

The logo consists of the word "Cuentatú" in a colorful, rounded font. The letters are: C (purple), u (orange), e (green), n (yellow), t (purple), a (orange), t (green), ú (purple). The word is enclosed in a white speech bubble with a grey outline and a tail pointing downwards and to the left.

**Diseño de narrativas
para instancias de conexión familiar**

Valentina Paz Olivares Alvarez

Profesores guía: Herbert Spencer González y Katherine Exss Cid
Diseño Gráfico, Junio 2017
e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

“He aquí la importancia de la narrativa en la construcción de realidad, tanto personal como en lo cultural. El proceso de construir y ser sujetos activos en nuestra propia vida, nos da las herramientas para ser agentes de cambio en la manera en que percibimos nuestra realidad.”

INDICE DE CONTENIDOS

00 Presentación del proyecto

10 Prólogo Herbert Spencer

12 Prólogo Katherine Exss

14 Introducción

01 Antecedentes

18 El apego desde la teoría

19 Participación parental

20 Ejercicios de apego

21 Etapas del desarrollo

22 Construcción narrativa en el desarrollo infantil

24 Modelo de relación entre padres e hijos

28 El efecto de los cuentos en los niños

30 Deconstrucción de un cuento

31 Recomendaciones

32 Instancias de cuentacuentos

02 Investigación de Usuarios

40 Metodología

44 Sondas culturales para padres y madres

46 Contenidos

48 Resultados

56 Conclusiones

03 Definición del Producto

62 Propuesta I

66 Generando un Producto Mínimo Viable (PMV)

68 Visión del storytelling

04 Propuesta de Diseño

72 Arquitectura de la información

76 Elementos del cuento

78 Imagen Corporativa

82 Iconografía

05 Diseño de Interfaz

92 Leer el primer cuento

98 Narrar un cuento

104 Crear Personaje

114 Editar de la colección

06 Pruebas de usuario

120 Metodología

124 Creando cuentos

138 Conclusiones del ejercicio

07 Cierre

142 Cierre y proyecciones

146 Referencias Bibliográficas

149 Agradecimientos

151 Colofón

00
Presentación
del proyecto

El arte de narrar historias y de transmitir experiencias se inscribe en la tradición oral que, a su vez, se remonta al origen de la humanidad. La capacidad de narrar se origina con el lenguaje, dándole sentido y constituyendo cultura e identidad.

Ésta es la materia que aborda Valentina en su proyecto pensando en la realidad cotidiana de los padres que trabajan y que disponen de muy poco tiempo para compartir con sus hijos. Ella busca fortalecer la relación de apego y conformación de identidad de los niños estudiando el rol que juegan las historias y cuentos en su desarrollo junto a sus padres. Lo que Valentina propone aquí es una visión lúdica y abierta de comprender cómo los cuentos pueden irse articulando usando la tecnología de hoy para fomentar este vínculo identitario entre padres e hijos a la vez que se estimula su imaginación, generando instancias íntimas de diálogo y fantasía más allá de los restringidos horarios disponibles de contacto.

En concreto, su proyecto consiste en un espacio de creación de historias; donde el padre puede —por ejemplo— comenzar a inventar un cuento que comienza a escribirse mientras habla y la escena puede irse completando con dibujos de artefactos, personajes y lugares hechos por el hijo, o viceversa. Cada uno de estos elementos comienza a engrosar el universo narrativo existente, pudiendo ser retomado y desarrollado más adelante. Se trata, obviamente, de un espacio abierto a la creación dentro de un esquema secuencial que se vuelve enteramente apropiable y extensible, fomentando los lazos de complicidad y de transmisión de valores, estimulando la lectura, la memoria y la creatividad.

Herbert Spencer.

La tecnología y la narrativa como modo de fortalecer el apego

El proyecto Cuentatú se contextualiza la relación entre hijos pequeños (3 a 6 años) y sus padres trabajadores, reconociendo que cada vez con más frecuencia, padres y madres pasan al menos 8 horas fuera del hogar. Quedando los hijos desde corta edad bajo el cuidado de familiares cercanos o personas de confianza.

Valentina plantea un modo de fortalecer la relación entre madres, padres e hijos, mejorando sus tiempos de calidad en base al momento clave que comparten a diario: la hora previa al sueño acompañada de la lectura. Es mediante la narrativa, el inventar cuentos y leer libros en conjunto, que ocurre un importante traspaso de conocimientos, ya sean valóricos, familiares o culturales. Adicionalmente, el compartir este tiempo de calidad fortalece la relación entre ambos fomentando el apego y la satisfacción familiar.

En sus estudios iniciales, Valentina observó que la relación de niños pequeños con la tecnología, es principalmente considerada como negativa, al ser una alternativa para mantener a niños entretenidos, bajo control y pero no entregar tiempo de calidad, aprendizaje o menos aún momentos compartido entre padres e hijos.

