en ellas.

2.3.7. La ilustración

Es el proceso por el cual se generan imágenes gráficas, en el que se desarrollan los personajes y se los utiliza para la comunicación de ideas.

Son el primer acercamiento a un lenguaje visual que tienen los niños y es también el primer momento de cercanía con cualquier lenguaje plástico, por lo tanto es el principio de la formación de los conceptos estéticos que tienen los niños y que van a manejar a futuro (Montt, 2016)

Como lo explica Montt, quién es padre, que da especial importancia al conocimiento de las mujeres latinas en los niños y niñas, y lo aplica en su propia familia, se puede concluir que una nueva cantidad de personajes que representen a la mujer latinoamericana y que no respondan a roles limitantes de la mujer, es una forma interesante de ampliar los saberes de los niños y niñas, y la herramienta para esto es sin duda la ilustración, aprovechar esos lenguajes no verbales a los que no siempre se les da valor pero que aun así tienen un peso en el desarrollo del individuo. El objetivo es: “Generar una imagen que sea atractiva y que soporte el texto, que lo acompañe”. (Montt, 2016)

2.3.8. El cover

Es un elemento de la creación de personajes que funciona en base a la inspiración, lo cual significa, que se toman características de la vida, del entorno o de un personaje, ya sea real o ficticio, para la creación de uno nuevo se puede recoger algo de su precursor, un tributo, una particularidad, un rasgo, una distinción, pero sin replicar o representar al personaje en el que está basado. Consiste en tomar características importantes y relevantes y recrearlas. Se dice que las personas ilustran basadas en las formas que ya están impuestas en su cabeza, las cuales van acumulándose durante su desarrollo, el papel del que

crea el personaje, en ese momento, es concebirlo con los estilos que han generado el suyo.

Conocer la historia más allá de las versiones oficiales, siempre escritas desde los sectores de poder, es fundamental para construir la identidad nacional, colectiva e individual. Rescatar o inventar (en base a la realidad) la vida, obra, acciones heroicas, éticas, artísticas; los aportes culturales, estéticos de mujeres que han marcado hitos en la historia de los países de la región a la que pertenecemos, resulta fundamental para aportar a la equidad de género. Los personajes ejemplares, así como en los cuentos, aportan a los niños valores, perspectivas y concepciones de vida, a imitar, que trascienden su experiencia personal, familiar o educativa. (Moscoso, 2016)

2.3.9. El texto

Es la asociación de palabras que describe la historia que se quiere contar con cohesión y coherencia. Esta propuesta debe describir la historia de cada personaje, junto con su personalidad y sus características, usando un lenguaje simple y de fácil comprensión para los niños y niñas, de igual manera en el tema de instructivos. “El texto es el que manda” (Montt, 2016), quiere decir que el personaje puede nacer de él o el texto nace del personaje, pero es de una naturaleza esencial para toda propuesta para niños y niñas en edad escolar.

2.3.10. El contrapunto

“Hacer un contrapunto, que es lo que más me interesa, el texto cuenta una cosa y la imagen otra y en el mejor de los casos, la una no funciona sin la otra” (Montt,

2016). Una alternativa en la que el texto y la imagen vayan por la misma línea, supone un proceso en el cual los dos elementos esenciales van juntos y trabajan complementándose e incluso la imagen describe literalmente lo que dice el texto. La técnica del contrapunto, es otra alternativa, más compleja, pues es una práctica en la que la imagen completa la historia con otros elementos, la falta de alguna causaría que lo que se pretende transmitir esté incompleto.

2.4. Aspectos conceptuales: La equidad de género como el pilar conceptual y ético

Hablar de género es aludir a normas, conductas, valores y estereotipos culturalmente asignados a los hombres y a las mujeres en función de su sexo; por lo tanto es un constructo social y cultural de roles aprendidos mediante los procesos de sociabilización.

En correspondencia, entonces, la equidad de género alude a “la defensa de la igualdad del hombre y la mujer en el control y el uso de los bienes y servicios de la sociedad.” (Pérez Porto y Merino, 2009). No se logra equidad de género si desde la raíz no se equipara al hombre y a la mujer como sujetos de derecho, con las mismas oportunidades y capacidades. Por lo tanto, es una responsabilidad de las sociedades el reconocer a la mujer como parte integrante de los estados, ejerciendo sus derechos en igualdad de condiciones respecto de los hombres.

En el Ecuador, la Constitución de 2008, aborda el tema de equidad de esta manera:

La Constitución (...), incluye el principio de equidad de género entre hombres y mujeres en los ámbitos de la salud, la educación, el trabajo, el empleo, la comunicación, la producción, la familia, la participación, entre otros, y garantiza el ejercicio de cada uno de esos derechos en igualdad. Los derechos sexuales y reproductivos, la valoración y distribución igualitaria del trabajo doméstico y las actividades de autosustento, el derecho a una vida libre de violencia que incluye la garantía de cada persona a la integridad física, psicológica y sexual, constituyen derechos en sí mismos pero también son preceptos a observarse al momento de ejercer otros. La Constitución de 2008, brinda protección especial y prioritaria a niños, niñas, adolescentes, mujeres adultas, mujeres embarazadas y en período de lactancia, adultas mayores y desplazadas, sobre todo cuando éstas sean víctimas de maltrato, violencia doméstica o sexual; y/o explotación sexual (Rosero Garcés y Goyes Quelal, 2008)

Siendo el Estado el responsable de aplicar la normativa y velar por su cumplimiento, tiene el deber de posicionar a la mujer para que cumpla un rol distinto, de impulsar en la sociedad la comprensión de que la mujer es capaz de asumir otras responsabilidades, de educar a la población en esa concepción y de desterrar la de que las mujeres están destinadas al trabajo doméstico, a la agricultura y al cuidado de los hijos.

Esta visión tiene que aplicarse en la casa y en la escuela, la idea es presentar a través del juego personajes que recreen y representen el trabajo y la trayectoria de muchas mujeres que han sido importantes para la historia de América Latina. Siendo la escuela, el otro espacio de socialización donde los niños y niñas desarrollan mecanismos de relacionamiento, valores y concepciones de vida, constituye otro ámbito de vital importancia para priorizar la educación equitativa.

“La educación es así vista no solo como una de las dimensiones en que se debe lograr la equidad de género sino como una de las herramientas para lograr la igualdad de oportunidades en todos los ámbitos.” (UNESCO, 2013)

Siendo esta la institución que va a preparar individuos para su vida laboral a futuro, es indispensable romper con distorsionadoras visiones sociales y culturales, producto de la perspectiva de inequidad de género, que provocan una mayoritaria deserción escolar por parte de las niñas pues los padres consideran más importante destinar los pocos recursos económicos a los hijos varones como potenciales proveedores y no a las niñas, cuyo destino de esposas y madres, no requiere de educación. De igual manera, erradicar la creencia, producto de esta misma concepción, de que las niñas deben estudiar carreras no ligadas a las ciencias exactas sino a las sociales. Factores que afectan su potencial a futuro, restringen sus posibles elecciones profesionales y las condenan a actividades productivas manuales sin perspectivas de ingresos igualitarios con los hombres.

Desde una perspectiva de culturización, se ha planteado que es más probable que las niñas elijan carreras con recompensa intrínseca, con menos competencia y más cooperación social y cuidados. Las imágenes asociadas con ciertas carreras influirían en esta selección, ya que las niñas perciben las matemáticas y ciencias como menos femeninas, atractivas, populares y sociables. (UNESCO, 2013)

Por lo tanto el trabajo en el hogar no es el único para solventar los problemas de inequidad de género, la escuela debería convertirse en un lugar donde este tipo de situaciones se deben tratar para poder explotar las habilidades y creencias de cada individuo y así evitar una limitación al momento de buscar educación superior.

Los medios de comunicación y sus producciones culturales (programas televisivos, cuentos, mitos, símbolos, normas, principios religiosos, etc.), según afirmaciones vertidas en el Plan de Acción de Género en Desarrollo, de la Corporación Española en el Ecuador (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo [AECID], 2011), se guían también por estos parámetros. La mujer es utilizada como objeto sexual; es valorada en cuanto cumple a cabalidad su rol de madre y esposa sumisa y no contestataria, obligada a postergar los intereses propios a favor de los hijos, del bienestar y equilibrio familiar.



Figura 3. Simone De Beauvoir.

Tomado de Pictoline, 2016

Hay que tomar en cuenta que el peso de las imágenes en los niños y niñas es de absoluta importancia, imágenes transmitidas por los textos escolares, por los medios de comunicación, suelen cargar un mensaje inconsciente dándoles una idea de cómo debería funcionar el mundo y quien debe cumplir con que tareas.

2.5. Marco Normativo y Legal

- Para el fin de este proyecto es indispensable tener en cuenta:
- Tomar como base los Artículos 1 y 2 de la Declaración de Derechos Humanos

Artículo 1.

“Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.” (ONU, 2008)

Artículo 2.

“Toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona, tanto si se trata de un país independiente, como de un territorio bajo administración fiduciaria, no autónomo o sometido a cualquier otra limitación de soberanía.” (ONU, 2008)

Aquellas organizaciones nacionales e instituciones públicas nacionales y extranjeras que trabajan alrededor de la equidad de género y de los derechos de las mujeres:

Leyes de educación y sus objetivos “La paridad de género apunta a otorgar a niños, niñas, hombres y mujeres, igual acceso a una educación de calidad, atendiendo a oportunidades pedagógicas que potencien sus fortalezas.” (UNESCO, 2013)

- La Constitución del Ecuador de 2008. Art. 11 No. 2
- Organizaciones de protección de la mujer.
- La Ley del Libro del Ecuador, en la cual se detalla a que procesos debe atenerse la producción de libros para su publicación.
- La propiedad intelectual de las mujeres en las que se va a inspirar, teniendo en cuenta que sólo se pueden publicar citas de las mismas. La propiedad intelectual de los personajes creados, los cuales deben pertenecer a sus creadores y deben tener su permiso para su correcta difusión.
- Las especificaciones de diseño de juguetes y su normativa para la edad al que va dirigido el libro y las muñecas y los derechos de autor de la tesis en caso de que esta tenga la oportunidad de ser producida y distribuida a nivel comercial.

3. CAPÍTULO III

Recursos

3.1. Informativos y humanos

Para la realización de esta tesis se tomaron en cuenta principalmente aquellos recursos de información en los cuales consta toda la fundamentación del trabajo. Dentro de los recursos humanos en un primer plano se consideraron a la autora y sus mentores pero también existieron agentes importantes en la creación del trabajo, pues son los que influyeron en procesos tales como entrevistas, accesorios y comprobaciones, estos son los que fueron formando parte de la columna de la tesis, pues su opinión es de absoluta importancia y con su trayectoria permiten el pulido de las ideas de la misma.

En los recursos humanos en diseño, el usuario es de vital importancia, en especial si se está usando una metodología DCP (Diseño centrado en las personas) y las opiniones de este se deben tomar en cuenta en cada encuentro con el producto. También tener en cuenta a colaboradores en procesos de impresión, fabricación y abastecimiento de materiales, que proporcionen los procesos y materiales de los que el trabajo depende al cien por ciento.

3.2. Técnicos

Son los recursos que permiten al beneficiario comunicarse con el diseñador y poder fabricar las muñecas del cuento, por lo tanto, un instructivo con patrones es el pilar técnico, una vez que se tiene acceso a un patrón de costura que se

pueda entender, este proporciona total seguridad en la fabricación de los productos.

Además de la utilización de distintos software de diseño para la creación de personajes, la ilustración y la diagramación del libro, edición de fotografías e incluso ingreso de datos obtenidos en las entrevistas.

3.3. Materiales

Deben tenerse en cuenta aquellos que se utilizarán para la producción física del libro como papel, pastas y anillos; también para la realización de las muñecas que son hechas en base de telas de distintos colores y la herramienta principal una selección de agujas de diferentes números.

3.4. Cronograma

Tabla 5

Tareas y fechas

Tarea	Fecha de vencimiento
Investigación Mujeres e Historia	Previo a Semana 1
Diseño de Herramienta de Investigación	Semana 2-4
Respectivas Correcciones	Semana 3-4
Entrevistas 1	Semana 4
Entrevistas 2	Semana 7
Entrevistas a Expertos	Semana 5
Tabulación	Semana 4-5
Diagnóstico	Semana 5

Determinantes	Semana 5-6
Bocetaje 1	Semana 5-6
Prototipos de Tejido	Semana 6
Presentación	Semana 6
Elaboración personajes	Semana 7-10
Textos	Semana 7-10
Historias	Semana 7-10
Instructivos	Semana 7-10
Fotografía	Semana 7-10
Correcciones	Semana 10-11
Validación con Niños y niñas/Taller	Semana 11-12
Redacción Documento de Tesis	Semana 1-10
Revisión Docente Guía	Semana 13

4. CAPÍTULO IV

Metodología

4.1. Diseño metodológico

Dentro de los diferentes campos del diseño y debido a la necesidad de trabajar con niños y niñas, para solucionar un problema que les acontece, se decidió trabajar con la metodología de Diseño centrado en las personas o DCP.

4.1.1. Metodología de diseño

El DCP o Diseño centrado en las personas, es un conjunto de herramientas dirigidas a solucionar un problema observado y diagnosticado en un grupo específico. Funciona con tres procesos clave: escuchar, crear y entregar. Dentro de estos procesos la fase de escuchar se puede entender como el proceso de investigación en la que se utilizaron, como medio para conocer a los usuarios, una serie de entrevistas hechas a una muestra dentro de la población de niños y niñas, al conocer las respuestas y en conjunto con la investigación de campo se pudo observar el que sería el problema de diseño a resolver.

Posteriormente el proceso de crear, se conforma por la búsqueda de ideas y soluciones al problema; después de trabajar con un focus group para poder definir una línea de comunicación a la que se pueda adaptar el proyecto final para que la comprensión sea prioritaria y se facilite su uso sin comprometer el interés que este pueda generar en los usuarios. Por medio de diferentes procesos de generación de ideas se deben pulir las respuestas, para así decidirse por un producto final.

En la última fase, la fase entregar, se priorizó el desarrollo de prototipos y de validarlos con el público objetivo, para así poder desarrollar el producto final junto con presupuestos y planes de distribución y empaque. En la siguiente imagen se pueden observar las fases del proceso ECE, escuchar, crear y entregar, adaptadas al desarrollo de este proyecto.

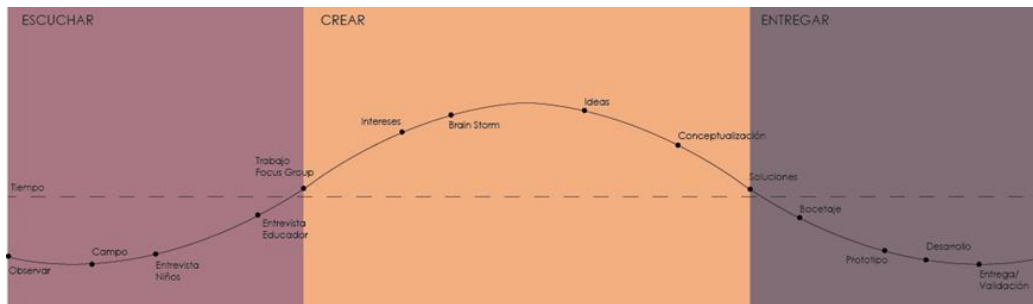


Figura 4. Proceso de DCP.

Adaptado de IDEO, 2009

4.1.2. Escuchar

La fase de escuchar es en la que como ya se ha explicado el diseñador se debe sumergir en las vivencias y opiniones del usuario o grupo de usuarios. Empezando por una investigación de campo en el que ya se pudo observar el problema de diseño previamente descrito, en el cual se diagnostica que los roles que son representados en los juguetes y son dirigidos a mujeres, son limitados siendo totalmente domésticos, estéticos y maternas. Después de diseñar una entrevista se trabajó con dos grupos de niños y niñas de dos colegios, para poder observar cuáles son sus intereses y su conocimiento sobre la mujer latinoamericana y sus obras.

Debido al tiempo reducido del proyecto y de que ya se había observado un problema dentro de la investigación de campo, se decidió realizar las entrevistas

en una “semana de inmersión total”, para poder no solo obtener respuestas de las encuestas sino también observar comportamientos, circunstancias y en especial sumergirse en la cotidianidad de la escuela, en la que se puedan encontrar metas y respuestas para el siguiente paso de diseño. En este proceso se tabularon respuestas y se anotaron aquellas que se podrían utilizar para implementar en el proceso de diseño.

Nombre: _____ **Edad:** _____

¿En qué grado estás?

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

¿Sabes quiénes son estas personas y personajes? Escribe su nombre




			



			

Figura 5. Instrumento de entrevista a niños 1

¿Quién crees que puede realizar estas actividades? Subraya la respuesta

Jugar Fútbol	Curar Personas	Cocinar
		
Hombres Mujeres Ambos	Hombres Mujeres Ambos	Hombres Mujeres Ambos

Cuidar Bebés	Limpiar
	
Hombres Mujeres Ambos	Hombres Mujeres Ambos

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?




Figura 6. Instrumento de entrevista a niños 2

¿Cuál es tu juguete favorito?

¿Este juguete está destinado a? Subraya la respuesta

<p>Legó</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Herramientas</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Barbies</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Cocinita</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>
<p>Videojuegos</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Muñecos</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Figuras de acción</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Maquillaje</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>
<p>Instrumentos</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Rompecabezas</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Pistolas</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>	<p>Pelotas</p>  <p>Niñas Niños Ambos</p>



Figura 7. Instrumento de entrevista a niños 3

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

Figura 8. Instrumento de entrevista a niños y niñas 4

Para poder fundamentar la problemática encontrada se trabajó con Soledad Moscoso una pedagoga que explicó las razones por las cuales estos contenidos son aprendidos por los niños y se definió que tal problema es un mal de la sociedad y las propuestas de diseño no se deben ver como la solución total sino como herramientas para lograr avanzar en dirección correcta.

Teniendo definida la necesidad de transmitir nuevos roles de la mujer latinoamericana, que por lo general no se encuentran en el contenido de los juguetes y el gusto de los niños por tipos de juego que requieran construcción arte y manualidades, se trabajó con un focus group para definir la dinámica de construcción y seguimiento de instrucciones de los niños.