Por otro lado, los niños parecen ser ávidos usuarios de tablets y teléfonos y rápidamente se interesan por juegos o videos que pueden ver en pantallas. Este proyecto pretende dar un vuelco a esa visión y plantear una oportunidad positiva en la relación de los niños pequeños con la tecnología.

Cuentatú propone crear una aplicación y con ello poner la tecnología a favor de una mejor relación entre padres e hijos, creando instancias de valor, traspaso de conocimiento y juego en un mismo espacio.

Katherine Exss.

Este proyecto postula la creación de narrativas como una instancia de juego que conduce a formar un apego sano entre padres e hijos. Se formula el juego como una instancia vital para el desarrollo del niño, integrando el cuento como una forma de terapia, en donde el niño o niña puede expresarse a través de la narrativa y el dibujo, generando una instancia ideal para que los padres interactúen de modo positivo, brindando una experiencia memorable, tanto para padres como los hijos.

A partir de esto, se explora el concepto de apego, entendiéndolo como una tendencia innata de los seres humanos para crear lazos afectivos con sus padres o cuidadores, ya que estos brindan seguridad y estabilidad al momento de ser necesitados por sus hijos. Este concepto de apego se contextualiza a la realidad de diferentes familias chilenas, en donde uno o ambos padres trabajan y/o estudian para poder sustentar a sus familias, dejando escaso tiempo durante la semana para dedicar a sus hijos.

Dentro de las rutinas de estas familias, se toma en cuenta cómo padres e hijos cuentan cuentos, qué tipo de contenido consumen y cuánto tiempo dedican a esta actividad durante sus horas libres.

En una segunda etapa se analizan las oportunidades de diseño y se complementan investigando la narrativa como recurso, desde la psicología y el arte. Generando una propuesta de diseño de un producto que toma elementos propios de la narrativa y los lleva al contexto de un encuentro íntimo entre padres e hijos, diseñando un espacio de interacción en donde se crean escenarios, personajes y objetos, dando vida a un registro de este encuentro que podrá ser atesorado por padres e hijos.

01
Antecedentes

La historia de la psicología ha estado influenciada por el principio que sostiene que las relaciones afectivas primarias con los padres se constituyen en un aspecto fundante de la personalidad humana.

El apego es una conducta instintiva, activada y modulada en la interacción con otros significativos a lo largo del tiempo. El apego puede definirse como cualquier forma de conducta que tiene como resultado el logro o la conservación de la proximidad con otro individuo claramente identificado al que se le considera mejor capacitado para enfrentarse al mundo (Bowlby, 1988). Para que se constituya un vínculo de apego debe existir entonces, una búsqueda de seguridad y confort en la otra persona en momentos de estrés, por lo que también se habla de una relación asimétrica. Esta conducta que es evidente en la primera infancia, se mantiene a lo largo del ciclo vital de un individuo.

El apego, como conducta es lo que da al niño o niña un sentido de seguridad, autoestima, confianza, autonomía y efectividad para enfrentar el mundo, de acuerdo a la calidad afectiva que reciba de sus padres. Es por esto que es fundamental el rol de la familia en la formación del apego. Generar un apego seguro en los hijos evitará problemas de baja autoestima, carácter posesivo, sumisión, vulnerabilidad emocional, dependencia, e incluso maltrato tanto psicológico como físico. ¿De qué forma se puede fomentar este apego durante la primera infancia? Una forma es a través de la participación parental.

Participación parental

La participación parental consiste, principalmente en tener un rol participativo constante a través de diversas actividades que pueden generar un gran impacto en el desarrollo socio-emocional de los niños. Consiste en un área en donde la situación socio-económica de los padres no tan es determinante en los logros que puedan alcanzar sus hijos, como si sucede con la educación formal.

Se ha demostrado que la participación de los padres, tanto en el cuidado infantil como en el apoyo emocional, tiene una influencia muy grande en la educación de la primera infancia. Con esto presente, se hace evidente que si el niño se desarrolla en edades tempranas, más logros podrá alcanzar posteriormente, para lo cual la participación parental resulta fundamental (Arrate y Rojas, 2014)

El trabajo de Fasina, F. Fagbeminiyi (2011) muestra que la participación de los padres, tanto en el cuidado infantil como en el apoyo emocional, tiene una influencia muy grande en la educación de la primera infancia. Con esto presente se hace evidente que si el niño se desarrolla en edades tempranas, más logros podrá alcanzar posteriormente, para lo cual la participación parental resulta fundamental (Arrate y Rojas, 2014)

También existe evidencia que relaciona la participación del padre con efectos positivos en los niños “en diversas áreas, como la salud física y mental, la motivación al estudio, el rendimiento académico, el desarrollo cognitivo y las habilidades sociales, una mayor autoestima, menores problemas de conducta y una mayor tolerancia al estrés, entre otras. Además existe evidencia de que el involucramiento parental tiene efectos positivos para el mismo padre, ya que en general están más satisfechos con sus vidas, y para la madre, ya que incrementa su salud mental y física al tener una menor sobrecarga en las tareas domésticas (Arrate y Rojas, 2014).

A pesar de esto, en la mayoría de los trabajos los impactos más grandes se encuentran en el desarrollo socio-emocional del niño, aunque sin embargo también se han encontrado otro tipo de relaciones, como en los logros académicos del niño o niña.

Ejercicios de apego según el desarrollo cognitivo infantil

Según Piaget (1988) , el desarrollo psíquico inicia al nacer y concluye en la edad adulta, este es entendido como un proceso de construcción continua del ser a través del tiempo, en donde el sujeto logra una diferenciación e integración de sus experiencias a través de acciones e interacciones con el mundo. Piaget distingue seis estados o periodos de desarrollo que marcan la aparición de estructuras sucesivamente construidas.

- **Etapa Sensoriomotora (0 a 2 años)**
- **Etapa Preoperacional (2 a 7 años)**
- **Etapa de Operaciones concretas (7 a 11 años)**
- **Etapa de Operaciones Formales (11 años hasta la adultez)**

A partir de esto, la investigación sólo se focaliza en las dos primeras etapas, ya que es el espacio de tiempo previo y durante, donde se desarrolla el lenguaje, que está directamente relacionado con el entendimiento y aprendizaje de la narrativa, lo que se presenta como un espacio de tiempo ideal para el desarrollo cognitivo de los niños, logrando explorar el espacio previo al lenguaje y cómo se desarrolla dentro de los primeros años.

Etapa sensoriomotora

La etapa de la primera infancia comenzará con el desarrollo sensoriomotriz, según Piaget (1991). Esta se extenderá desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente, donde el niño comienza su entrada al lenguaje. Es durante este periodo que el bebé comienza su interacción y conocimiento del mundo que lo rodea a través de las percepciones y los movimientos. Además, es en este proceso donde el niño comienza a desarrollar su inteligencia, la cual se desarrolla antes que el lenguaje, pero tiene la característica de ser una inteligencia completamente práctica, relacionada con la manipulación de objetos y la interacción sensorial con su realidad.

A medida que pase el tiempo se irán complejizando sus actos reflejos mostrando una diversa gama de movimientos mejor coordinados que irán generando una comprensión perceptual del espacio y los objetos, lo que generará registros en su experiencia y lo ayudará a reconocer su entorno (Papalia, 2004). A medida que pase el tiempo, el pensamiento de los niños y niñas irá pasando de estar completamente centrado en sus necesidades, prescindiendo de toda objetividad, a relacionarse con su realidad exterior y a darse cuenta que las personas que lo rodean tienen sus propios pensamiento e ideas (Piaget, 1991).

Etapa preoperacional

Esta etapa abarca el desarrollo del pensamiento pre-operatorio, en este periodo las conductas se ven afectadas y modificadas por la aparición del lenguaje como tal. Junto con esto, ocurre la aparición del pensamiento propiamente tal a través de dos procesos fundamentales adquiridos: el lenguaje y la socialización. El pensamiento de esta etapa es pre-lógico, debido a que la fantasía es parte importante de las ideas que el niño/a genera, así las explicaciones y conclusiones que obtiene de la realidad están plenamente relacionadas con cómo el niño percibe las cosas que le suceden, lo cual se denomina centración (Capella, Contreras, & Vergara, 2004) . Esto permite que el niño/a considere distintos aspectos de la realidad.

Todos estos elementos se van generando, hacia el final de esta etapa, el mundo se vuelve mucho más ordenado y predecible para el niño o niña ,siendo capaces de realizar pequeñas categorizaciones, clasificaciones y comprendiendo de mejor manera la identidad, tanto personal como de los demás, incorporando una visión del sí mismo basada en sus comportamientos concretos y observables. En esta etapa presenta un positivismo irreal, que lo lleva a describirse en base a virtudes y capacidades personales. Sin embargo todo esto estará mediado por la cultura y los distintos valores que ésta promueva (Papalia, 2004).

El proceso narrativo como constructor de realidad, se constituye como un elemento central en el desarrollo de los individuos. No es simplemente una reproducción de lo que los niños/as oyen en sus primeros años de vida, sino que es en particular una construcción de su propio lenguaje que los llevará a socializar y generar relaciones interpersonales (Bruner, 1988)

El proceso de registro de todo lo que nos sucede, da un sentido a las experiencias presentes en nuestras vidas. Este registro, según Bruner (1988), se produce de manera narrativa, influyendo el cómo contamos la vida, la manera de vivirla. Es por esto que cada sujeto tendrá una historia propia que contar, a pesar de haber vivido experiencias similares. Cada sujeto entregará su propia interpretación de los hechos, dependiendo de sus experiencias pasadas.