VAMOS A HACER UN VESTIDO

Necesitamos:

Papel Calco o Sketch, Pabilón, Tiza, Tijera, Tiza, Hilo, Aguja, Lápiz

Empezemos:

Coloca el papel calco sobre el pabilón y calca la línea con un lápiz. Recorta lo que dibujaste. Al final vas a tener la forma de vestido en papel.

Coloca el papel recortado sobre la tela y dibuja o contornea, después recortala con tijera. Debes cortar dos piezas iguales. Coloca una pieza sobre la otra y dibuja líneas pequeñas como dice en el dibujo con la tiza.

Ahora con aguja e hilo pasa la aguja por tu dibujo en tela. Hazlo de forma que el hilo se vea sobre las líneas que dibujaste. espere haz un nudo y dale la vuelta tu prendida. al final vas a tener un vestido listo para poner a tu personaje.

RESPONDE DEL 1 AL 10

¿Qué te pareció este ejercicio?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 Muy complicado Normal Muy fácil

¿Qué te pareció la historia que leíste?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 Poco interesante Normal interesante

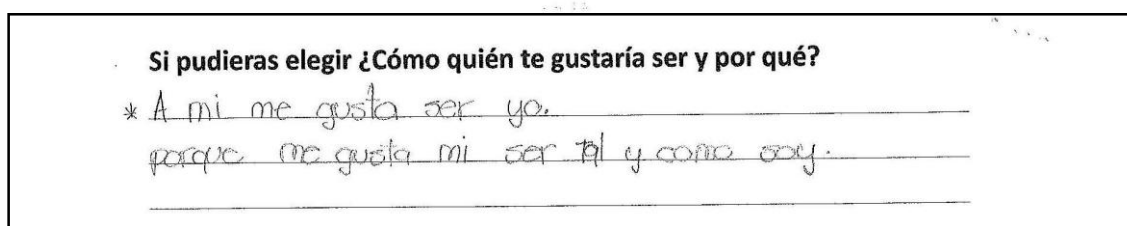
RESPONDE EN POCAS PALABRAS

¿Tienes alguna sugerencia para este juguete? ¿Cambiarías algo?

Figura 9. Entrevista dirigida a focus group

4.1.3. Crear

A partir de esto empieza el proceso de crear, en el que se prioriza la investigación sobre el medio latinoamericano y el trabajo de mujeres destacadas, para buscar un juguete que comunique toda esta realidad; se trabaja con lluvia de ideas y se toma la decisión de hacer un kit DIY junto con la creación de 8 personajes femeninos inspirados en la investigación. En este proceso se buscan formas de comunicación y de ilustración para su concreción, las de comunicación complementan el kit para que el usuario pueda crear su heroína ideal, respondiendo a la necesidad formulada por los niños en sus respuestas en las encuestas, de que no requieren parecerse a nadie y prefieren ser ellos mismos.



Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* A mi me gusta ser yo.
 porque me gusta mi ser tal y como soy.

Figura 10 Me gusta ser tal y como soy

Dándoles la posibilidad de editar y modificar el juguete, fomentando su creatividad, como un modo de proyectarse a través de un personaje que no solo se convierte en su héroe sino también en su compañero, se busca encontrar una relación directa con ellos y su juguete y darle valor a su producción individual.

4.1.4. Entregar

En la sección de entregar, se empezó por realizar varios prototipos y la diagramación e imagen del proyecto para con esto poder validarlo con un focus group, de manera que se organizó un taller de creación de personajes con los

niños, el éxito del trabajo se mediría con respecto a si se ven reflejados roles femeninos fuera de los encontrados en el mercado de juguetes.

4.2. Tipo de investigación

El presente trabajo busca encontrar la solución al problema del desconocimiento de la historia latinoamericana por parte de nuestra población, del papel que las mujeres cumplieron en los distintos procesos sociales, encarnados ahora en personajes de un cuento y con la oportunidad de crear una nueva muñeca de autoría de los niños.

Con la información obtenida en la investigación se definieron los referentes para la creación de cada personaje, como este es un producto educativo el tipo de investigación es mixta, recogió las respuestas de carácter cuantitativo y cualitativo de las entrevistas realizadas a los niños y que se usaron como factor principal para el diseño.

4.3. Población

La población sobre la cual se hizo la investigación y en la cual se probó el producto en sus distintas etapas de desarrollo fue niños entre 8 y 12 años de edad. En ciertos aspectos también fue importante tomar en cuenta opiniones o hacer entrevistas a docentes y pedagogos. Se pretendió que en esta población no haya un sesgo por estatus económico, pues todos los niños tienen derecho al aprendizaje y deberían tener acceso a las herramientas educativas y lúdicas y aunque se limitó el estudio a dos instituciones, se priorizó el diálogo con representantes de las escuelas, quienes aseguraron que existía una variedad de niños con diferentes status. El producto en sí y su adquisición dependerán mucho

de las concepciones ideológicas de los padres y los valores que estos pretenden inculcar a sus hijos, pero es un producto que por su carácter social, debería difundirse en escuelas. Según datos del INEC en el Ecuador existen 3'066.148 niños y niñas entre los 5 y 14 años, lo cual representa el 21, 27% de la población total del Ecuador. (INEC, 2010)

4.3.1. Muestra

Debido a la cantidad de niños en edad escolar, la muestra sobre la cual se hicieron las entrevistas y pruebas del producto en sus diferentes etapas de desarrollo fueron niños de 8 a 12 años en 2 diferentes escuelas de Quito. Se entrevistó a un total de 77 niños de las dos instituciones de 5to, 6to y 7mo grados de Educación General Básica de los establecimientos educativos: Colegio Ecuatoriano Español América Latina y Colegio Experimental El Sauce. Posteriormente se realizó un focus group con 6 niños, de los cuales 3 pertenecían al sexo masculino y 3 al femenino, correspondientes al 10% de los alumnos entrevistados en el colegio América Latina.

4.4. Variables

Tabla 6

Tabla de variables

Variable	Definición	Tipo de variable	Posible valor
Edad	Edad del usuario o cliente	Cuantitativa	8 a 12 años
Género	Género al que pertenece el niño	Cualitativa	Masculino o femenino
Grado escolar	Grado que cursa el niño o hijo	Cualitativa	2do a 6to

Escuela	Institución a la que se acude para aprender	Cualitativa	El Sauce América Latina
Juguete	A qué género asocia los juguetes	Cualitativa	Para niñas, para niños.
Equidad	Conocimiento del concepto	Cualitativa	Mucho, poco o nada
Mujeres latinoamericanas	Conocimiento de personajes y trayectoria	Cualitativa	Mucho, poco o nada

5. CAPÍTULO V

Investigación y diagnóstico

La propuesta de transmitir el quehacer de destacados personajes femeninos en la historia latinoamericana a niños de edad escolar es una tarea difícil, ya que prima en su concepción roles como los puramente domésticos, de procreación o el estético limitado a lo físico: “lo bello y lo perfecto”. Se trata de valorar a la mujer en sus capacidades, en su posibilidad de desarrollarse como ser humano y de actuar y jugar un papel importante en la sociedad.

Para que el mensaje y la propuesta de diseño sea lo suficientemente cautivadora para ser tomada en cuenta y que despierte interés en los niños; en primer lugar fue necesario estudiar los procesos que se han dado en los distintos países del continente y el papel que desempeñaron en ellos algunas mujeres. Reconocer y entender las condiciones sociales, políticas y económicas en los que se dieron las distintas luchas y movimientos sociales, familiarizarse con el trabajo de mujeres que se destacaron y entender la razón de su tarea histórica y, por lo tanto, su trascendencia, a fin de que sus historias puedan ser recreadas en este trabajo.

En segundo lugar, se tornaba básico buscar respuestas en los niños como usuarios en el proceso de diseño, indagar el conocimiento que tienen sobre algunas mujeres que se tomaron como referentes o si este se restringe solamente a aquellas “estrellas de televisión” que los medios de comunicación difunden. Por otro lado, descubrir su posición frente a roles femeninos que no están insertos en lo que ven diariamente, saber que piensan al respecto.

En tercer lugar, reuniones y entrevistas con profesionales que han trabajado en el tema mujer, para conocer y poder transmitir una idea clara sobre el concepto

igualdad de género. Qué pasa en nuestro país a nivel nacional, cuáles son las implicaciones en los niños y su desarrollo, cómo se transmite o se entiende, y comprender las causas de aquellas desigualdades que se dan en el entorno ecuatoriano.

5.1. Investigación de campo y contextos sociales

Durante todo este proceso se realizó un profundo estudio de mercado visitando todo tipo de jugueterías para observar, en primera instancia, que productos son los que se exponen en perchas; un análisis de los distintos establecimientos, los más comerciales y que son de venta masiva que ofertan los típicos juguetes organizados por género, y aquellos almacenes que tienen una oferta distinta, con más didácticos y estudiados para el perfeccionamiento de destrezas.

Este proyecto nace de entender que Latinoamérica y sus pueblos tienen una historia común, sus luchas y reivindicaciones han sido las mismas, desde la conquista en 1492 que arrasó con los pueblos indígenas en nombre del desarrollo hasta las guerras de liberación y de independencia. No se trata de resumir la historia a la que estuvo sometido el continente, pero sí de conocer la importancia de acontecimientos que se desarrollaron mientras los pueblos se liberaban y en los que hubo mujeres y hombres que se destacaron. Personajes femeninos que desempeñaron papeles importantes en las distintas batallas como es el caso de Manuela Sáenz, o aquellas que utilizaron sus habilidades para intervenir en estrategias de guerra, que se dedicaban a informar a la gente sobre sus derechos, que llamaban a sus compatriotas a luchar por la libertad, como es el caso de la colombiana Policarpa Savallarrieta que como costurera de las damas de los generales españoles aprovechaba para robar información de guerra para los patriotas colombianos, o como las Adelitas patriotas mexicanas que luchaban junto a sus maridos y que magistralmente son representadas cargando a su hijo de un brazo y en el otro un fusil.

En el siglo XX hay innumerable ejemplos que son modelos a seguir, mujeres respetadas por su determinación y pasión; líderes indígenas que lucharon por sus derechos como Dolores Cacuango o Transito Amaguaña en Ecuador, Rigoberta Menchú en Guatemala quien posteriormente fuera “Participante en la ONU, en la lucha por derechos humanos, contra la discriminación y protección de minorías” (Fundación Rigoberta Menchú Tum, 2009) y que por reivindicar los derechos de los campesinos incluso tuvieron que recurrir al exilio; Eva Perón, activista de los derechos de la mujer, los niños y niñas y los trabajadores en Argentina, Matilde Hidalgo de Procel, la primera mujer en graduarse de Medicina en Ecuador, junto a Eva Perón fueron las primeras mujeres en sufragar en Latinoamérica, mujeres cuya memoria nunca se doblegó ante la injusticia, que lucharon por la verdad y porque ninguna otra viva las desgracias que a ellas les tocó vivir; las Abuelas y Madres de Mayo, que perdieron a sus familiares víctimas de la dictadura y su represión en Argentina; también hay aquellas cuyo talento las convirtió en portavoces de política social, del amor, de la cultura como Mercedes Sosa en Argentina, Gabriela Mistral y Violeta Parra en Chile y Alicia Alonso en Cuba, que también sufrieron la inequidad, perdieron a sus hijos, fueron exiliadas, maltratadas, padecieron depresión, vivieron el amor y la falta de este y aun así cuando las quisieron callar, sus voces siguieron sonando y sus historias se siguen contando y su voz se escucha y no ha perdido vigencia. Este es el tipo de ideales con los que deberían crecer los niños y niñas.

Teniendo en cuenta estos referentes femeninos y la investigación de campo en los establecimientos de venta de juguetes, se elaboró una entrevista a ser aplicada a niños y niñas de 8 a 12 años en dos colegios de Quito y que serán los usuarios de este trabajo.

5.2. Diseño y aplicación de entrevistas

La entrevista mide en primer lugar la familiaridad o no que tienen los entrevistados con la imagen de algunas mujeres latinoamericanas destacadas en la historia, las de aquellas que son más publicitadas en medios de comunicación o aquellas que se destacan en la música o en las artes. En el experimento se muestran imágenes de diez mujeres reales y ficticias que son: Shakira, Manuela Sáenz, Mafalda, Draculaura, Dolores Cacuango, Ariana Grande, Dove Cameron, Mercedes Sosa, Frida Kahlo y Karol Sevilla; personajes escogidos por un proceso de investigación en el que se observó y eligió a los que más acceso tendrían los niños y niñas de entre 8 y 12 años ya sea en medios de entretenimiento, textos escolares, cuentos, revistas. Lo cual requirió sumergirse en los canales de televisión infantiles, observar imágenes en jugueterías e incluso preguntar a niños y niñas cuales eran los personajes femeninos más populares de su época.

Los resultados fueron: Shakira la más conocida entre los niños y Mafalda entre las niñas, Dolores Cacuango la menos conocida entre niños y niñas. Siendo los de 10 años los que reconocieron y acertaron en más personajes. Se discutió con los profesores a fin de encontrar una razón y se llegó a la conclusión que los 10 años es una edad en la que los niños y niñas están llegando a un límite y preparándose para una transición, que es la causa de que sus intereses sean más amplios y su comprensión mayor que el de la mayoría de los niños y niñas de otras edades, es la fase final de la niñez. Los niños y niñas de 11 y 12 años son preadolescentes, sus intereses empiezan a diferenciarse y dirigirse en una sola dirección.

Se dividió a las imágenes de las mujeres de la encuesta en dos grupos de 5 mujeres: en un grupo aquellas de carácter histórico o de un quehacer o popularidad que ha trascendido: Manuela Saenz, Mafalda, Dolores Cacuango,

Mercedes Sosa y Frida Kalho; y aquellas que son consideradas celebridades de la actualidad y que son populares entre los niños: Shakira, Draculaura, Ariana Grande, Dove Cameron y Karol Sevilla.

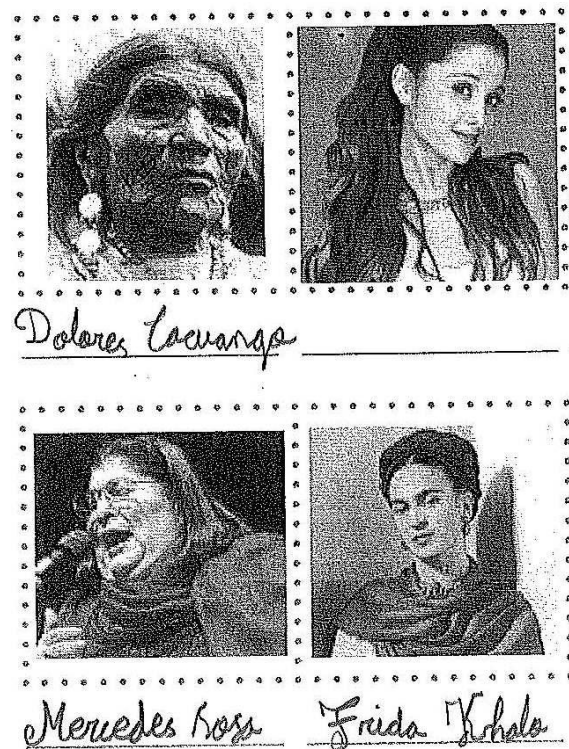


Figura 11. Respuestas alumno colegio AL

Por género los resultados fueron: el 55% de los niños entrevistados pudo reconocer al segundo grupo de mujeres y el 32% pudo reconocer al primero, mientras que el 83,5% de las niñas reconoció al segundo grupo y el 42,14% al primer grupo de mujeres.

Un porcentaje considerable es el que reconoció a aquellas mujeres que se publicitan más, las que son conocidas por su trabajo en la música, televisión y que constantemente son nombradas en los medios de farándula.

En la entrevista hay dos preguntas con respuestas que pueden ser: hombres, mujeres o ambos. La primera dirigida a conocer la opinión de los niños y niñas sobre las actividades que desarrollan hombres y mujeres; la segunda a qué género se destinan algunos juguetes. En la primera pregunta se describen actividades tales como: jugar fútbol, curar personas, cocinar, cuidar bebés y limpiar, la mayoría de respuestas siendo que ambos sexos pueden y deben realizar estas actividades, pocas fueron las respuestas en las que se refería a la mujeres como únicas realizadoras de las últimas tres actividades.

¿Quién crees que puede realizar estas actividades? Subraya la respuesta






Jugar Fútbol	Curar Personas	Cocinar
		
Hombres Mujeres <u>Ambos</u>	Hombres Mujeres <u>Ambos</u>	Hombres Mujeres <u>Ambos</u>
Cuidar Bebés	Limpiar	
		
Hombres Mujeres <u>Ambos</u>	Hombres Mujeres <u>Ambos</u>	

Figura 12. Muestra de respuesta a la sección tareas

La segunda pregunta describió una lista de juguetes: legos, herramientas, barbies, cocinita, muñecos, figuras de acción, maquillaje, instrumentos, rompecabezas, pistolas y pelotas; aunque la mayoría de los niños y niñas asignó varios de los juguetes a ambos sexos, siempre hubo diferenciación entre algunos ítems, los cuales se veían dirigidos a niños o niñas, teniendo respuestas casi

binarias, exceptuando el maquillaje, el cual es visto por la mayoría como un juguete dirigido exclusivamente a niñas.

Las últimas preguntas son de desarrollo, están encaminadas a conocer los intereses de los niños y niñas en un total de cuatro preguntas. La primera pregunta que cuestiona las actividades que le interesaban a los niños y niñas, fue una pregunta en la que los intereses, aunque variados, se podrían calificar en actividades lúdicas, deportivas y artísticas entre otras. Se notó mucho la inclinación por actividades de arte tales como la pintura y las manualidades, lo cual se tomó como directriz para el proceso de diseño.

Sexo: Masculino Edad: 10

¿En qué grado estás?
6^{to} Verde

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?
* Manualidades, Diseñar en [B] y [A], Tejer, Dibujar
Ver Videos,

Figura 13. Manualidades 1

* ¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?
Hacer manualidades.
Porque a mi siempre me a gustado el Arte.

Figura 14. Manualidades 2

La segunda y cuarta pregunta resume los proyectos de los niños y niñas a futuro, profesión ideal y modelo a seguir. Los niños y niñas mostraron diversos intereses como: futbol, arquitectura, arte, diseño, política; siendo futbolista, chef, biólogo,

deportista, artista las respuestas más nombradas por los ellos. Una de las más comunes en la sección de modelo a seguir fue futbolistas, superhéroes, cantantes y actrices famosas. Hubo una cantidad considerable de niños y niñas que expresaron su interés por mantenerse fieles a si mismos, dándole importancia a su identidad.