Cuando los niños y niñas cuentan historias, ellos aprenden a recordar eventos especiales que les han sucedido y a imaginar aspectos futuros. Aprenden un sentido de continuidad, ordenando secuencias, de tal manera que se entienda y pueda ser compartido con otros (Sepúlveda, 2013)

El discurso narrativo ha sido presentado como uno de los más tempranos que los niños adquieren. Según Bruner (1988) es una de las primeras formas de representación mental del mundo interno de los niños, sentando bases para la construcción de la identidad propia. Además puede ser definido como la forma en que organizamos nuestras experiencias en episodios temporales significativos, también puede utilizarse como una forma de razonamiento y de aprendizaje del mundo.

Es por eso que es fundamental el espacio de tiempo entre la etapa sensoriomotora, donde el niño o niña comienza a comprender su entorno, hasta que adquiere el lenguaje en la etapa preoperacional. Esto se refleja en la manera de hablar en la que se dirige al niño, lo que tendrá efecto en la comprensión de las palabras y en el contexto en que deban usarse. Esta responsabilidad de padres y cuidadores se verá reflejada en el tipo de lenguaje que adquirirá el /la niño/a más adelante.

La adquisición del lenguaje es un punto de partida para comenzar a narrar de forma oral y se produce antes de que los niños emitan las primeras palabras reconocibles, lo que ocurre entre los 12 y 20 meses de vida (Landaeta, Coloma & Pavez, 2009)

Una vez que se adquiere el lenguaje, el/la niño/a podrá reconstruir sus acciones pasadas a través de relatos y representar sus acciones futuras. A los 3 años de edad, en promedio, los niños/as pueden utilizar entre 900 a 1.000 palabras, siendo más fácil utilizar los sustantivos que los verbos en un comienzo. Hacia el final de esta etapa, los niños/as ya producen oraciones complejas y hablan con más fluidez; sin embargo, aun no dominan los detalles del lenguaje.

Junto con esto, se puede observar que los niños tienden a recordar aquellos eventos que hayan causado alguna impresión y que sean novedosos para ellos, perdurando por poco tiempo en sus recuerdos (Azócar, 2015) Es importante que los niños pequeños tengan experiencias con guiones narrativos a edades tempranas, para así favorecer la estructura narrativa. Es por esto que las rutinas familiares son un contexto fundamental para la estimulación lingüística, ya que ayudan al niño a recrear situaciones reales que él o ella vive constantemente (Capella, Escala & Núñez, 2015).

He aquí la importancia de la narrativa en la construcción de realidad, tanto personal como en lo cultural. El proceso de construir y ser sujetos activos en nuestra propia vida, nos da las herramientas para ser agentes de cambio en la manera en que percibimos nuestra realidad.

Modelo relación padres e hijos

A partir de lo estudiado hasta el momento se analizan las situaciones entre ambos actores: padres e hijos y qué elementos comparten en común, lo que va a conducir a una propuesta de valor en el producto o servicio que se diseñará a futuro.