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Biologa o veterinaria porque me encantan los animales

Figura 15. Quiero ser bióloga

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* productor de cine porque quiero que todos sepan mi nombre que recuerden

Figura 16. Quiero ser productor

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* Quisiera ser yo misma

Figura 17. Quiero ser yo misma

Para tener una idea del tipo de juego y juguetes que atraen a los niños y niñas, en la tercera pregunta se indaga sobre los juguetes favoritos, los más nombrados: peluches, videojuegos, pistolas Nerf, legos y juegos para armar. Son juguetes en los que los niños y niñas alegan tener participación y que eso es lo atrayente de la modalidad de juego. También hay que reconocer que muchos

describieron como favoritas, actividades en las que está muy presente la tecnología, sin importar su corta edad.

Las respuestas han sido consideradas parte primordial en el proceso de diseño pues generaron directrices para poder diagnosticar un problema de diseño y para generar determinantes que permitan diseñar una solución a este problema.

Después de esta entrevista se pudo confirmar que existe un problema, comparando la oferta de juguetes observada en la investigación de campo realizada en jugueterías y ferias, en las cuales los juguetes “destinados” a mujeres tienen como contenido un rol limitado en que reaparecen temas domésticos, maternales y estéticos; con las respuestas e intereses de los niños y niñas que a pesar de tener una idea abierta de los roles que deben cumplir las mujeres y niñas en la sociedad, tienen poco conocimiento sobre las mujeres que han recorrido la historia del continente latinoamericano y son constantemente bombardeados con información por medios de comunicación que les describe un escenario de mujeres también limitado, las ideas de que una mujer debe convertirse en madre o tener la casa limpia que se podrían haber tenido en el pasado, son reemplazadas por ideas de que la mujer ahora debe ser actriz o cantante para ser exitosa, problema en el que también influyen mucho las redes sociales.

5.3. Trabajo con focus group

Posteriormente se realizó un trabajo con un focus group para poder observar los procesos de seguimiento de instrucciones y poder medirlos. El grupo estaba conformado por 6 niños (3 NIÑOS-3 NIÑAS) en edades de 8, 10 y 12 años. Después de realizar el ejercicio propuesto en la encuesta y de leer la historia se realizaron las siguientes preguntas:

¿Qué te pareció el ejercicio? (Respuesta del 1 al 10 siendo 1 “muy complicado” y 10 “muy fácil”)

- 8 fue votado por el 33% de niños, siendo estos los niños de mayor edad, ósea 12 años.
- 6 fue votado por el 50% de niños
- 4 fue votado por el 16% de niños

Sin embargo, a todos los niños les pareció una tarea entretenida y mostraron interés en aprender más, declarando que existía dificultad pero que esta es manejable.

¿Qué te pareció la historia que leíste? (Respuesta del 1 al 10 siendo 1 “poco interesante” y 10 “muy interesante”)

- 9 fue votado por el 50% de niños, de los cuales la mayoría eran niñas
- 8 fue votado por el 40% de niños
- 3 fue votado por el 10%

Los niños declararon que la historia llamaba su atención y que les interesaba conocer el resto, además declararon que esta es fácil de leer y entender para su edad.

¿Tienes alguna sugerencia para la fabricación de este kit? ¿Cambiarías algo?

- Los niños recomiendan usar fotografías para el DIY (cosa que ya se había discutido).
- Algunos mostraron preocupación por la complejidad del producto para niños más pequeños fuera del rango de edad al que está dirigido.
- Se sugiere ilustrar la historia.
- Se sugiere adjuntar advertencias para el uso de agujas y tijeras para el uso de niños más pequeños.

- Los niños desean tener la opción de una herramienta para aquellos que no cosen, por ejemplo adhesivo para tela.

Todas las respuestas se tomaron en cuenta para diseñar la herramienta DIY, a fin de que pueda ser entendida por usuarios de distinta edad y que, sobre todo, atraiga su interés.

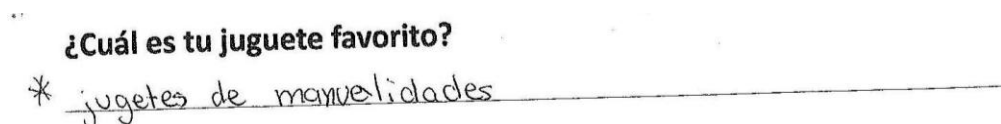


Figura 18. Juguetes de manualidades

5.4. Realidad local de la equidad de género

Siendo Ecuador un país en el que la política inclusiva y de igualdad de género son temas que han cobrado interés en la última década, es importante citar:

“Históricamente el rol más significativo ha sido el de madre-cuidadora-protectora. Con el desarrollo del capitalismo y su enrolamiento en la esfera productiva, con el apareamiento de los movimientos feministas que han puesto en la mesa de discusión la inequidad de género y han abogado por un acceso igualitario de la mujer a los derechos y la promulgación de tratados internacionales por la igualdad de género a los que ha adscrito el Ecuador, la situación ha cambiado, aunque no significativamente.” (Moscoso, 2016)

Un país en el que estos temas todavía tienen serios límites, en especial cuando se trata de educar a los niños y niñas. Está diagnosticado como un problema que debe ser atacado desde varios ángulos, cambios en las políticas públicas,

implementación de educación en escuelas y colegios, educación desde el hogar, que mire la equidad de género como un principio. Se habla de que para obtener una solución real es preciso tener un cambio drástico a nivel social.

Dicho esto, se debe entender que una propuesta de diseño de un juguete, no debe ser vista como una solución a un problema de grandes proporciones sino que debe ser reconocido y utilizado como una herramienta que aporte a la solución, y que con la creación de herramientas se puede facilitar que el problema vaya encontrando su solución paulatinamente.

6. CAPÍTULO VI

Desarrollo de la propuesta

Para la propuesta de diseño se consideraron relevantes aquellos elementos, características y estrategias pertinentes para el proceso de diseño y las decisiones que permitieron llegar de manera metodológica al producto final con el que se va a trabajar.

6.1. Brief de diseño

Realizar un kit DIY inspirado en mujeres latinoamericanas por su quehacer en la política, ciencias y artes. El kit estará dispuesto en forma de un libro que narrará las historias de estas mujeres, una muñeca base y un instructivo de costura para que el usuario transforme y edite la muñeca a su gusto en una compañera ideal, respondiendo al concepto de juego libre. Es una respuesta al limitado rol otorgado a las mujeres en los juguetes más comunes, para así convertir a este en un elemento lúdico en equidad de género, que además fomente el desarrollo de destrezas. Está orientado a niños y niñas en edad escolar de entre 8 a 12 años dentro de la ciudad de Quito y sus alrededores, junto con la opción de venta internacional online del producto. Proyecto a realizarse en el período de titulación 2016-2017 de la UDLA.

6.2. Concepto utilizados para el diseño del producto

Para la conceptualización del producto se tomó en cuenta varios aspectos: en primer lugar, los distintos procesos sociales y políticos por los que ha atravesado América Latina y el papel que ha jugado en ellos la mujer; en segundo lugar,

para la inspiración gráfica, cierta simbología característica de cada uno de los países mencionados en el texto narrativo. La conjugación de estos elementos posibilitaron el escogimiento de la tipología textual, la creación y representación de los personajes y las ilustraciones, que además buscaban introducir al usuario a otros tipos de gráfica y paleta de colores, distintas a las que había estado acostumbrado, como un medio para expandir su conocimiento y creatividad y despertar el interés por una pieza de diseño que no solo debía llamar su atención porque presenta una gráfica diferente sino porque además induce a la experimentación al realizar creaciones propias.

Como la mujer es el tema principal en este trabajo, las ilustraciones debían ser ricas en elementos que expliquen su quehacer, con detalles implícitos de la naturaleza que son relacionados con la femineidad, además de aquellos típicos de cada país de origen. Por otro lado, en la gráfica, se han incorporado hitos importantes de cada ciudad.

Es un trabajo de inspiración libre que brinda al usuario la oportunidad de querer investigar sobre las personas reales, de carne y hueso, que influyeron en esta historia, aun cuando las hazañas de estos nuevos personajes, son tan reales, que convierten el imaginario de un niño en algo posible.

Para conservar el realismo y como ya se dijo, poder representar aquellos detalles de Latinoamérica, se le dio a cada personaje características del país de su origen. Por ejemplo, Sylvia uno de los primeros personajes en aparecer, fue inspirado en la vida de Mercedes Sosa, Eva Perón y de las Abuelas y Madres de Mayo, está representada con una guitarra, sentada con el Obelisco a sus espaldas y flores de jacaranda en un extremo, como cuando en primavera florecen los árboles de la famosa Avenida 9 de Julio.

En el cuento Sylvia llega montando un caballo al estilo gaucho y lleva las famosas empanadas argentinas para comer con el resto de mujeres. Estos son los pequeños detalles usados para caracterizar al continente y que generen identidad.

Tomando en cuenta la temática de este trabajo se consideró prudente usar la tipografía de la argentina Laura Varsky, que no solo cumple el requisito de ser latinoamericana sino que también es una mujer talentosa y exitosa diseñadora y letterista. Se decidió usar un exponente latinoamericano para mantener la fidelidad en el trabajo.

Otro recurso utilizado es la imagen de las cigarras como ícono gráfico, generando una relación directa con las semillas del cuento, que con su magia despiertan en las mujeres que las encuentran su misión, porque las cigarras se mantienen escondidas bajo tierra entre 7 y 15 años para después salir a cantar y reproducirse.

Originalmente la idea de usar cigarras en la gráfica se debió al contenido del poema y canción del mismo nombre, interpretada por varios artistas incluyendo a María Elena Walsh, Mercedes Sosa y León Gieco, pero luego fue conjugado con la significación de vida y de canto que estos pequeños animales.

Tantas veces me mataron, tantas veces me morí, sin embargo estoy aquí resucitando. Gracias doy a la desgracia y a la mano con puñal porque me mató tan mal y seguí cantando, cantando al sol como la cigarra, después de un año bajo la tierra, igual que sobreviviente que vuelve de la guerra. (Walsh, 1979). Canción escrita durante la dictadura militar en Argentina (1976-1983).

La madre naturaleza, ícono que es representado y relacionado con la femineidad y que también está ligada a las semillas del cuento, se usa como elemento gráfico en la portada, donde varias plantas crecen enmarañadas y fuertes y en sincronía con el todo. Este es un elemento común en el libro que también se relaciona con la tipografía por sus curvas y ornamentos.

Como homenaje y representación de Simón Bolívar se describe un jinete con ideas de libertad y que para que sus sueños se reproduzcan y tengan eco, los va sembrando en América a través de pequeñas semillas. Este personaje es indispensable en la historia como impulsador de la libertad latinoamericana e inspiración del pueblo para luchar por los derechos de hombres y mujeres. “El viajero hizo bien, porque todos los americanos deben querer á Bolívar como á un padre. Á Bolívar, y a todos los que pelearon como él porque la América fuese del hombre americano” [sic] (Martí, 1989, pp. 3-4)

Por último, que el producto sea de carácter DIY, es el resultado del proceso de escuchar del DCP, en el cual los niños y niñas expresaron su interés por proyectos de creación y manualidades, además por esa relación que tienen de apropiación con sus peluches, se crea la oportunidad de brindar al usuario la posibilidad de tener un producto hecho por el mismo, y en ese proceso de fabricación, de desarrollo de actividades y habilidades se construye la relación especial, el vínculo entre el niño y el personaje que creó. Ese en definitiva, es el valor agregado del juguete.

Teniendo en cuenta los conceptos e inspiraciones previamente descritos se prosiguió a dar forma a la propuesta de diseño de manera inicial.

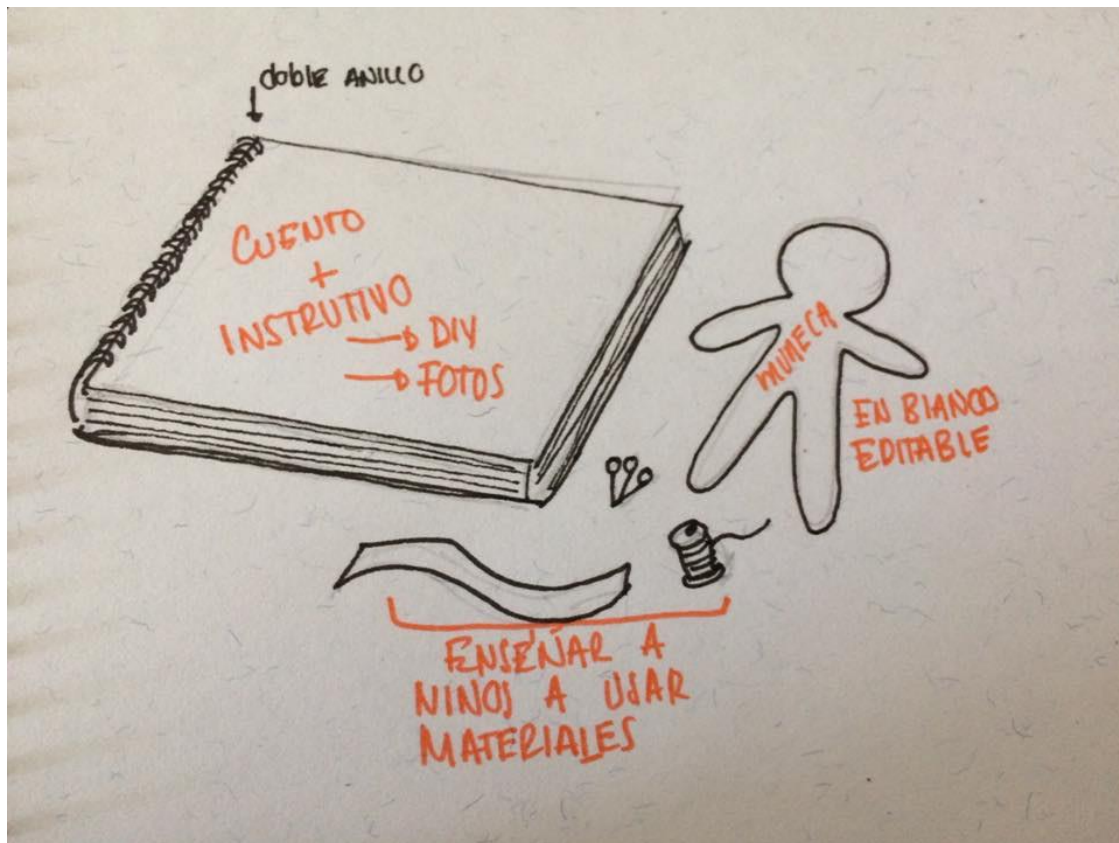


Figura 19. Boceto de idea inicial

6.3. Determinantes de Diseño

Tabla 7.

Determinantes de diseño

DETERMINANTES DE DISEÑO		
Criterio	Requerimiento o	Especificación
Funcional	Comunicación	El niño se informará sutilmente sobre la historia latinoamericana del siglo XX y XXI
	Género	Deberá educar y promover el concepto de igualdad de género
Uso	DIY	El niño puede hacer sus propias representaciones de los personajes
	Editable o Juego Libre	El niño puede personalizar su muñeco a través de técnicas de creación de personajes
	Amigable	Por las características del muñeco y el uso de materiales, este se convierte en un compañero ideal para el niño

	Instructivo	Contiene un instructivo mediante el cual el niño descubre como personalizar su muñeco y fácil de conceptualizarlo
	Peso	Ligero para su fácil transporte debido a su tamaño y espesor
	Dimensiones	22,5 x 22,5 cm para que sea liviano y transportable. Debido a que el usuario está en edad escolar y es el tipo de artículo que suele llevar en su maleta o a lugares para no aburrirse. También debe permitir su fácil lectura para las noches
	Lenguaje	Narrativo, con uso de descripciones y por su lenguaje de fácil comprensión
	Desarrollo de destrezas	Se va realizando gracias al cumplimiento de instrucciones. Desarrollo de actividades como coser, cortar y pegar
	Autonomía	Es un producto que permite el trabajo solo
	Educativo	El niño puede observar roles diferenciados de la mujer latinoamericana.
	Doble Anillo	Para la facilidad de uso y de permanencia en páginas que requieren ser leídas detenidamente
Estética		
	Cromática	Uso de colores variados que mantienen armonía entre sí, que expresen las situaciones que se están describiendo. Dentro de una paleta de colores inspirada en América Latina.
	Estilo	Ilustración a mano editada en software, uso de acuarelas. Representación de detalles de la cultura Latinoamericana
	Tipografía	Que llame la atención en títulos y que permita la lectura fácil en textos largos o instructivos
Social		
	Cultural	Describe la historia y la cultura Latinoamericana por lo que debe ser fiel a esta
	Equidad	Que se exprese el mensaje para informar sobre la equidad de género
	Mujer	Comunica aspectos variados de la mujer Latinoamericana
Ambiental		
	Interactivo	Su uso no depende de energía o de aparatos electrónicos
Económico		
	Costo	Que sea accesible pero que mantenga posible su producción obteniendo ganancia.

Adaptada de Rodgers y Milton, 2011



Figura 20. Criterios de las determinantes

6.4. Generación de Alternativas

6.4.1. Imagen

Dentro de la propuesta en sí y las decisiones base tomadas en las determinantes se propusieron tres alternativas en la imagen general el proyecto, que en este caso estuvieron representadas como portadas de libros.

- Una con la imagen de las mujeres descritas en el libro tomándose de las manos en un fondo limpio y simple.
- Una con líneas de colores de la cromática a elegir, proyectando solo palabras al usuario y con la imagen de una cigarra.
- Otra con un fondo oscuro con ilustración de plantas que representan a la madre naturaleza en sus distintos ámbitos, un mensaje metafórico en el que está representada la mujer, incluyendo también imágenes de la fauna como son el colibrí y dos cigarras volando por ahí.