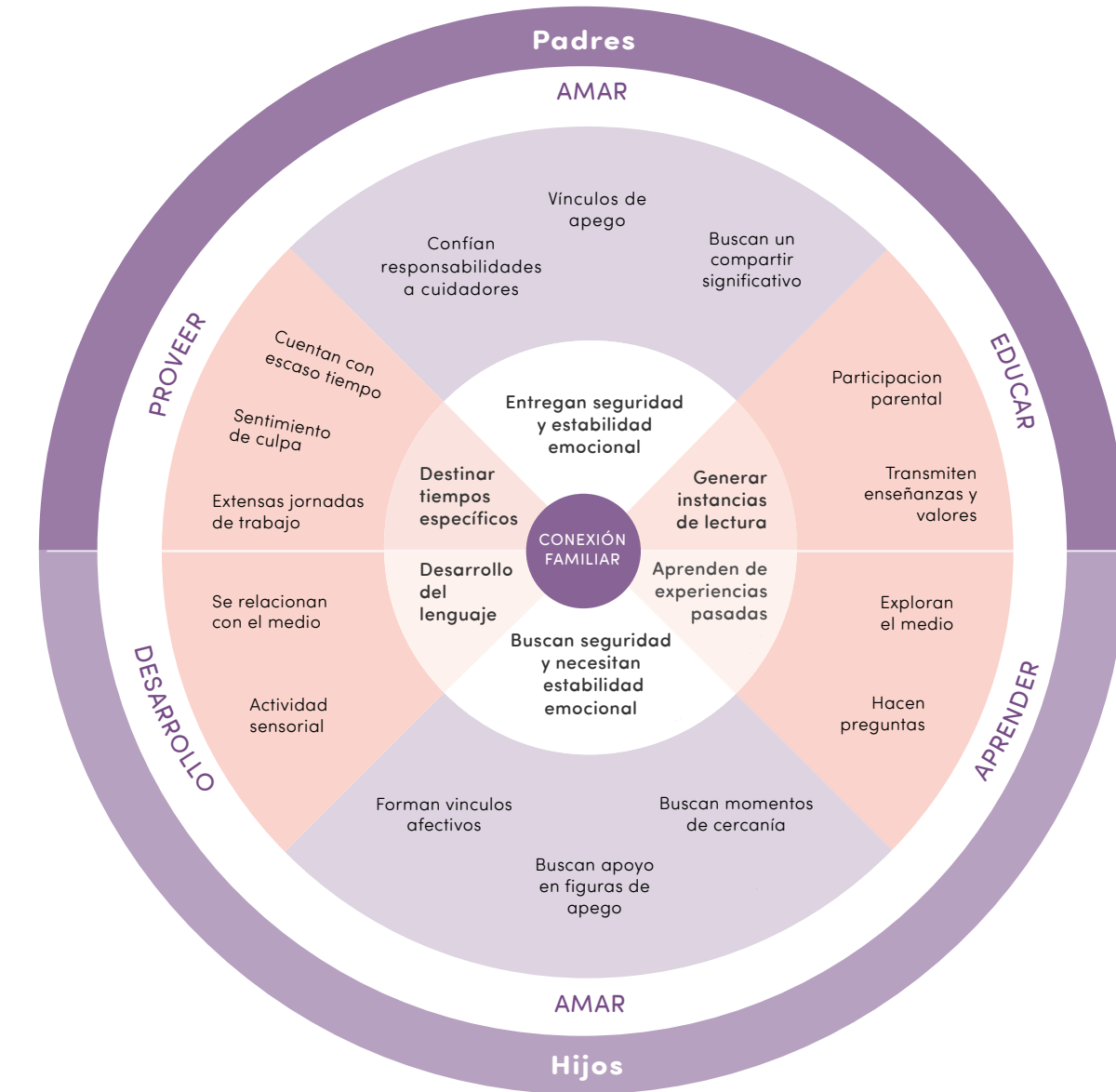
Los padres, por primera parte, tienen ciertas responsabilidades: como proveer a sus familias e hijos, a demás de educarlos.

En el camino a proveer a sus familias cuentan con tiempos escasos para dedicarle a sus hijos durante la semana, debido a las extensas jornadas de trabajo. En consecuencia de esto, muchos padres desarrollan un sentimiento de culpa al dejar a sus hijos, especialmente las madres. Esto se relaciona directamente con la necesidad de generar un espacio de tiempo durante sus rutinas para compartir con sus hijos.

Otra responsabilidad de los padres es educar a sus hijos, no necesariamente se plantea una educación formal, sino que una valórica y cultural, es por eso que la participación parental es clave para educar a sus hijos, el tener un involucramiento directo les ayudará a sus hijos a desarrollar herramientas a futuro. También se plantea el educar a partir del comunicar y enseñar a través de las experiencias que transmiten valores, utilizando la narrativa como medio de enseñanza, generando instancias de lectura.

Finalmente, se encuentra la capacidad de amar a sus hijos. Los padres son los principales vínculos de apego de un niño o niña, los padres aman durante todo este proceso, a pesar de las dificultades siempre van a buscar el tener un espacio para compartir con sus hijos, siendo lo más significativo para todos debido a la escasez del tiempo. Mientras los padres no pueden cuidar a sus hijos, le confían esta responsabilidad a familiares, cercanos, profesionales que son considerados cuidadores.

Paralelamente se analiza el espacio de los hijos y cómo se relaciona con el de los padres. Los niños crecen inevitablemente y se desarrollan, un aspecto que preocupa a muchos padres que se consideran ausentes durante estos momentos de vida al encontrarse trabajando para poder proveer a sus hijos. Acá se plantea el desarrollo cognitivo de los niños, desde que comienzan a experimentar con los sentidos, pasando por el momento en que se relacionan con el medio hasta que aprenden y desarrollan el lenguaje.



Paralelo a la educación que deben entregarles sus padres, los hijos deben aprender, lo que conlleva a un proceso de aprendizaje ligado al desarrollo cognitivo de cada uno y de los estímulos que sus padres ejerzan en ellos. Durante la etapa sensoriomotora y preoperacional destaca la exploración del medio y el cuestionamiento progresivo que tienen frente a todo. Así como los padres enseñan a través de instancias de narrativas, los niños aprenden a través de experiencias pasadas que estos relatan o crean.

Así como los padres aman incondicionalmente, los hijos también lo hacen, forman vínculos afectivos con ellos, al ser sus principales figuras de apego, los hijos buscan apoyo y confort por parte de estos. Esto converge con el escenario en donde los padres cuentan con tiempos escasos, lo que puede afectar la necesidad que tienen los niños de buscar seguridad y obtener una estabilidad emocional a partir del apoyo de sus padres.

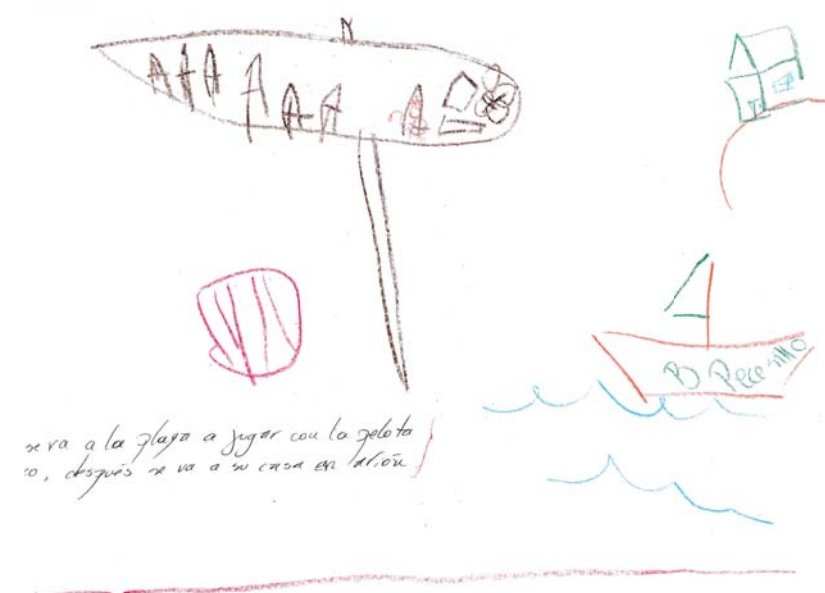
El efecto de los cuentos en los niños

La estructura mental de los niños carece del poder de abstracción, a diferencia de la de un adulto. Aún así es perfectamente capaz de elaborar una cadena asociativa a través de imágenes. El niño o niña se encuentra descubriendo el mundo e intenta ordenar los estímulos que le llegan del exterior, construyendo un “mapa” de significados permanentes, este mapa formará parte de una necesidad vital, que le permitirá atribuir un significado a los datos sensoriales.

Durante la etapa preoperacional se menciona el estado de “centración” de los niños, en donde el pensamiento es pre-lógico, la fantasía es parte importante de las ideas que generan, durante este tiempo es normal que los niños cuestionen todo, causando una búsqueda desesperada del por qué, lo que requiere una gran cantidad de paciencia de parte de los padres, incluso cuando ellos mismos no sepan cómo contestar las incertidumbres de sus hijos. Las explicaciones racionales son incomprendibles para los niños, ya que este carece de categorías básicas para poder asimilarlas. Es aquí donde los cuentos pueden tener gran valor, ya que hablan siempre del por qué, siempre hacen referencia al significado de lo que ocurre. También entregan valor en la capacidad de presentar, en términos imaginarios, sucesos o hechos que son comprensibles para los niños. Muestran una situación dramática con un conflicto, posiblemente trágico, y aún así muestran el camino de salida frente a este conflicto.

A través de las vivencias del o la protagonista los cuentos anticipan etapas de la vida con problemas que se pueden presentar y la manera de superarlos, muchos niños tienen preferencia por algún cuento específico, en un determinado momento y solo quieren escuchar ese, en ese momento ése es su cuento, el que les habla de los problemas que les preocupan en ese período de su vida.

Es por eso que se plantea el leer cuentos como un acto terapéutico, una metodología utilizada por diferentes psicólogos como terapia personal e incluso familiar, para dar a conocer el trasfondo que pueden esconder las metáforas en el pensamiento de su(s) hijo/a(s).



Dar forma a la narrativa

La narrativa puede tomar forma a través de la acción, de las imágenes o de forma verbal, coincidiendo con el curso evolutivo que siguen los distintos estadios del desarrollo. Esto toma especial relevancia en los niños de edad pre-escolar y escolar, ya que a pesar de que existe la capacidad de dialogar y narrar, la expresión de sus ideas y de su mundo interno se ve reflejado en narrativas más concretas donde utilizan la acción y la imágenes como principal vía de expresión, como por ejemplo, a través del juego o el dibujo [32]

A partir de esto, se pretende analizar el impacto que tienen los recursos gráficos, la interacción de imágenes y palabras a la hora de construir significados sobre experiencias cotidianas entre padres e hijo/a (s) a través de la narrativa, ya que esto formará parte de lo que conocemos y expresa la forma de pensar el mundo a través del lenguaje.