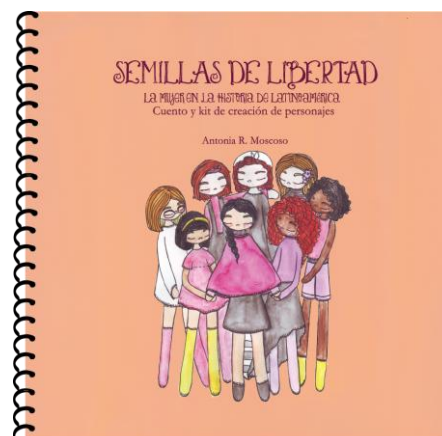


Figura 21. Alternativa de portada 1



Figura 22. Alternativa de portada 2

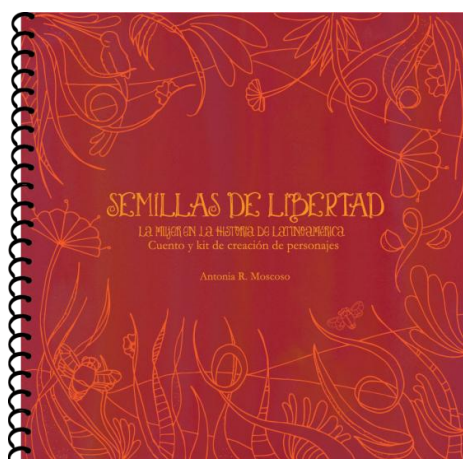


Figura 23. Alternativa de portada 3

Para producir estas imágenes se realizaron tres pasos estratégicos: ilustrar, digitalizar y colorear.



Figura 24. Proceso de creación de imágenes

Este proceso se realizó en las tres alternativas que se consideraban las más idóneas para el diseño del producto.

6.4.2. Formato

El tamaño cuadrado, siempre se consideró una alternativa agradable y dinámica para los niños y niñas pues este no se parece a los libros que suelen usar en la escuela que son rectangulares, por lo que se pensó utilizarlo como herramienta de diferenciación y para generar interés. Hubo tres tamaños posibles para este formato pero una condición que debía cumplir es que serían fáciles de transportar y manejar, contener las determinantes observadas en las encuestas; los tamaños fueron: 21cm x 21m, 27cm x 27cm y por último uno de 30 cm x 30cm, que a la final se descartó por ocupar mucho espacio en una mochila estándar.

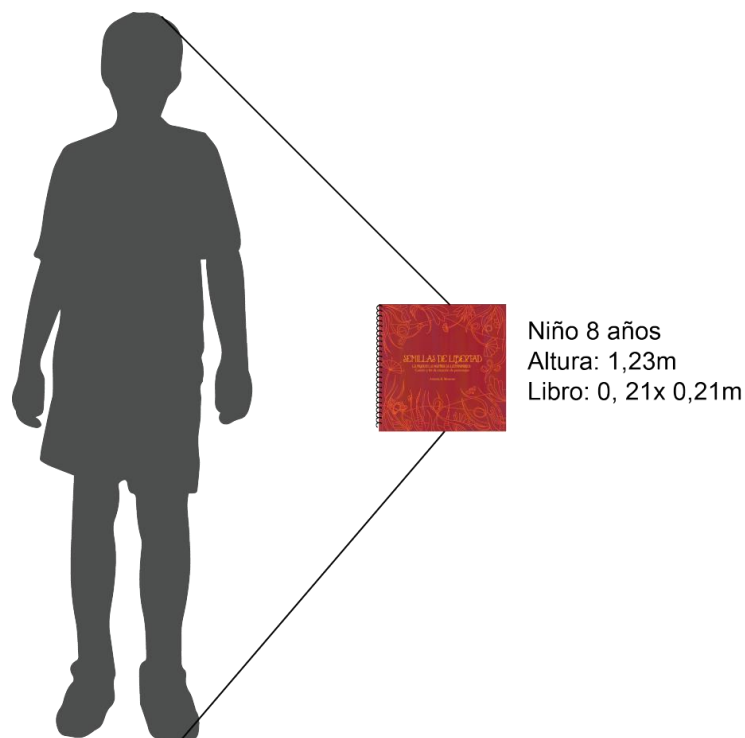


Figura 25. Detalle con estatura

En el gráfico se representa a un niño de 8 años, edad mínima del público objetivo, y para evaluar si este tiene el tamaño adecuado se midieron las dos alternativas para su uso con la estatura mínima del usuario.

6.4.3. Moodboard



Figura 26. Moodboard

El proceso de diseño y las decisiones que conllevan a realizar el producto final, toman como ejemplo e inspiración el estilo previamente seleccionado y descrito en el moodboard.

6.4.4. Cromática

En cuanto a cromática fueron dos las alternativas usadas, inspiradas en aves ecuatorianas: el colibrí y el Martín pescador. De estas se obtienen cinco colores base, además del blanco y negro, para su uso en el libro. Los colibrís son los mensajeros el cuento, por lo tanto en el momento de elegir cromáticas, estos pájaros fueron el punto de referencia. De las dos especies se lograron dos propuestas de color para trabajar la imagen y diagramación, colores cálidos y fríos que contrasten entre sí para generar un equilibrio visual.



Figura 27. Cromática del colibrí

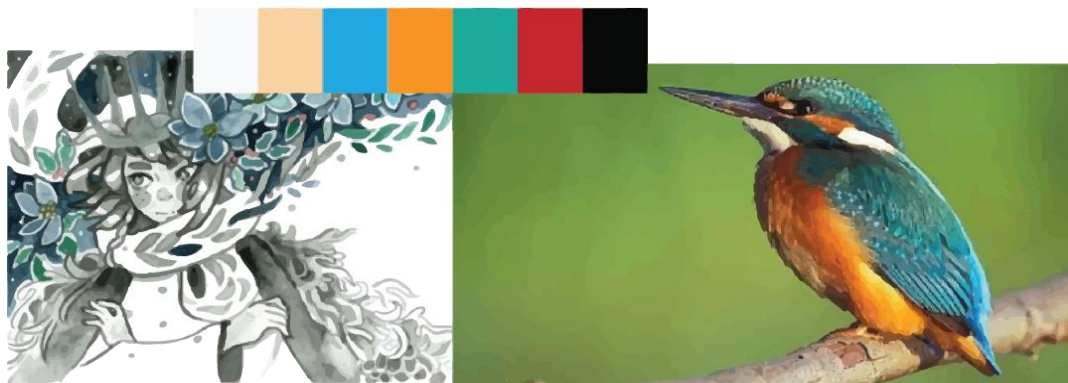


Figura 28. Cromática del Martín pescador

6.4.5. Tipografía

Para la utilización de tipografías y fuentes para los textos del libro, portada, packaging e instructivo, y como ya se había decidido usar la tipografía de Laura Varsky, se tomaron en cuenta dos posibles sets de tipografía para este proyecto, que según la autora de ambos están inspiradas en elementos de su cotidianidad como su gato.

Semillas de Libertad

Lady Dodo- Tipografía de Laura Varsky

SEMILLAS DE LIBERTAD

Lady René- Tipografía de Laura Varsky

Figura 29. Alternativas de tipografía

Por su ornamentación se decidió que esta tipografía formarían parte de títulos y de textos importantes, para el resto y para facilitar la lectura se utilizaría como tipografía secundaria: Times New Roman, Garamond y Lucila Bright, todas idóneas por el uso de serifas. En todo caso, por ser un texto dirigido a niños, y niñas debía debe ser lo suficientemente legible para su percepción, ya deja de ser una tarea de únicamente escribir algo coherente e interesante, es un proceso en el que el diseño y la tipografía se deben conjugar en la diagramación, de tal manera que cautiven la atención de los usuarios y permita su uso de manera apropiada, facilite su lectura y el proceso de comprensión lectora.

6.4.6. Estilo gráfico e Ilustración

Se consideró pertinente proponer varios estilos gráficos para la ilustración dentro de la determinante de usar acuarelas, aún no estaba definido el estilo que se usaría para representar a las mujeres del libro.

En este tipo de texto, la imagen cumple un papel fundamental, incluso muchas veces puede sustituirlo y convertirse en una historia por sí misma. Por lo tanto debe saber expresar lo que las palabras cuentan.

Por el rango de edad de los usuarios, las imágenes son también protagonistas, ricas en detalles, el niño va entendiendo el cuento al recorrer con su mirada los personajes y sus características, sin duda podrán inspirar en él la necesidad de tomar un lápiz y reproducir ellos mismos al personaje o a su nuevo compañero de juegos, cuando creen su muñeca y le den personalidad.

La intención fue que mientras leen y observen la gráfica vayan recreando estas historias en su mente. Sin duda habrá niños y niñas con experticia para esto, pero habrá también aquellos en los que el recurso gráfico todavía es necesario para su proceso lector.



Figura 30. Estilo gráfico 1



Figura 31. Estilo gráfico 2



Figura 32. Estilo gráfico 3

El proceso de ilustración, debido a la utilización de acuarelas, cumplió 3 pasos: ilustrar, colorear y finalmente digitalizar.



Figura 33. Proceso de ilustración



Figura 34. Proceso de ilustración 2



Figura 35. Proceso de ilustración 3

Para la elaboración del muñeco machote se consideraron distintos tipos de tela y patrones pero siempre respondiendo a la forma nacida de la ilustración, se puede decir que ambos se idearon y formaron juntos. Para perfeccionarlo pasó por el proceso de edición de dos prototipos.

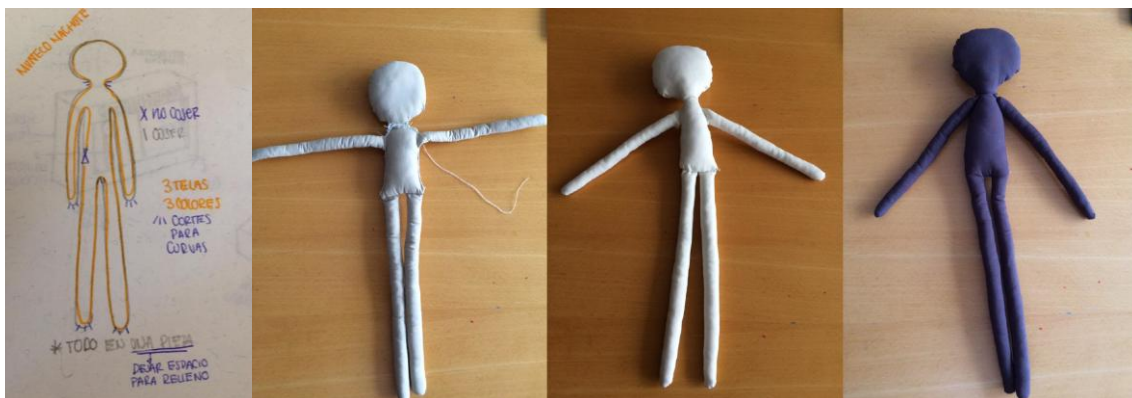


Figura 36. Del boceto a los prototipos



Figura 37. Pruebas de color + tela

6.5. Evaluación de Alternativas

Conceptualmente es el proceso en el cual es primordial decidir, dentro de las alternativas de diseño, el camino que se va a tomar. Por lo tanto, no sólo se trataba de escoger la alternativa más idónea en términos funcionales, sino que también era importante entender las determinantes de diseño y los conceptos que fueron formando la propuesta. “No solo merecemos estar rodeados de cosas hechas con amor, sino que se lo debemos al lugar que habitamos y a los seres con los que convivimos” (Schenkel, 2015)

Para tomar estas decisiones uno de los principios fundamentales fue siempre trabajar con la mejor de las intenciones, que la propuesta y las decisiones no se tomen sólo desde el ámbito puramente mercantil o de diseño, sino que por su contenido social, la responsabilidad era más grande y por lo tanto debían pensarse mucho más.

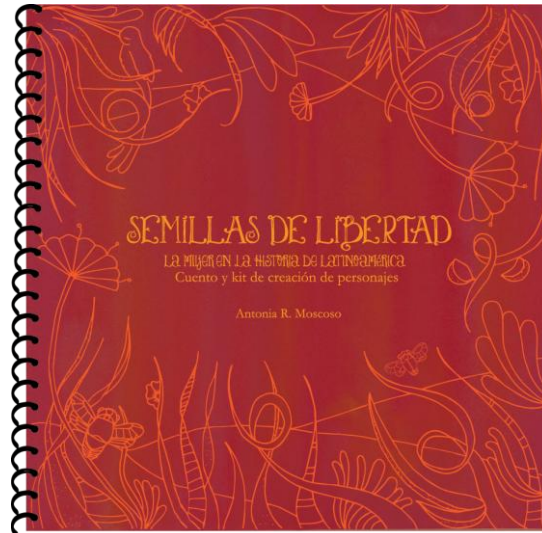


Figura 38. Portada escogida

La alternativa escogida para la imagen en general fue la tercera, por las metáforas y mensajes implícitos, son un homenaje a aquellas personas destacadas en Latinoamérica por luchar por la libertad de los pueblos, la de las mujeres, la de los derechos y por haberlo hecho sin miedo. La representación implícita de la mujer como la madre naturaleza es otra de las razones por las que se decidió esta propuesta, después de todo el texto y el libro se centra en la mujer como símbolo de lucha. El rojo de fondo simboliza la fuerza.

Se decidió asimismo, por su facilidad de transporte y de uso, dejar el formato del libro en uno de 21cm x 21cm.

La cromática escogida fue aquella inspirada en el colibrí debido a que este es el pájaro mensajero que transporta las cartas en la historia, también para poder generar una relación con Ecuador debido a que el ave es parte de la fauna del país y común en el entorno de las ciudades.



Figura 39. Cromática escogida

Debido a la edad de los niños y niñas y para facilitar la legibilidad de los títulos se usó como tipografía en títulos a Lady René y en textos Garamond tamaño 17, el objetivo de estas decisiones es propiciar que la lectura no sea compleja sino que permita facilidad en su seguimiento y comprensión.

SEMILLAS DE LIBERTAD

Lady René- Tipografía de Laura Varsky

Figura 40. Tipografía escogida

Finalmente, para que exista una relación visual directa entre la ilustración y el muñeco machote, que está incluido en el kit, se decidió usar como gráfica de ilustración al personaje número dos. Que por su tamaño y forma, permite una fácil reproducción en tela.



Figura 41. Estilo gráfico escogido

Todas las decisiones descritas anteriormente fueron tomadas bajo criterios de comparación de las alternativas con respecto a las determinantes que estas cumplían, como se especifica en el cuadro siguiente:

Tabla 8.

Evaluación de alternativas de diseño

Evaluación de Alternativas Diseño			
Alternativa	1	2	3
Detalle fotográfico			
Determinante			
Comunicación	+	+	+++
Género	++	+	++
DIY	+	+	+
Personajes	+++	-	-
Cultural	-	+	+++
Interactivo	++	+	+++
Lenguaje	++	++	++
Total	11-1= 10	7-1= 6	15-1= 14

Adaptada de Leiva, 2012

Tabla 9.

Evaluación de alternativas de personajes

Evaluación de Alternativas Ilustración			
Alternativa	1	2	3
Detalle fotográfico			
Determinante			

Comunicación	++	++	++
Género	+++	+++	+++
DIY	+	+++	---
Personajes	+++	+++	+++
Cultural	+++	+++	+++
Interactivo	+	++	+
Lenguaje	+	+	+
Total	14	17	13-2= 11

Adaptada de Leiva, 2012

6.6. Propuesta Definitiva

Tomando en cuenta las decisiones antes descritas, el resultado del proceso de diseño se presenta de esta forma:

Diagramación de páginas:

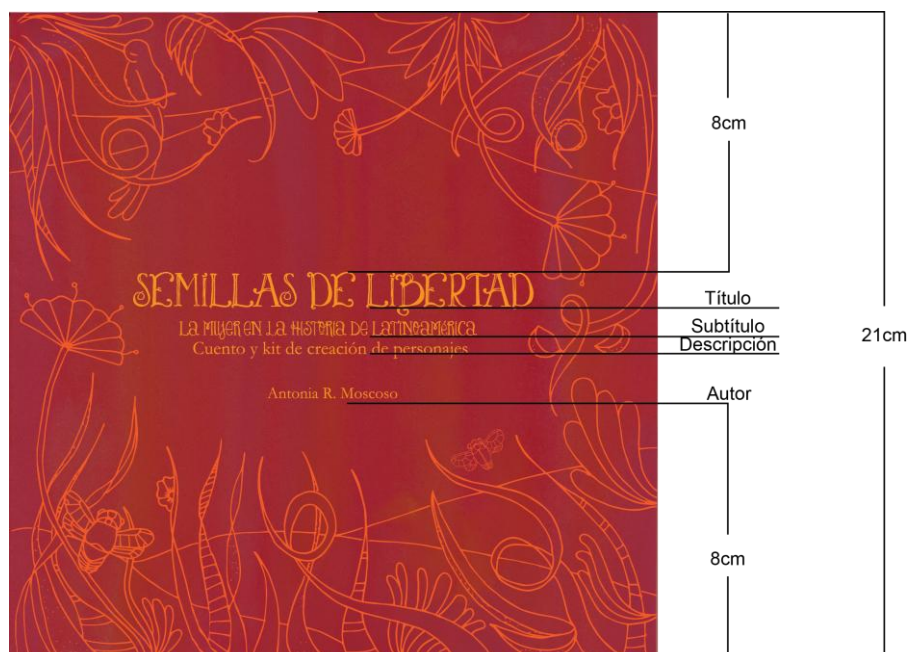


Figura 42. Diagramación de portada

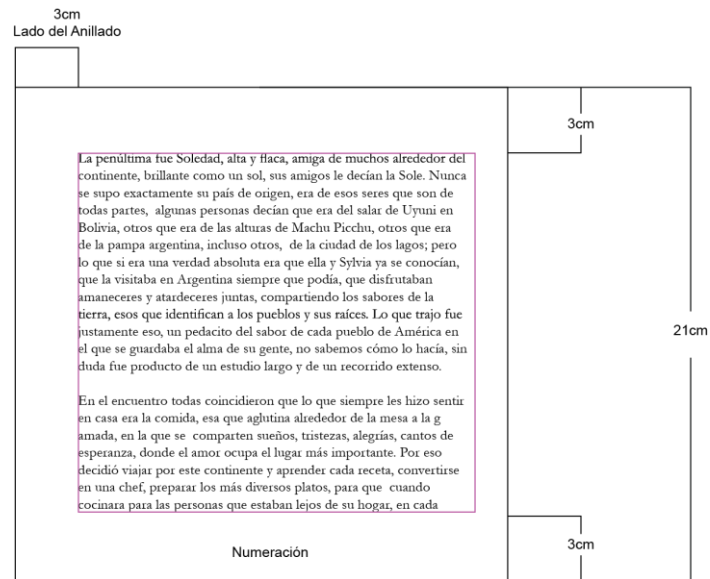


Figura 43. Diagramación de textos

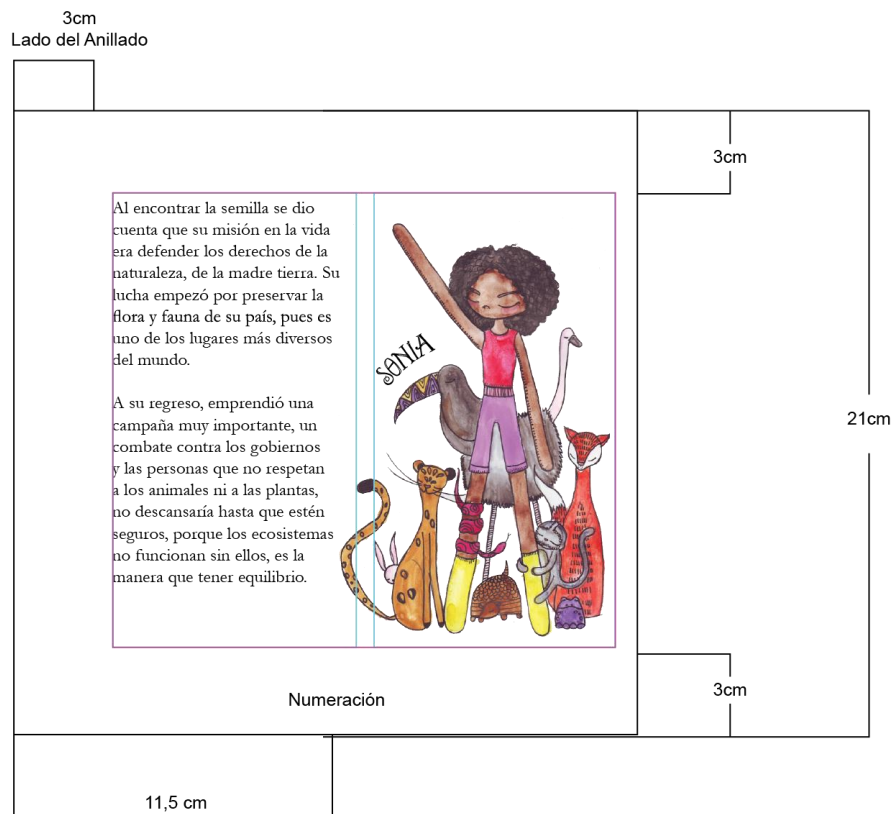


Figura 44. Diagramación de textos con imagen

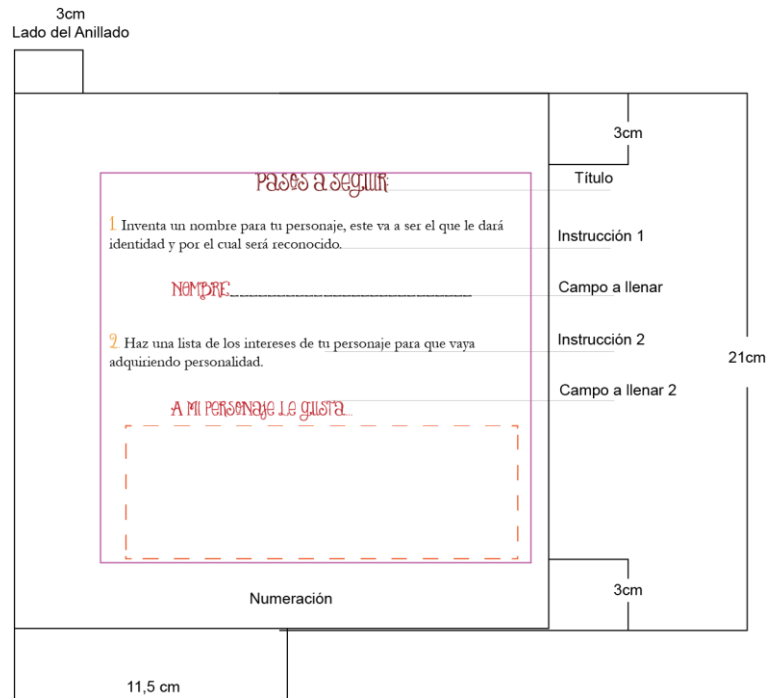


Figura 45. Diagramación de página especial

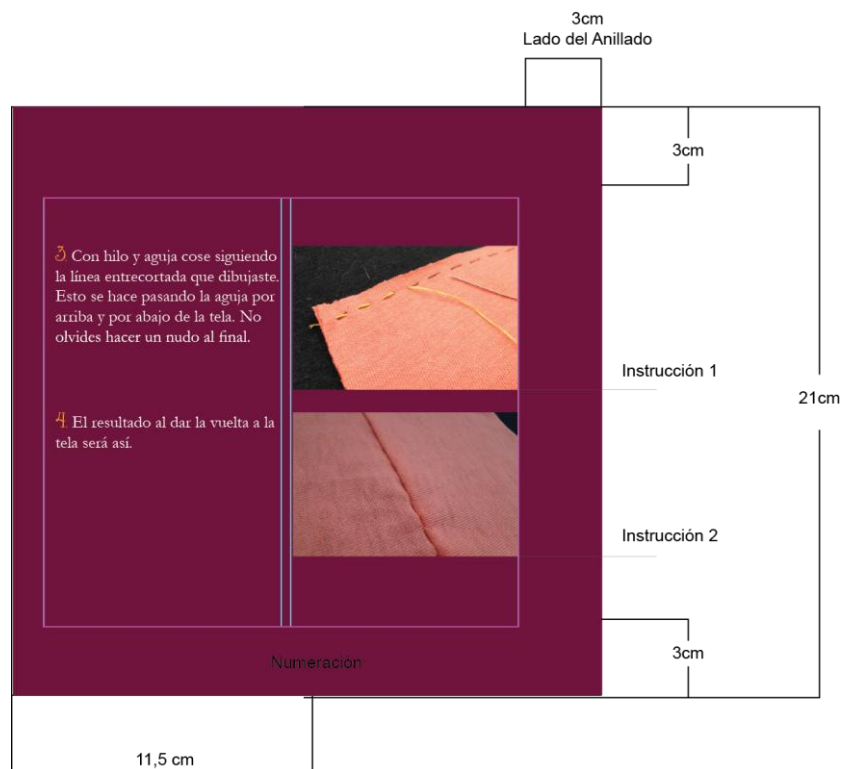


Figura 46. Diagramación de página instructiva

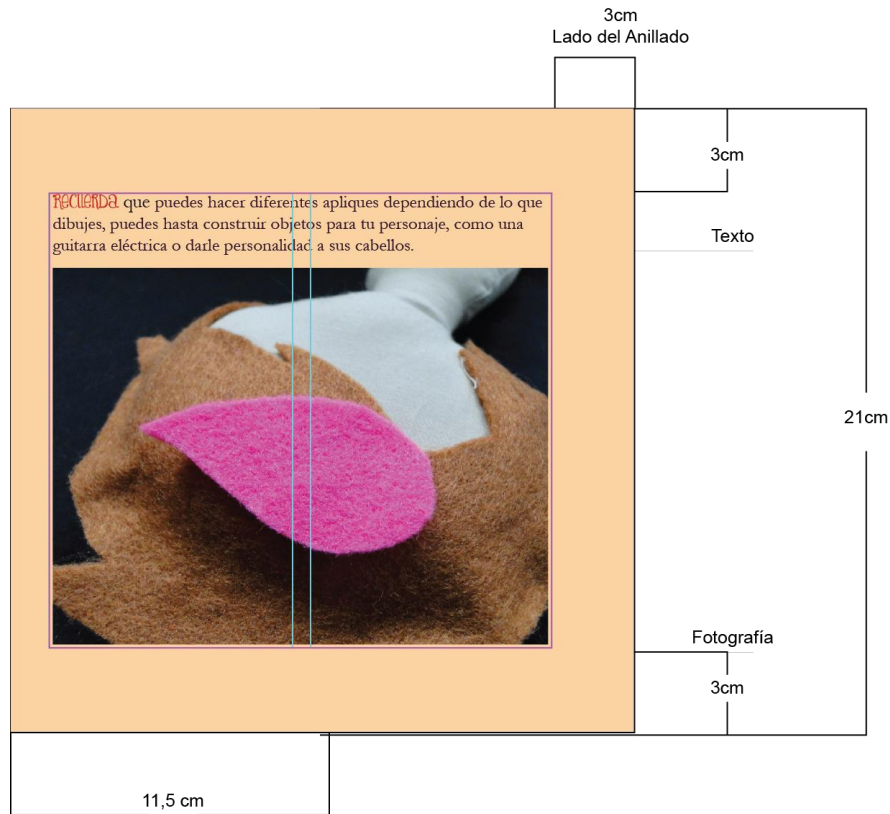


Figura 47. Diagramación página detalles

Se debe tomar en cuenta que existen páginas cuyas diagramación varía según su contenido, pero que mantienen uniformidad, como son: la contra portada, páginas de patrones, índice y páginas que tienen mensajes o enseñanzas.

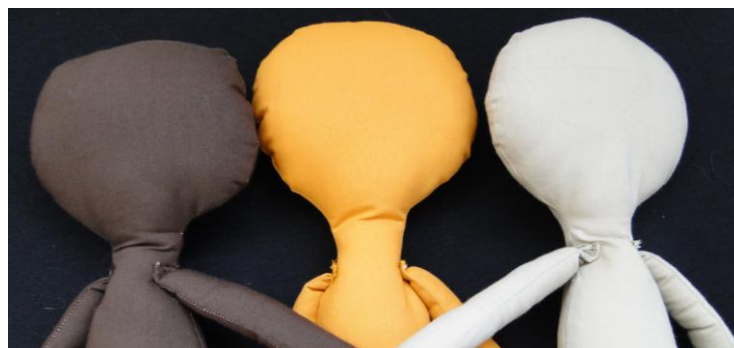


Figura 48. Muñeco machote 3 variedades

Con respecto al muñeco machote este se diseñó y se fabricó en tela de tres colores para representar la variedad de tonos de piel y está directamente relacionado con las ilustraciones. El muñeco tiene que responder a los distintos personajes por su forma y tono de piel.

Los personajes se ilustraron y se colorearon a mano con acuarela para luego ser digitalizados y utilizados en el cuento, en el proceso ya descrito anteriormente de ilustrar, colorear y digitalizar porque se pretendía mantener la técnica de la acuarela lo más fiel a su naturaleza y muy presente en la imagen de cada personaje.

Es importante tener en cuenta que para la comercialización del producto, el diseño final puede pasar por cambios para pulir sus características y poder presentar el mejor trabajo posible.

6.6.1. Diseño y características de los personajes

Son ocho las mujeres de este cuento. Estos personajes son descritos con términos como: amor, generosidad, cariño, compromiso; palabras que dentro de la propuesta no se circunscriben a un género en particular, porque representan cualidades profundamente humanas, integrales y nunca podrían usarse como un estereotipo sexista.

Es importante tener presente que las grandes luchas de América Latina y del mundo han sido impulsadas por hombres y mujeres valientes desde el amor y el compromiso; sentimientos que han sido recogidos en esta propuesta para cualificar a los personajes y dotarlos de cualidades humanas que pretenden ser transmitidas como enseñanza para los lectores de esta historia; desde el

principio de que el amor mueve fronteras y que por él se pueden librar las batallas más difíciles.

El personaje principal es Beatriz, es la mujer ecuatoriana que es la elegida para iniciar el legado de Bolívar en su pueblo y la que impulsará y guiará la lucha de los otros siete en sus países de origen. La llaman Bacha, ella viajó por su país como lo hizo el jinete y su primera reivindicación fue luchar contra el analfabetismo, como se puede observar en sus inspiradoras, Dolores Cacuango y Tránsito Amaguaña, grandes líderes indígenas del Ecuador.



Figura 49. Beatriz

Es una pequeña mujer con características y vestimenta indígena, con trenzas, chal y alpargatas. Aglutinadora, por eso se la ve rodeada de muchas personas, campesinas y mestizas, la boca simboliza la palabra y la exigencia, para alcanzar los derechos de su gente para vivir una vida plena.

La primera mujer es Sylvia, inspirada en Mercedes Sosa, Eva Perón y las Abuelas y Madres de Mayo, es argentina, trovadora y cantante, comprometida con la gente y protagonista de un proceso social muy fuerte, largo y doloroso en su país, encarna a varias mujeres valiosas que lucharon por el reconocimiento del voto femenino y que siguen luchando hoy por desterrar la inequidad. En la gráfica se la observa con su guitarra, bajo jacarandás, y detrás de ella el obelisco, ícono importante de Buenos Aires.



Figura 50. Sylvia

La segunda mujer es Lupe, inspirada en Alta Gracia Martinez y se puede decir que en Frida Kahlo, es mexicana, acompañada por aves de muchos colores que representan la actividad que realiza, ella es una artista, es pintora, por eso en sus manos carga sus pinceles; es morena, su piel ha sido bronceada por el sol del caribe. Con su trabajo trasmite mensajes de libertad y de compromiso, como lo hicieron las legendarias mujeres mexicanas que pelearon junto a su pareja en las luchas de la independencia de su pueblo.



Figura 51. Lupe

Consuelo viene de Chile, del sur, inspirada en Gabriela Mistral, Violeta Parra y la peruana Chabuca Granda y ha sido recreada leyendo cuentos a los niños y niñas, porque ella es escritora, su misión en el cuento fue hilar historias sobre cómo se formó su nación, construir una biblioteca y una escuela pública y gratuita. Encarna a una escritora y una cantante chilenas, las dos comprometidas con la justicia social, la igualdad. Como Consuelo vivía en el campo y tenía un gran huerto, se la mira debajo un manzano, con su gato pirata junto ella como fiel testigo de su tarea.



Figura 52. Consuelo

Luego viene Sonia, la bióloga brasileira, inspirada en Matilde Hidalgo de Prócel defensora de los derechos de la naturaleza, de la fauna y de la flora, por eso está rodeada de monos, tucanes, serpientes, tigrillos y otros animales. Se destacó por su tenacidad al estudiar y profesionalizarse, asistió a la universidad y se convirtió en una mujer muy importante. Es morena, de pelo ensortijado y corto, alza su brazo como llamando a la lucha y peleando por los derechos de sus fieles acompañantes.



Figura 53. Sonia

Mónica es de Colombia, la primera mujer que estudio Medicina, también inspirada en Hidalgo de Prócel y con influencias de Evita Perón, logró graduarse y ejercer su profesión con un legado de compromiso. Lleva puesto un fonendoscopio que guarda cuidadosamente dos corazones; el uno representa el amor y respeto por la vida, y el otro, el cuidado de la gente, sus píldoras mágicas que le dan la fuerza para continuar su lucha de guía y consejera de otras mujeres, que como ella quieren estudiar.



Figura 54. Mónica

Luego viene Soledad, es oriunda de muchos país de América, como es una chef se la ha ilustrado preparando sus platos y en su cocina, con la sal, hierbas y especias. Ella prepara las recetas de cada país, recoge el sabor de cada plato y lo hace como un acto de amor y compromiso, para acercar a los pueblos, para rememorar historias, pero sobre todo, para que las raíces no se pierdan, porque es la esencia de la gente. Además, porque alrededor de la mesa, en familia o con amigos se comparten muchas cosas, alegrías, tristezas, pero sobre todo el amor y el compromiso. Aunque no tiene una inspiración en sí, está es un homenaje a la mujer Latina en general.



Figura 55. Soledad

La última es la cubana Macarena, encarna a una famosa bailarina llamada Alicia Alonso por eso ha sido ilustrada con sus zapatillas de ballet y danzando, lo que es su pasión, es morena y de pelo rizado, levanta sus brazos como si fuera a volar, porque cuando ella baila, vuela a otros lugares, llenos de luz, por eso las flores amarillas. Ella defiende el derecho de los hombres a tener acceso al arte y la cultura y de recrearse en ellos.



Figura 56. Macarena

En todos estos personajes se puede evidenciar la técnica y el proceso de digitalización.

6.6.2. Diseño de empaque

En un inicio se diseñó una caja que dentro una estructura interna permita el sostener y exhibir tanto el cuento como la muñeca machote. Esta debía ser impresa y troquelada en cartón.

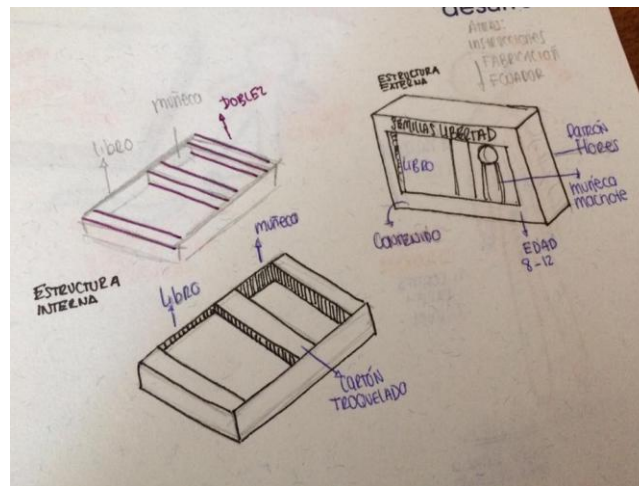


Figura 57. Bocetos de empaque 1



Figura 58. Prototipo de empaque

Posteriormente, después de varias observaciones de la pertinencia con la que se cumpliera o no las determinantes de diseño, se propuso un empaque más amistoso y que al mismo tiempo brinde al usuario una opción de uso mucho más amplia. Siendo este no solo un empaque, sino una bolsa en la que se pueda transportar a la muñeca y además introducir todos sus vestuarios. Se tomó como idea una bolsa blanca para que el niño tenga la oportunidad de, si lo desea, decorarla o personalizarla.