Deconstrucción de un Cuento

Históricamente, los cuentos tenían origen folclórico, se transmitían oralmente, su nombre proviene de contar, lo que se dice a viva voz. Los cuentos clásicos o históricos son aquellos que han perdurado en el tiempo, no reflejan la subjetividad del autor, sino que recogen una problemática general, que incumbe a toda la humanidad y que afecta a el ser, más allá de las distancias geográficas o temporales. Tomando como referencia estos cuentos, se pueden deconstruir en tres fases: **inicio, desarrollo y cierre.**

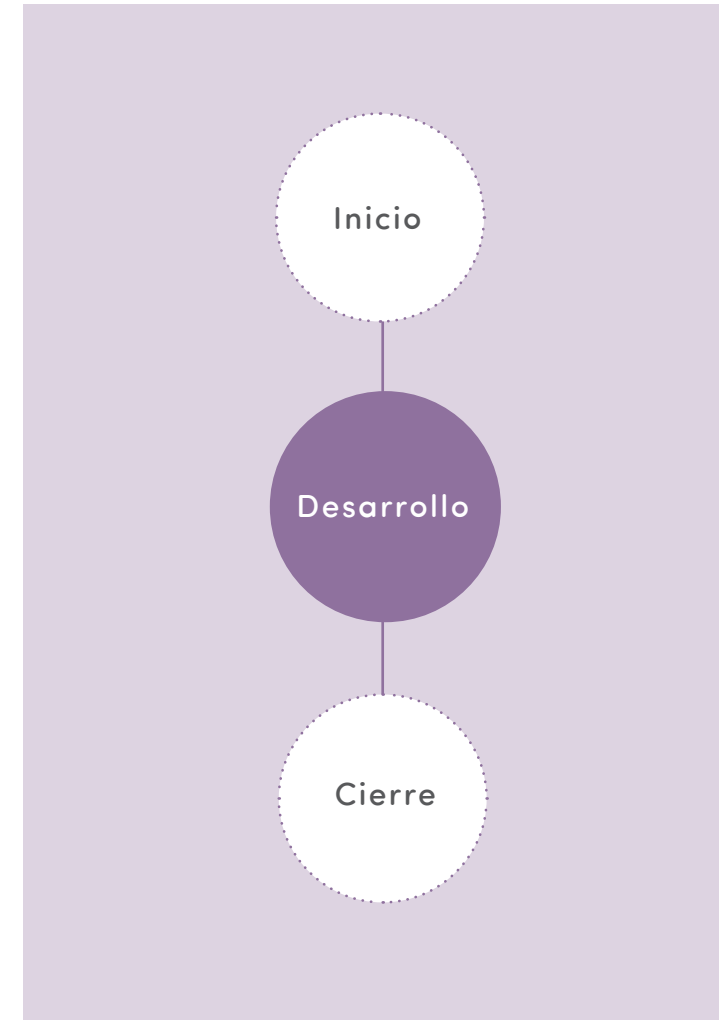
Los cuentos comienzan con la descripción de una situación concreta que con frecuencia, ya conlleva en sí misma los factores de la crisis que al cabo de poco tiempo se manifiestan plenamente.

Ej: "Había una vez un viejo rey..."

La situación inicial sirve para presentar a los personajes, sus relaciones y sus posibles problemas.

En una segunda fase, se presenta el problema que formará el núcleo del cuento, se menciona claramente quién es el protagonista, y cuál es el problema que tiene que superar.

La tercera fase conduce al final "... y vivieron felices y contentos" resolviendo todos los problemas, superando a todos los enemigos. Es aquí donde reside el lenguaje positivo de los cuentos: los problemas existen, pero se pueden superar, muchas veces la solución sale del propio protagonista, de su astucia, valor o de su buena disposición de carácter. Pero la mayoría de las veces recibe ayuda de un aliado.



El enemigo y el aliado son imprescindibles: uno crea obstáculos y dificultades al protagonista y el otro le ayuda. Al primero lo mueven los malos sentimientos, como la envidia, los celos, avaricia. Al otro lo animan los buenos: como la compasión, la generosidad y la gratitud. En los cuentos se distingue con claridad el bien del mal, el bueno del malo, ya que los niños tienen sus propios miedos y los cuentos le dan vuelta a esos miedos y muestran o enseñan caminos para superarlos.

Los personajes de los cuentos sirven como catalizadores e intérpretes de las inclinaciones negativas, de esta manera no se suprimen o niegan, sino que simplemente vencidas, por poco, por las fuerzas positivas de los personajes "buenos", en la imaginación, todas estas tendencias destructoras encuentran su lugar y su expresión en la representación del enemigo, del rival, antagonista y forman parte indispensable del cuento. Cabe destacar que Los niños no ven la realidad de la misma forma que los adultos, al mismo tiempo son muy sensibles y perceptivos que los adultos en lo que respecta a sutilidades de los sentimientos. Los nexos lógicos entre causa y efecto están todavía sin organizar: todo se puede explicar mejor mediante las intenciones, los deseos, los fines, los obstáculos y los peligros inesperados, exactamente como ocurren en los cuentos. Es necesario tener en cuenta que cada cuento tiene en términos simbólicos y representativos un mensaje determinado, que trata de un problema concreto.