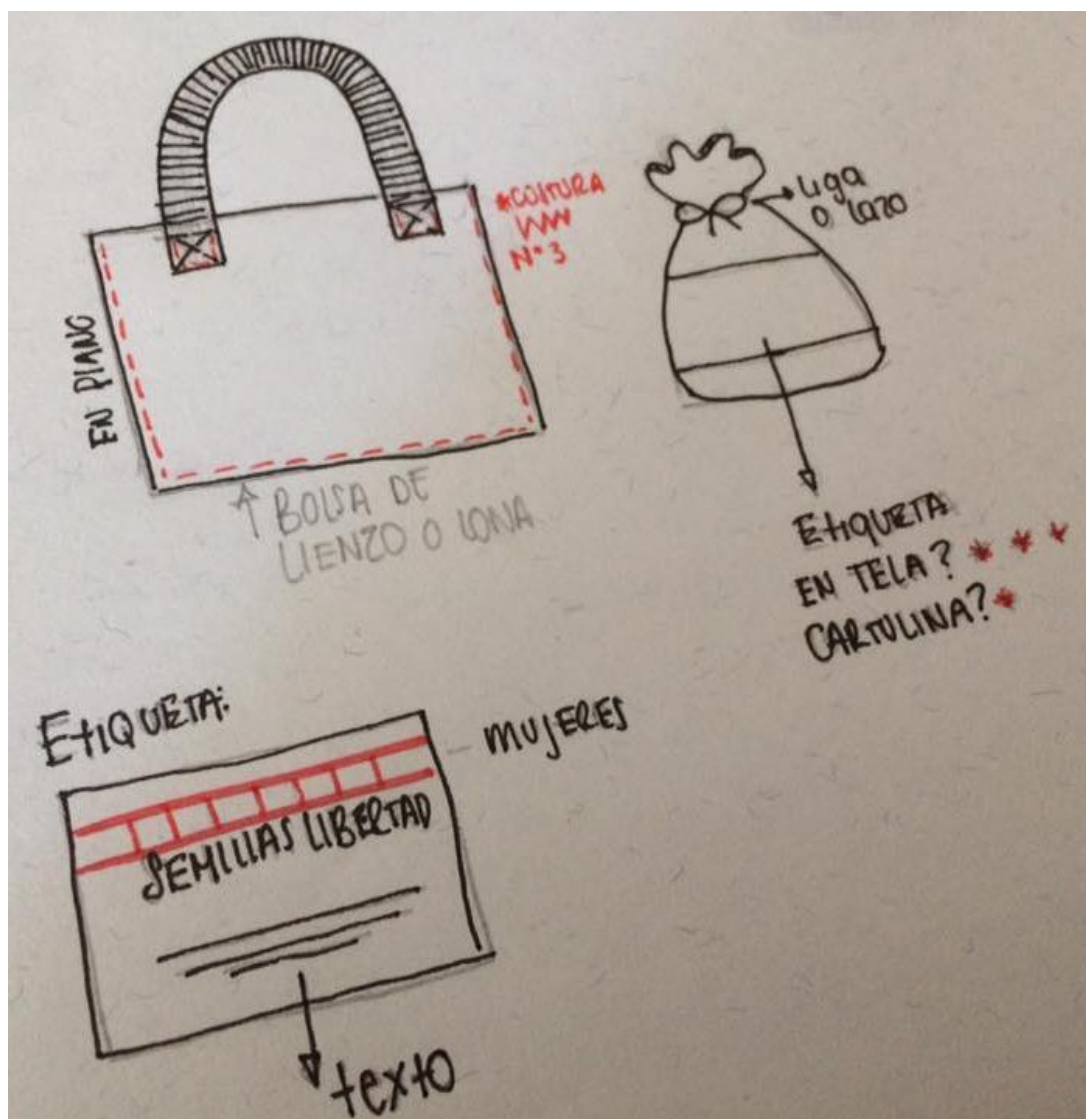


Figura 59. Boceto de empaque 2



Figura 60. Prototipo de empaque 2



Figura 61. Etiqueta

6.7. Proyecto de diseño

Dentro de la propuesta, cumplido ya un requerimiento de deseabilidad que sería la solución al problema, se pueden observar dos requisitos más para su implementación.

Primero, la factibilidad, requiere explicar que el proyecto es realizable dentro de aspectos técnicos y organizacionales, aprovechando la apertura del Programa Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar para recoger iniciativas que impulsen la lectura en los niños y niñas, es importante que ellos observen el proceso de diseño, pues este texto puede ser utilizado en su programa para que los niños y niñas practiquen su proceso escritor y lector; una vez leído el cuento, planifiquen también la escritura cuando creen y caractericen de su personaje. Es un recurso para trabajo en el aula, en Lengua y Literatura y en arte.



Figura 62. Contraportada del cuento

El texto propicia además seguir los pasos que este programa promueve para la comprensión: el antes, durante y después de la lectura.

Trabajar con una institución que facilite la producción, maquetación y distribución del proyecto lo hace no solo factible sino también viable, debido a que la inversión de esta, está destinada a ser una herramienta del Programa. Debido a la facilidad de su realización que requiere imprimir en masa el cuento y el empaque, el único tema que quedaría por acordar sería el de la elaboración de los muñecos machote en los que se trabajaría con costureras particulares dándole un costo a cada muñeco de \$0,71 lo que lo hace accesible, por la facilidad de manufactura.



Figura 63. Libro abierto

6.8. Plan de Producción

Se propone como proceso para la producción correcta del proyecto y su distribución y ventas, trabajar con la Universidad Andina Simón Bolívar y su Programa Escuelas Lectoras del Área de Educación; programa diseñado para promover y asentar los procesos de lectoescritura en escuelas del país por medio de ejercicios y metodologías de enseñanza del código alfabético en los primeros años y de los procesos lector y escritor en todos los años de la Educación General Básica.

Debido al rango de edad al que está destinado el producto, este se convertiría en una herramienta para practicar y generar interés en la lectura, debido a que los niños y niñas en esta edad ya manejan el código. El proyecto, con el producto permite generar interés en el ámbito de la lectura por las historias, es un texto narrativo, rico en contenido, distinto al cuento clásico, y como tipología textual se enmarca también en los textos expositivos para seguir instrucciones.

El programa y la institución se dedicarían a la producción y fabricación del libro, económicamente deberían sustentar el proceso en una imprenta para luego distribuir el producto a aquellas instituciones educativas que están incluidas en el programa, no como una herramienta para hacer en clases como obligación sino como un regalo que puedan utilizar en sus casas y disfrutar del producto al usarlo con libertad. Además se propone que el resto de piezas que se produzcan puedan ser vendidas por medio de la plataforma Etsy y distribuidas personalmente dentro de la ciudad y por medio de correos a ciudades del país, si el producto fuera requerido fuera del país en aquellos como Perú y Colombia, estos serían enviados por correo a cada país.

6.9. Presupuesto

El producto debe ser producido, empaçado y distribuido por los inversores con una cantidad de \$7700, debido al carácter de la institución las ganancias monetarias en este ámbito no se pueden observar porque esta es una herramienta distribuida a usuarios del Programa Escuelas Lectoras de manera gratuita para mejorar la educación en el país, aprovechando además que este Programa firma convenios con empresas importantes que financian la capacitación de docentes en lectoescritura y además dotan a las escuelas de su jurisdicción de bibliotecas de aula como herramienta fundamental del ambiente alfabetizador. Por otro lado, la ganancia que se obtenga por medio de la plataforma Etsy (compañía de venta de productos de diseño) debe pasar por dos tarifas, una de publicación de \$20 y otra de \$3,5 de comisión, la resta de estas tarifas es la ganancia neta por producto durante un lapso de 4 meses en los que están publicados los anuncios y son ganancias personales para la autora. La idea de este trabajo es que las ganancias no se vean reflejadas en ingresos sino en cambio sociales y avances en el tema de la equidad de género.

Tabla 10.

Presupuesto de producción del producto

Producto		
Item	Costo(unidad)	Costo (500)
Impresión y encuadernación	10,8	5400
Distribución	0,6	300
Producción muñecos	0,7	350
Envío	1,2	600

Empaque: producción, impresión y troquelado	2	1000
Total	15,3	7650

Tabla 11.

Costos de prototipo

Prototipo	
Item	Costos
Impresión	215
Empaque	25
Muñeco	10
Total	250

Tabla 12.

Calculo de precio de venta para Etsy

Precio	Unitario	x50
Producción	15,3	765
Venta	30	1500
Ganancia	14,7	735

6.10. Comunicación estratégica

Como característica principal de la estrategia para dar a conocer el producto, se diseñaron varios cursos en escuelas en los cuales los niños y niñas tuvieron la oportunidad de crear personajes, leer la historia y finalmente adquirir el cuento.

Es pertinente para comunicar el producto, usar herramientas con las cuales se puedan atraer no solo la atención de los inversionistas ya descritos, sino también aquella de los posibles vendedores; por lo que se propone usar redes sociales para presentar el producto, explicándolo y describiéndolo. También es posible e interesante usar medios de comunicación para presentar el proyecto como es la

prensa, tanto web como impresa. Debido a que ya existe un interés por el producto de parte de la institución, también es interesante buscar atraer compras de personas independientes. El proyecto está visto como una inversión en la educación cuyas ganancias no son tangibles como el dinero. Aquellas ventas que se harían independientemente serían destinadas a la autora. Es imperativo usar aquellos medios como herramientas publicitarias, siempre y cuando estas sean parte de una campaña descriptiva y coherente entre sus piezas para poder explicar las características y temas que el producto trata.

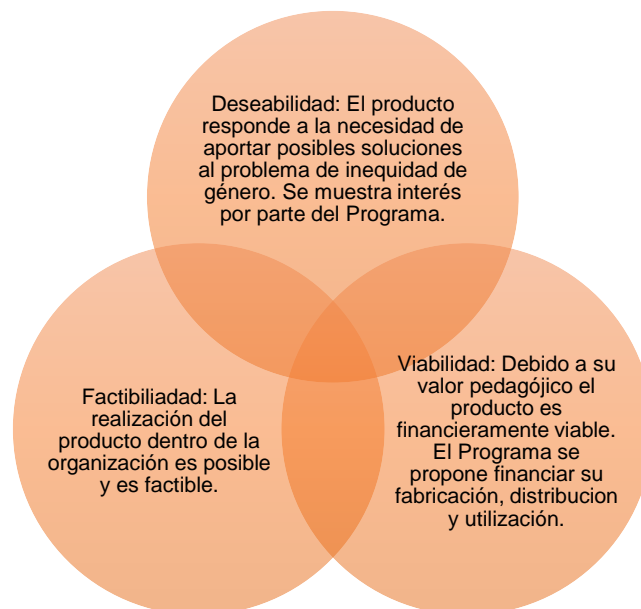


Figura 64. Las tres lupas del diseño.

Adaptado de IDEO, 2009

7. CAPÍTULO VII

Validación de la propuesta

Fue necesario evaluar la propuesta de diseño, en este caso para su debida crítica se consiguió un focus group de cinco niños y niñas provenientes del colegio con el que se trabajó en las encuestas, niños y niñas que ya habían respondido las preguntas.

El grupo acudió a un taller de creación de personajes en el que se utilizó el producto como guía para trabajar. El interés estaba proyectado a observar si es que los niños y niñas, después de leer la historia, crearían personajes femeninos que estén dentro de los roles de la problemática, aquellos estéticos, maternos o domésticos, o crearían personajes que se salgan de ese molde, proponiendo unos nuevos a los que los niños y niñas no se inclinarían en otras circunstancias.

7.1. Lectura y comprensión

Se inició con una ronda de lectura del texto incluido en el libro, discutiendo cada personaje, su origen, sus pasiones y sus propósitos dependiendo de los contextos de donde venía cada uno, para esto se utilizó como primera herramienta dentro del proceso lector la activación de los conocimientos previos que tenían los niños y niñas.

Durante la lectura se puso especial énfasis en observar si los niños y niñas enfocan su atención en el texto o si este resultaba complicado para su comprensión; afortunadamente los niños y niñas pudieron observar y entender la narrativa de forma exitosa, mostrando interés, curiosidad en el contenido,

participando activamente dando opiniones y contando anécdotas que les pareciesen interesantes. Esta actividad fue rica y dinámica, los niños y niñas se divertieron observando a los personajes y adivinando sus nacionalidades e incluso discutiendo distintas problemáticas dentro del contexto latinoamericano.



Figura 65. Niños observando

Después de la lectura, se realizaron preguntas de comprensión de textos y esta actividad concluyó con la explicación del proceso de diseño, debido a que existía gran interés de los niños y niñas con respecto a la producción del libro y la creación de los personajes, así que el espacio se utilizó para explicar a los niños y niñas aquellas inspiraciones y pensamientos sobre igualdad y libertad de las que el proyecto nació, las personas en las que están inspirados los personajes, como se ilustró cada uno, y como se narró la historia.



Figura 66. Niños escuchando la historia

7.2. Proceso de creación

Posteriormente se invitó a los niños y niñas a crear su personaje, se dirigió la actividad siguiendo los pasos para planificar la escritura, un texto descriptivo, para lo cual se trabajó conceptos como los de la importancia de tener un nombre y una identidad, describir características físicas, y otras en el orden de personalidad, gustos, profesiones, inclinaciones, trabajo.



Figura 67. Matías ilustrando su propio personaje



Figura 68. Karla ilustrando su personaje

Se pidió a los niños y niñas que llenen las hojas con el nombre de sus personajes, intereses, cosas que les apasionen y les distinguen. Después cada niño y niñas debió dibujar a su personaje para poder tener una imagen de cada uno, este es

el equivalente para los niños y niñas de lo que sería un boceto, una proyección de lo que se iba a crear.

En un grupo de 3 niños y 2 niñas, los cinco personajes creados fueron mujeres, con grandes características: cantantes, bailarinas, deportistas; el rol limitante no se vio presente en la práctica.

7.3. Fabricación

En el momento de editar el muñeco machote que se les asignó a cada uno, se les facilitó gran cantidad de materiales como fieltro, goma, telas, hilos y herramientas, todos crearon el cabello de cada personaje, pegándolo, lo mismo hicieron con la ropa, por cuestión de tiempo, no pudieron coser las prendas de cada personaje, pero si se observó que varios tenían interés en el proceso de costura y varios de ellos ya lo sabían hacer por prácticas de la escuela y por aprender en sus propias casas. Al terminar la tarea y tener sus personajes listos 4 de los 5 niños y niñas pidieron llevarse consigo telas para poder crear más looks para su personaje.



Figura 69. Emilia haciendo uso de los patrones

PASOS A SEGUIR:

1. Inventa un nombre para tu personaje, este va a ser el que le dará identidad y por el cual será reconocido.

NOMBRE: Emma

2. Haz una lista de los intereses de tu personaje para que vaya adquiriendo personalidad.

A MI PERSONAJE LE GUSTA...

A mi personaje le gusta: Actuar, Bailar, Moda. Tiene 16 años,
le gusta el espagueti y su color favorito es el verde limón.



Figura 70. Herramienta DIY 1

3. Dibuja las características físicas de tu personaje, partiendo de esta base, utiliza los materiales que más te gusten.

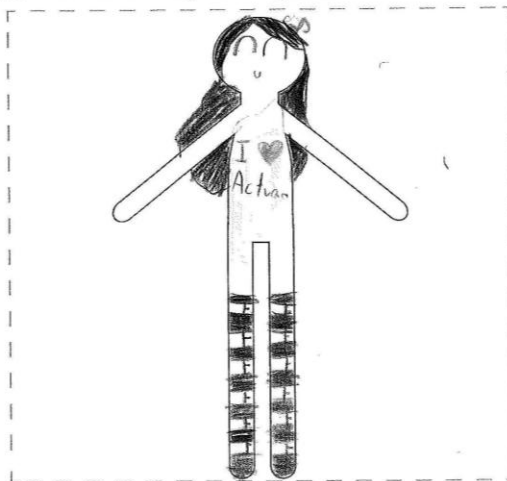


Figura 71. Herramienta DIY 2

En ningún momento se presentó incomodidad o rechazo por parte de los varones en trabajar o fabricarse una muñeca que represente a una mujer, muchos expresaron que de hecho no tenía nada de anormal y que tenían el derecho e interés de hacerlo, otros dijeron que también podían compartirlo, no solo el muñeco, sino la experiencia con sus madres o hermanas.



Figura 72. Mateo y su muñeca Emma



Figura 73. Resultados finales

Posteriormente se realizó una presentación con dos expertos en el tema de educación y de la equidad de género. Dando una introducción al trabajo y un producto final para que estos pudieran analizarlos.

Cada experto plasmó su opinión en texto. Los resultados observados por la representante del programa de Escuelas Lectoras de la Universidad Andina Simón Bolívar fueron los siguientes:

El trabajo realizado por Antonia Recalde es excelente, con experticia y creatividad conjuga varias áreas del conocimiento como son la literatura, la pedagogía, el dibujo y el diseño.

Su narrativa logra vincular, de manera artística, su experiencia personal con la fantasía, lo que le provee de más fuerza a su palabra. Visibiliza a las ocho mujeres que formaron parte de su historia, presentando a una América libertaria, generosa y compasiva. La manera en la que Antonia construye su recuerdo abre la puerta, como una invitación, para que el lector o lectora se sumerjan en sus propias vivencias y se conecten con los personajes femeninos que contribuyeron en su presente.

Estoy segura que el cuento y la posibilidad de diseñar y construir las muñecas que representen a las mujeres, sean del cuento, o de sus vidas cotidianas, fascinará a los niños y niñas y estimulará en ellos la oralidad, la exploración, la criticidad, la percepción, la intuición, la autoestima, la curiosidad y la inventiva, entre otros aspectos pedagógicos, indispensables para un aprendizaje integral. (Mena, 2017)

Se consideró tener en cuenta la opinión de un experto en el tema de género en el Ecuador, representante de ONU Mujeres:

La propuesta Semillas de Libertad nos ofrece un viaje por algunas de las luchas comunes de las mujeres en América Latina. Su relato nos cuenta detalles sobre sus vidas desde varios de los rincones de la región y, de manera cercana y cálida, plantea posibles heroínas desde espacios cotidianos. Quienes se enfrenten a esta experiencia en varios niveles, verán que no es sólo un libro, sino también una oportunidad para pensar en el papel de las mujeres en muchos de nuestros países, sus historias y las brechas de género que atraviesan muchas de ellas. Semillas de Libertad plantea un reto: crear un personaje a partir de los planteados en la historia, convertir las ilustraciones del cuento en algo tangible. De alguna manera es una metáfora sobre las posibilidades de re-pensar una realidad desde la participación de todos los integrantes de la sociedad. Semillas de Libertad puede contribuir al cambio de imaginarios y a re-pensar el papel de los hombres y las mujeres en la construcción de

sociedades más justas, capaces de generar nuevas historias que quepan en más de un sombrero. (Almeida, 2017)

Debido a los resultados de la validación hecha con el focus group y los expertos es necesario recalcar que no fue necesario hacer un rediseño del producto.

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8.1. Conclusiones:

La equidad de género es una realidad alcanzable a largo plazo en el país, aunque ya existen iniciativas no son suficientes para afianzarla como un derecho. El camino es largo todavía, se debe proporcionar a la sociedad las herramientas para sustentarla, es un aprender desde la escuela, desde la casa, desde el trabajo, desde las instituciones, desde el Estado.

Como inequidad, se debe observar y tratar el problema desde varios sectores, para abolirla y desterrarla. Sin duda, el Estado es el rector y las leyes el camino.

Enseñar el concepto de equidad de género a los niños y niñas es de suma importancia para ir modificando su comprensión y cambio a futuro.

Los roles expresados en el diseño de juguetes sí son de carácter limitado hacia hombres y mujeres y es trabajo de los diseñadores, crear objetos que puedan comunicar un contenido rico, responsable y distinto.

Mediante el proceso de crear personajes y narrar historias se puede captar la atención de los niños y niñas, que en este caso son los usuarios del producto, para ampliar su visión del mundo.

Para poder crear personajes Latinoamericanos que simbolizen a la mujer en todos sus aspectos, es necesario conocer los ámbitos en los que se han

desarrollado y los contextos en los que han estado presentes. No podemos convertirnos en simples observadores, debemos ser parte de los procesos.

El proponer una práctica a los niños y niñas que les permita no solo desarrollar su creatividad sino también poder poseer su creación, como evidencia de un proceso y de sus capacidades, estimula al niño positivamente y genera interés en el mismo. El valor agregado del producto es lo que le da importancia.

El seguimiento de instrucciones permite a los niños y niñas, no solo afianzar su lectoescritura sino también desarrollar destrezas tales como la creatividad, desarrollo de su motricidad fina, controlar la impulsividad, aprender técnicas que han ido desapareciendo en la sociedad ecuatoriana en las nuevas generaciones.

Proponer un objeto que permita al niño una desconexión de la tecnología, es una tarea difícil pero de grandes resultados por los procesos que pueden permitirle crecer tanto intelectual como en su habilidad.

8.2. Recomendaciones

Se recomienda utilizar los medios de comunicación para publicitar el producto y así llegar a más usuarios.

La existencia de más compradores denota el interés en llevar el producto a librerías o jugueterías pequeñas para facilitar el acceso a aquellas personas que no son parte del Programa Escuelas Lectoras o que no lo pueden conseguir por internet.

Hacer una contraparte, otra publicación de la misma índole pero enfocada a personajes masculinos inspirado en aquellos que han luchado en el continente.

El proceso de crear el personaje, para los niños y niñas, así como leer el cuento no debería hacerse en un solo día, es importante activar los conocimientos previos de los niños y niñas para enriquecer la lectura y propiciar la comprensión. Para el trabajo práctico, buscar la mejor manera de hacerlo, si los niños y niñas no dominan la técnica de costura, practicarla con materiales parecidos hasta lograr destrezas, ya cuando tengan dominio confeccionar la ropa definitiva de su personaje.

REFERENCIAS

AECID. (2011). Plan de Acción de Género en desarrollo "de la igualdad Formal a la igualdad Real". Recuperado el 04 de enero de 2016 de <http://www.empleo.gob.es/es/mundo/consejerias/ecuador/igualdad/Ficheros/PlanAccionGeneroCoopEsp.pdf>.

Agrawal, R. (2015). Sexist toys are putting girls off science. Recuperado el 27 de enero de 2017 de <http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/11848342/Barbie-and-Lego-Sexist-toys-put-girls-off-science.html>

Almeida, D. (2017). Validación de producto para equidad de género. (A. Recalde, Entrevistador)

Cruz-Diez. (1989). *Reflexión sobre el color*. Caracas: FabriArt.

De Beauvoir, S. (1949). No se nace mujer: llega una a serlo” Recuperado el 11 de enero de 2017 de <http://culturacolectiva.com/no-se-nace-mujer-llega-una-a-serlo-simone-de-beauvoir/>

Fruci, J. (2013). Recuperado el 16 de septiembre de 2016 de <https://prezi.com/fqbaimttslqy/copy-of-qoonas/>

Fundación Rigoberta Menchú Tum. (2009). *Rigoberta Menchú Tum*. Recuperado el 15 de octubre de 2016 de <http://www.frmt.org/es/#>

Gil Gómez, L. y Pérez, E. (2010-2011). *Publicidad, estereotipos y roles de juego desde una perspectiva de género*. Recuperado el 15 de octubre de 2016 de http://eprints.ucm.es/16605/1/Publicidad,_estereotipos_y_rols_de_juego_desde_una_perspectiva_de_g%C3%A9nero._An%C3%A1lisis_de_categor%C3%ADas_de_juguetes_de_El_Corte_Ingl%C3%A9s,_2010-2011..pdf

- Gutiérrez, J. R. (2015). Guillermo del Toro es el Santa Claus del cine. Recuperado el 05 de mayo de 2016 de <http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18524066/>
- Herrera, J. (2010). Ni con el pétalo de una rosa. Recuperado el 29 de octubre de 2016 de <http://juanfelipeherrera.blogspot.com/2010/02/ni-con-el-petalo-de-una-rosa.html>
- IDEO. (2009). Diseño centrado en las personas. Recuperado el 07 de septiembre de 2016 de https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf
- INEC. (2010). *Ecuador en Cifras*. Obtenido el 7 de mayo de 2016 de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/sistema-integrado-de-consultas-redatam/>
- Leiva, F. (2012). El método Pugh. Recuperado el 25 de enero de 2016 de <https://prezi.com/atxq9dpdubc0/metodo-pugh-seminario/>
- Martí, J. (1989). *La edad de oro*. La Habana, Cuba: Letras Cubanas.
- Mena, S. (13 de 01 de 2017). Validación de producto educativo. (A. Recalde, Entrevistador)
- Montt, A. (2016). Creación de personajes para textos infantiles. (A. Recalde, Entrevistador)
- Moscoso, S. (2016). Diagnóstico de la inequidad de género en Ecuador. (A. Recalde, Entrevistador)
- ONU. (2008). *Naciones Unidas*. Obtenido el 25 de diciembre de 2016 <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
- Peck, S. (2015). 250 children's toy adverts on British TV analysed. Recuperado el 6 de febrero de 2017 de <http://www.telegraph.co.uk/women/family/250-childrens-toy-adverts-on-british-tv-analysed---its-worse-tha/>

- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2009). *Definición de equidad de género*. Recuperado el 05 de mayo de <http://definicion.de/equidad-de-genero/>
- Pictoline. (s.f). Los juguetes “para niñas” alejan a las niñas de la ciencia. Recuperado el 23 de enero de 2017 de <http://pictoline.com/archive/>
- Pictoline. (s.f). Tributo a Simone De Beauvoir. Recuperado el 23 de enero de 2017 de <http://pictoline.com/archive/>
- Plataforma de acción de Beijing. (1995). *Cuarta conferencia mundial sobre la mujer*. Beijing: Naciones Unidas. Recuperado el 08 de enero de 2017 de <http://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/pdf/BDPfA%20S.pdf>
- Rivadeneira, H. (2011). *Entrevista al capitán escudo*. Recuperado el 15 de septiembre de 2016 de http://www.ele.com.ec/esquina_del_capi/entrevista_al_capi2.html
- Rodgers, P y Milton, A. (2011). *Diseño de producto*. Barcelona, España: Promopres.
- Rodríguez, K. (2000). *Literatura infantil del Ecuador, una visión histórica. Literatura infantil y juvenil en América Latina y Caribe*. Recuperado el 9 de febrero de 2017 de http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/118607/1/EB12_N110_P40-44.pdf
- Rosero Garcés, R. y Goyes Quelal, Y. (2008). *Asamblea de mujeres de Quito*. Recuperado el 05 de febrero de 2017 de <http://asambleamujeresquito.blogspot.com/2008/10/los-derechos-de-las-mujeres-en-la.html>
- Sánchez Chávez, N. P. (2002). *Inequidad en la crianza de los niños y niñas: la enseñanza de roles y diferencias de los juguetes*. Oaxaca, México. Recuperado el 9 de septiembre de 2016 en <http://biblat.unam.mx/es/revista/revista-mexicana-de-puericultura-y->

pediatria/articulo/inequidad-en-la-crianza-de-los-ninos-y-ninas-la-ensenanza-de-roles-y-diferencias-a-traves-de-los-juguetes

- Schenkel, Y. (2015). *El mundo de Pica Pau*. Buenos Aires, Argentina: Monoblock.
- Smink, V. (2015). Las antiprincesas, las nuevas heroínas de los cuentos infantiles en Argentina. Recuperado el 23 de septiembre de 2016 de http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150901_cultura_cuentos_antiprincesas_vs
- Testino, M. (2012). Alta moda. Recuperado el 25 de septiembre de 2016 de <http://www.mariotestino.com/exhibitions/mario-testino/exhibition-alta-moda/?lang=es>
- UNESCO. (2013). *Situación Educativa de América Latina y el Caribe Hacia la educación de calidad para todos al 2015*. Recuperado el 04 de febrero de 2017 de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>
- V. Kail citando a Le Mare y Rubin. (2004). *Desarrollo Humano, Una perspectiva del ciclo vital*. México DF, México: Thompson.
- V. Kail, R., & Cavanaugh, J. C. (2004). *Desarrollo Humano Una perspectiva del ciclo vital*. México DF, México: Thompson.
- Walsh, M. E. (1979). Como la cigarra [Grabado por M. Sosa]. Recuperado el 13 de enero de 2017 de <https://www.poemas.de/como-la-cigarra/>

ANEXOS

Anexo 1.Tabulación de resultados de entrevistas

Diagnóstico											
Edad	9		10		11		12				
Sexo	M	F	M	F	M	F	M	F			
Número de niños	2	1	20	17	14	10	2	0	66	Total	
Pregunta										M	F
Personajes										38	28
Shakira	1	0	20	15	14	10	1	0	36	25	
Manuela Saenz	0	0	0	1	8	8	0	0	8	9	
Mafalda	1	1	14	16	12	9	1	0	28	26	
Draculaura	0	1	7	12	8	7	0	0	15	20	
Dolores Cacuango	0	0	0	1	3	0	0	0	3	1	
Ariana Grande	0	1	11	14	10	9	2	0	23	24	
Dove Cameron	0	1	12	14	5	9	1	0	18	24	
Mercedes Sosa	0	0	2	2	2	2	0	0	4	4	
Frida K	1	0	7	10	9	9	1	0	18	19	
Karol Sevilla	0	1	10	15	6	8	1	0	17	24	
									0	109	
Tareas									0	z	
Futbol											
Hombres	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	
Mujeres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Ambos	2	1	19	17	14	9	2	0	37	27	
Curar Personas											
Hombres	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
Mujeres	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
Ambos	2	1	18	17	14	10	2	0	36	28	
Cocinar											
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mujeres	0	0	3	1	1	0	0	0	4	1	
Ambos	2	1	17	16	13	10	2	0	34	27	
Cuidar Bebés											
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mujeres	0	0	7	5	1	3	0	0	8	8	
Ambos	2	1	13	12	13	7	2	0	30	20	
Limpiar											
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mujeres	0	0	4	5	2	0	0	0	6	5	
Ambos	2	1	16	12	12	10	2	0	32	23	

Edad	9		10		11		12				
Sexo	M	F	M	F	M	F	M	F			
Número de niños	2	1	20	17	14	10	2	0	Total		
Pregunta										M	F
Juguetes										38	28
Legó											
Hombres	1	0	9	4	5	3	0	0	15	7	
Mujeres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Ambos	1	1	8	12	9	7	2	0	20	20	
No R			3	1					3	1	
Herramientas											
Hombres	2	1	5	4	1	6	1	0	9	11	
Mujeres	0	0	3	0	3	0	0	0	6	0	
Ambos	0	0	9	12	10	4	1	0	20	16	
No R			3	1					3	1	
Barbies											
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mujeres	2	1	14	6	9	7	2	0	27	14	
Ambos	0	0	3	10	5	3	0	0	8	13	
No R			3	1					3	1	
Cocinita											
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mujeres	2	1	12	4	8	5	2	0	24	10	
Ambos	0	0	5	12	6	5	0	0	11	17	
No R			3	1					3	1	
Videojuegos											
Hombres	1	0	4	0	2	0	1	0	8	0	
Mujeres	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
Ambos	1	1	13	17	11	10	1	0	26	28	
No R			3						3	0	
Muñecos											
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mujeres	2	1	13	8	8	7	1	0	24	16	
Ambos	0	0	4	8	5	3	1	0	10	11	
No R			3	1	1				4	1	
Figuras de Acción											
Hombres	2	1	12	0	7	5	1	0	22	6	
Mujeres	0	0	0	7	0	0	0	0	0	7	
Ambos	0	0	5	9	13	5	1	0	19	14	
No R			3	1							

Edad	9		10		11		12			
Sexo	M	F	M	F	M	F	M	F		
Número de niños	2	1	20	17	14	10	2	0	Total	
Pregunta									M	F
Maquillaje									38	28
Hombres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mujeres	2	1	15	10	11	9	1	0	29	20
Ambos	0	0	2	6	3	1	1	0	6	7
			3						3	0
Instrumentos										
Hombres	0	0	3	2	3	0	0	0	6	2
Mujeres	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
Ambos	2	1	14	14	10	10	2	0	28	25
			3	1					3	1
Rompecabezas										
Hombres	2	1	1	1	1	0	0	0	4	2
Mujeres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ambos	0	0	16	15	13	10	2	0	31	25
			3	1					3	1
Pistolas										
Hombres	2	1	11	4	7	4	2	0	22	9
Mujeres	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
Ambos	0	0	6	12	6	6	0	0	12	18
			3	1					3	1
Pelotas										
Hombres	1	0	5	0	2	0	0	0	8	0
Mujeres	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ambos	1	1	12	16	12	10	2	0	27	27
			3	1						

Edad	10	11	12	
Sexo	F	M	F	M
Número de niños	1	7	2	1
Pregunta				
Juguetes				
Lego				
Hombres	0	3	1	1
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	4	1	0
Herramientas				
Hombres	0	2	1	0
Mujeres	0	2	0	1
Ambos	1	3	1	0
Barbies				
Hombres	0	0	0	0
Mujeres	0	6	1	1
Ambos	1	1	1	0
Cocinita				
Hombres	0	0	0	0
Mujeres	0	4	1	1
Ambos	1	3	1	0
Videojuegos				
Hombres	0	2	0	0
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	5	2	1
Muñecos				
Hombres	0	0	0	0
Mujeres	0	6	1	1
Ambos	1	1	1	0
Figuras de Acción				
Hombres	0	5	1	0
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	2	1	1

Edad	10	11	12	
Sexo	F	M	F	M
Número de niños	1	7	2	1
Pregunta				
Maquillaje				
Hombres	0	0	0	0
Mujeres	0	7	2	1
Ambos	1	0	0	0
Instrumentos				
Hombres	0	3	1	1
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	4	1	0
Rompecabezas				
Hombres	0	0	0	0
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	7	2	1
Pistolas				
Hombres	0	4	1	1
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	3	1	0
Pelotas				
Hombres	0	4	1	z
Mujeres	0	0	0	0
Ambos	1	3	1	0

Anexo 1.1 Ejemplos de respuestas a las preguntas de desarrollo

Pasatiempo	Videojuegos	Deporte	Cocinar	Dibujo	Cocinar	Jugar	Deportes	Deportes	Dormir	
Profesión	Robots	Deporte	Chef	No sabe	Chef	Veterinaria	No sabe	Doctor	Chef	
Juguete	Consola	Cubo	Legos	Deporte	Lego	Peluches	Cocinas	Xbox	Ninguno	
Ídolo	Yo	Rubik	Peluches	Chef	Libertadora	Mamá	No sabe	Cantante	Papá	
		Messi	Buddy							
Jugar	Musica	Deporte	Animales	Deporte	Arte	Jugar	Cantar	Dibujar	Viajar	Cantar
Modista	Actriz	Chef	Biologa	Diseñadora	Artista	Actriz	Cantante			
Ponys	Bop It	Legos	Peluche	Ninguno	Playmobil	Presi	Pintora	Escritora	Embajadora	Deportista
Sofia	Dove				Dove	Maquillaje	Ninguno	Peluches	Ninguno	Yoyo
Carson	Cam	Yo	Yo	Yo	Cam	Yo	Yo	Feliz	Karol S	Mamá
Pasatiempo	Deportes	Videojuegos	Deportes	Videojuegos	Jugar	Deportes	Artes	Jugar	Deportes	
Profesión	Robots	Futbolista	Tenista	Piloto	Programador	Futbolista	Fotógrafo	Parkour	Futbolista	
Juguete	Cubo	Rubik	Pistolas	Pistolas	Ninguno	Lego	Legos	Pistolas	Niguno	
Ídolo	Futbolista	Iron Man	Rico	Yo	Dragón	Diseñador	Picasso	Ezzio	Yo	
Deporte	Videojuegos	Videojuegos	Deportes	Dibujar	Deporte	Anime	Diseñar	Leer	Deporte	Jugar
Gaffitero	No Sabe	Arquitecto	Futbolista	Cineasta	Patinador	Anime	Diseñador			
Pelotas	Pistolas	Computador	Ninguno	Consola	Consola	Psitola	Tejedor	Investigador	Abogado	Actor
Yo	No Sabe	Neuer	Futbolista	Yo	Yo	Goku	Computador	Goggos	Pelotas	Consola
							Diseñadora	Cool	Mascherano	Mutante
Pasatiempo	Videojuegos	Leer	Videojuegos	Ninguno	Armar	Deportes	Deportes	Deportes	Cocinar	
Profesión	Biologo	Comics	Ingeniero	Astronomo	No sabe	Futbolista	Tenista	Futbolista	Chef	
Juguete	Consolas	Colección	Ninguno	Pistolas	Drone	Lego	Legos	Pelotas	Consolas	
Ídolo	Flash	Michael C	Papá	No Sabe	Yo	Diseñador	No Sabe	Flash	Chef	
Deporte	Videos	Deporte	Aventuras	Deportes	Deporte	Leer	Arte	Leer	Cocinar	Arte
Biologo	Biologo	Biologo	Heroe	Veterinario	Tenista	Nadadora	No Sabe	Chef	Jinete	No Sabe
Ninguno	Pistolas	Legos	Pikachu	Legos	Ninguno	No Sabe	Manualidades	No Sabe	Peluches	Pistolas
Flash	Ken	No Sabe	No Sabe	Hombre	R Federer	Yo	No Sabe	No Sabe	Yuya	Yo
	Kaneki			lobo						
Pasatiempo		Cocinar	Musica	Deporte	Deporte	Videojuegos	Jugar			
Profesión		Diseñadora	Cantante	Cirujana	Mesera	You Tuber	Profesor			
Juguete		Peluches	Barbies	Peluches	Cubo Rubik	No sabe	Ninguno			
Ídolo		Mamá	Ariana G	Mamá	Messi	Cantante	Papá			

Anexo 1.2 Respuestas de entrevistas

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* dibujar me tranquiliza

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* me gusta dibujar y pintar

Sexo: niña

Edad: 11

¿En qué grado estás?

6^{to} azul

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* a mi me gusta el fútbol porque me divierte el deporte

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* la fotografía me gusta porque me puede desconectar de la sociedad y telegarte

Sexo: Femenino

Edad: 11

¿En qué grado estás?

7^{mo} EDGM

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* Me gusta leer porque al cerrar el libro soy consciente de más cosas.

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* Leer, porque me lleva a otro lugar especialmente los que no tienen dibujos porque tú te imaginas como son los personajes

¿Qué te gusta hacer? ¿Por qué?

* Me gusta tocar piano porque me divierte.

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Quisiera ser chef por que mi papa estudio en Gato Pomas

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Quisiera ser Cirujana por que me parece chevere o Gimnasta por que me gusta ser flexible.

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Quiero ser diseñadora de interiores porque soy buena en eso

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Yo quiero ser embajadora por que me gusta hacer negocios , y viajar . Seria muy fino

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* yo quisiera ser Escritora por que me gusta inbentar historias.

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* Como me gustaria ser como yo quisiera una liberdadora a un comediante

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* dibujar graffiti's Por que me gusta su estilo

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Astronauta ★

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Biologo marino porque me gusta el agua y los animales

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* biologo marino porque quiero ver a los animales

¿Qué quisieras ser de grande? ¿Por qué?

* Un editor de Animación, Para hacer muchos Proyectos

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* Mosé y muchas cantantes y comieras/os

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* Me gustaría ser yo misma porque cada uno es

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* yo mismo no me cambiaría por nada

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* Yo por que me gusta ser como soy

Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

* A mi me gusta ser yo misma, y si no me
gustara ser yo misma

* Si pudieras elegir ¿Cómo quién te gustaría ser y por qué?

No quiero ser nadie en especifica pero quiero cumplir lo
que quiero.

Anexo 2. Cuadro de ilustraciones

Figura 1 Los juguetes "para niñas"	5
Figura 2 Propuesta Ni con el pétalo de una rosa	15
Figura 3 Simone De Beauvoir	33
Figura 4 Proceso de DCP.	40
Figura 5 Instrumento de entrevista a niños 1	41
Figura 6 Instrumento de entrevista a niños 2	42
Figura 7 Instrumento de entrevista a niños 3	43
Figura 8 Instrumento de entrevista a niños 4	44
Figura 9 Entrevista dirigida a focus group.....	44
Figura 10 Me gusta ser tal y como soy.....	45
Figura 11 Respuestas alumno colegio AL.....	53
Figura 12 Muestra de respuesta a la sección tareas.....	54
Figura 13 Manualidades 1.....	55
Figura 14 Manualidades 2.....	55
Figura 15 Quiero ser bióloga.....	56
Figura 16 Quiero ser productor	56
Figura 17 Quiero ser yo misma	56
Figura 18 Juguetes de manualidades.....	59
Figura 19 Boceto de idea inicial	65
Figura 20 Criterios de las determinantes	66
Figura 21 Alternativa de portada 1	67
Figura 22 Alternativa de portada 2	68
Figura 23 Alternativa de portada 3	68
Figura 24 Proceso de creación de imágenes	68
Figura 25 Detalle con estatura	69
Figura 26 Moodboard.....	70
Figura 27 Cromática del colibrí	71
Figura 28 Cromática del Martín pescador.....	72
Figura 29 Alternativas de tipografía	72
Figura 30 Estilo gráfico 1	74
Figura 31 Estilo gráfico 2	74
Figura 32 Estilo gráfico 3	74
Figura 33 Proceso de ilustración.....	75
Figura 34 Proceso de ilustración 2	75
Figura 35 Proceso de ilustración 3	76
Figura 36 Del boceto a los prototipos.....	76
Figura 37 Pruebas de color + tela	77
Figura 38 Portada escogida.....	78
Figura 39 Cromática escogida	79
Figura 40 Tipografía escogida	79
Figura 41 Estilo gráfico escogido.....	79
Figura 42 Diagramación de portada.....	81

<i>Figura 43</i> Diagramación de textos	82
<i>Figura 44</i> Diagramación de textos con imagen.....	82
<i>Figura 45</i> Diagramación de página especial.....	83
<i>Figura 46</i> Diagramación de página instructiva.....	83
<i>Figura 47</i> Diagramación página detalles	84
<i>Figura 48</i> Muñeco machote 3 variedades.....	84
<i>Figura 49</i> Beatriz	86
<i>Figura 50</i> Sylvia	87
<i>Figura 51</i> Lupe.....	88
<i>Figura 52</i> Consuelo.....	89
<i>Figura 53</i> Sonia.....	90
<i>Figura 54</i> Mónica	91
<i>Figura 55</i> Soledad.....	92
<i>Figura 56</i> Macarena	93
<i>Figura 57</i> Bocetos de empaque 1.....	94
<i>Figura 58</i> Prototipo de empaque	94
<i>Figura 59</i> Boceto de empaque 2	95
<i>Figura 60</i> Prototipo de empaque 2	96
<i>Figura 61</i> Etiqueta	96
<i>Figura 62</i> Contraportada del cuento.....	97
<i>Figura 63</i> Libro abierto.....	98
<i>Figura 64</i> Las tres lupas del diseño.....	102
<i>Figura 65</i> Niños observando	104
<i>Figura 66</i> Niños escuchando la historia	105
<i>Figura 67</i> Matías ilustrando su propio personaje	106
<i>Figura 68</i> Karla ilustrando su personaje	107
<i>Figura 69</i> Emilia haciendo uso de los patrones.....	108
<i>Figura 70</i> Herramienta DIY 1.....	109
<i>Figura 71</i> Herramienta DIY 2.....	109
<i>Figura 72</i> Mateo y su muñeca Emma.....	110
<i>Figura 73</i> Resultados finales	111

Anexo 4. Ilustración de personajes



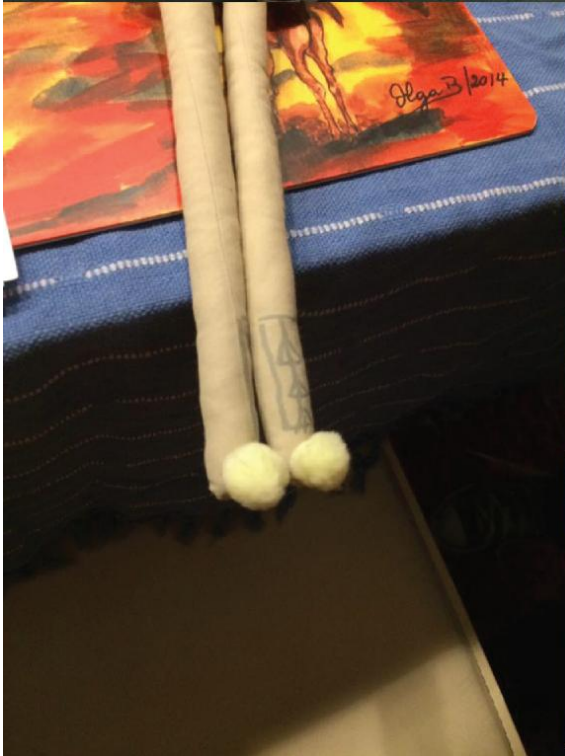
Anexo 5. Proceso de diseño



Anexo 6. Proceso de Validación







Anexo 6. Instrumentos de validación

PASOS A SEGUIR:

1. Inventa un nombre para tu personaje, este va a ser el que le dará identidad y por el cual será reconocido.

NOMBRE: Silvia _____

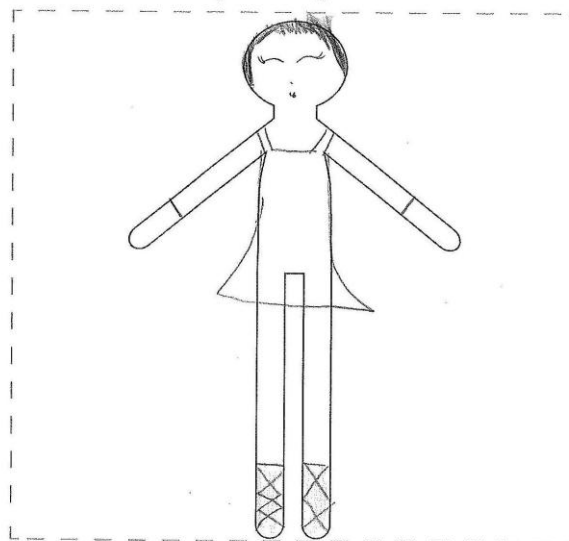
2. Haz una lista de los intereses de tu personaje para que vaya adquiriendo personalidad.

A MI PERSONAJE LE GUSTA...

le gusta contar, bailar, el color negro, la felicidad y el amor y el tallarín.



3. Dibuja las características físicas de tu personaje, partiendo de esta base, utiliza los materiales que más te gusten.



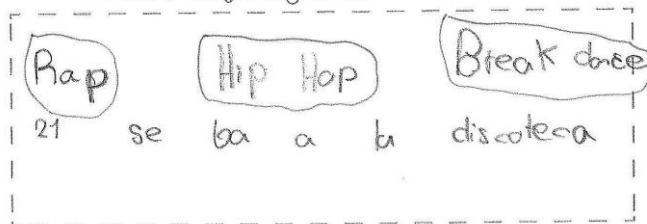
PASOS A SEGUIR:

1. Inventa un nombre para tu personaje, este va a ser el que le dará identidad y por el cual será reconocido.

NOMBRE: Josefina

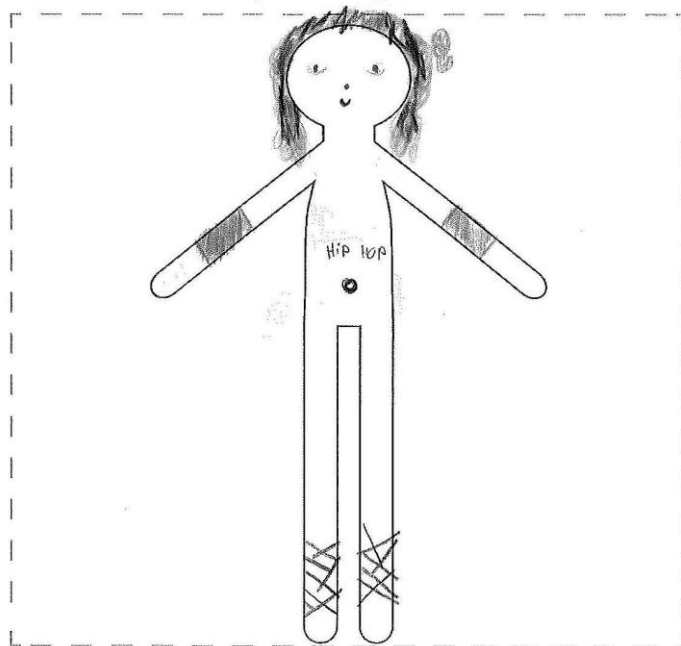
2. Haz una lista de los intereses de tu personaje para que vaya adquiriendo personalidad.

A MI PERSONAJE LE GUSTA...



33

3. Dibuja las características físicas de tu personaje, partiendo de esta base, utiliza los materiales que más te gusten.



34

PASOS A SEGUIR:

1. Inventa un nombre para tu personaje, este va a ser el que le dará identidad y por el cual será reconocido.

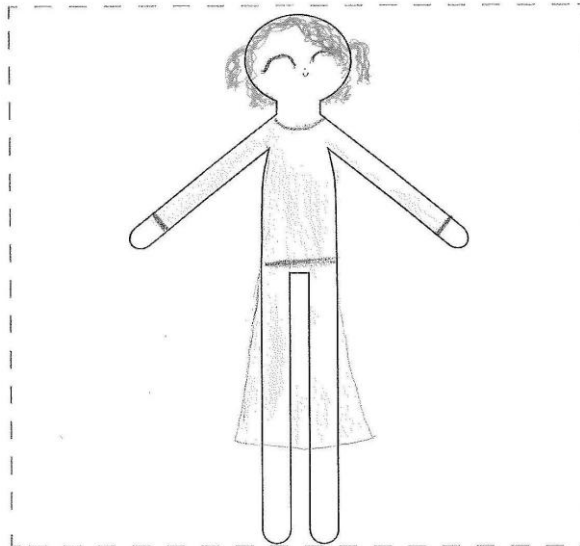
NOMBRE: Lusi.....

2. Haz una lista de los intereses de tu personaje para que vaya adquiriendo personalidad.

A MI PERSONAJE LE GUSTA...



3. Dibuja las características físicas de tu personaje, partiendo de esta base, utiliza los materiales que más te gusten.



PASOS A SEGUIR

1. Inventa un nombre para tu personaje, este va a ser el que le dará identidad y por el cual será reconocido.

NOMBRE: Cristina

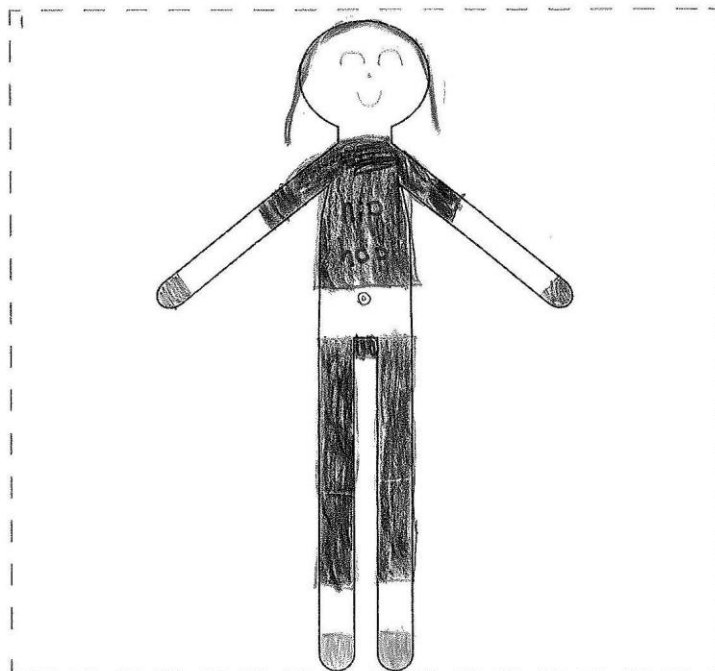
2. Haz una lista de los intereses de tu personaje para que vaya adquiriendo personalidad.

A MI PERSONAJE LE GUSTA...

Ayudar
Comer
Hip hop
Dorado



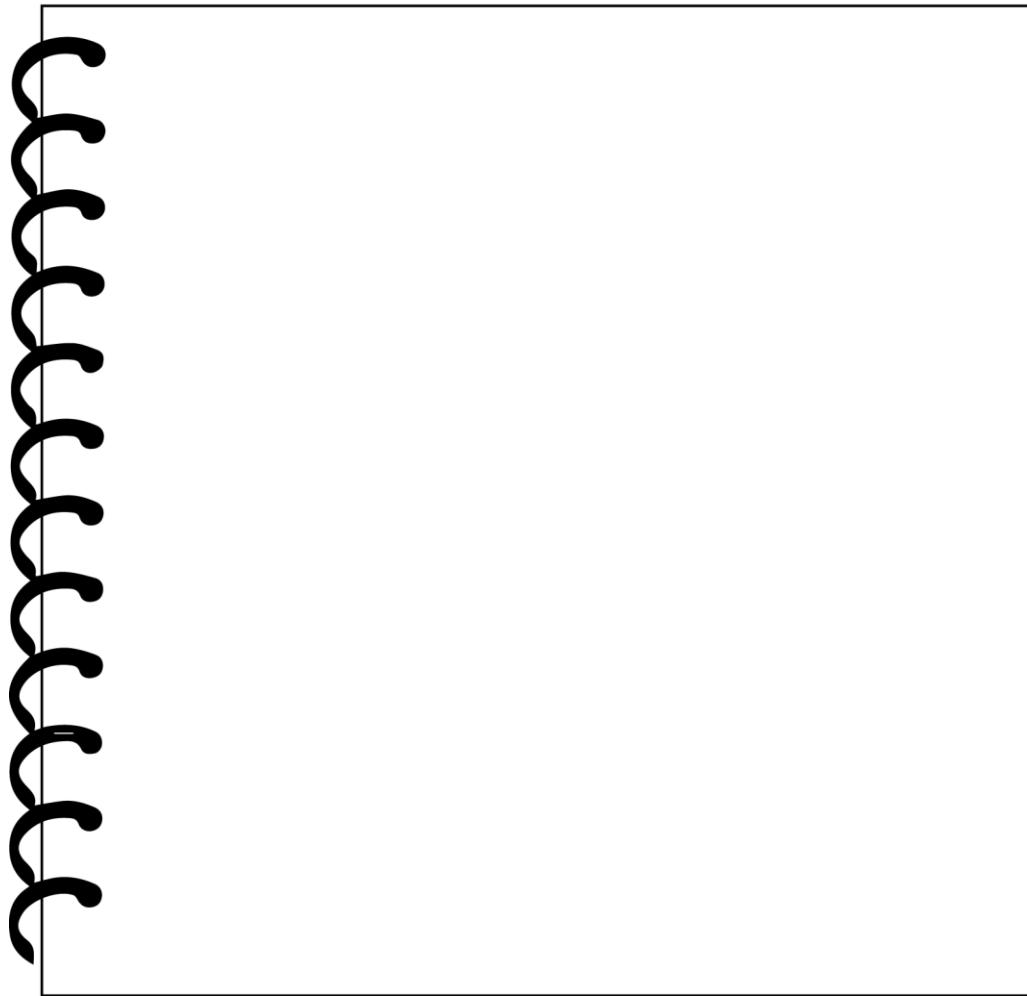
3. Dibuja las características físicas de tu personaje, partiendo de esta base, utiliza los materiales que más te gusten.



Anexo 7. Planos técnicos

Plano técnico libro

21cm



21cm

Patrón de costura muñeco