Protagonista



Antagonista



Aliado



Recomendaciones a la hora de contar cuentos

Distancia entre tiempo y espacio

Se aconseja comenzar con una llave de inicio como "Había una vez...", "Hace muchos muchos años..." o "En un lugar muy lejano..." ya que esto permite interponer una distancia entre lo imaginario y lo real, lo que facilita la posibilidad de exponer temas y conflictos, luchas y dramas que crearían demasiada angustia si estuvieran relacionados con una realidad actual. La distancia frente al tiempo y espacio da seguridad, y hace posible una mayor libertad para el desarrollo y exposición del cuento, incluso con elementos de gran dramatismo y emotividad, que de otra forma sería imposible tocar.

Los cuentos que terminan mal

Los cuentos con ' finales abiertos', o que terminan mal para el protagonista, pueden ser muy interesantes para un adulto, que sabe perfectamente y que está preparado para aceptar que en la vida las cosas no siempre suceden como uno desea, pero no se recomiendan a los niños, porque les generan una gran angustia. Uno de los procesos en el crecimiento del niño consiste en distanciarse progresivamente de esta figura omnipresente, adquirir consciencia de sus propias capacidades , experimentarlas y afianzarlas hasta conquistar con el tiempo, una autonomía física y psicológica que le hará sentir un grado de madurez y ser capaz de valerse por sí mismo.

Los cuentos didácticos- punitivos

Se debe distinguir entre el cuento y la fábula, las fábulas didácticas tienen ciertas limitaciones ya que fluyen bajo el control de una idea preconcebida: el intentar llegar a demostrar algo y dirigir la narración con ese objetivo en mano, limitando la imaginación del autor, en vez de fluir libremente por el subconsciente.

Los cuentos punitivos hacen referencia a los castigos, en donde los niños terminan mal por desobedecer a sus padres. Este tipo de cuentos se consideran una forma de educar desde el miedo, se aconseja siempre a los padres dar órdenes explícitas y técnicas, evitando presentar razones como chantajes afectivos o amenazas. Indicando normas de forma simple y clara, sin cuestionar la estabilidad afectiva de los niños.

Los cuentos de lugares lejanos

Algunos cuentos hablan de tradiciones y costumbres que son diferentes a las nuestras, los niños no pueden llegar a reconocerlas ni identificarlas. Por lo que acaban interpretando su significado como su imaginación les da a entender. Al desconocer esta realidad, el significado del cuento se escapa, y se pierde el valor del mensaje simbólico en el cuento. Es por eso que se recomienda permanecer en el campo cultural de partida y dejar para más adelante la exploración de tierras lejanas.

Instancias de cuentacuentos

A partir del análisis de los cuentos como contenido, se observa en situ cómo los cuenta cuentos expresan estas narraciones a audiencias de niños a través de diferentes técnicas gestuales y performativas.

Se asistió a tres funciones en la biblioteca de Santiago, donde existe un espacio dedicado al contar cuentos, está aislado del resto de la biblioteca infantil, cuenta con asientos para que padres e hijos acudan y sientan proximidad frente a lo que se va a relatar.

Durante estas funciones se proyectaron imágenes que no contenían textos, el relator toma participación a través del volumen de su voz y gesticulación de sus manos para rescatar la atención de los niños. Es sabido que la atención de estos no es la misma que de un adulto, es mucho menor, por lo que también utilizan alguna música de fondo pre grabada, e incluso en una ocasión utilizaron instrumentos, como la guitarra acústica.

Estas instancias dieron a conocer ciertos elementos que son fundamentales a considerar a la hora de contar un cuento.

- La duración del cuento, por la atención de los niños
- La importancia que se le da al relato, a través de personajes, lugares llamativos para los niños.
- Los recursos que acompañan la narración, como música, el volumen, la gesticulación del cuerpo y las imágenes.





Actividades de cuentacuentos en la biblioteca de Santiago



Actividades de cuentacuentos en la biblioteca de Santiago



También se consideran los elementos formales del cuento como relato:

- Nombre del cuento
- Autor
- Llave de inicio: frase que da inicio a la narración.
- Escenario: un lugar donde se van a presentar los hechos, época, lugar físico, etc.

INICIO

Se presentan los personajes, el protagonista principalmente. Se dan a conocer las características del protagonista, tomando en cuenta : estado psicológico, social, físico y/o cultural. También se presentan sus intenciones y/o anhelos.

DESARROLLO

Se plantea un conflicto causado por algún evento que puede haber sido provocado por el antagonista, un tipo de personaje que busca desafiar al protagonista, generarle problemas o inconformidades.

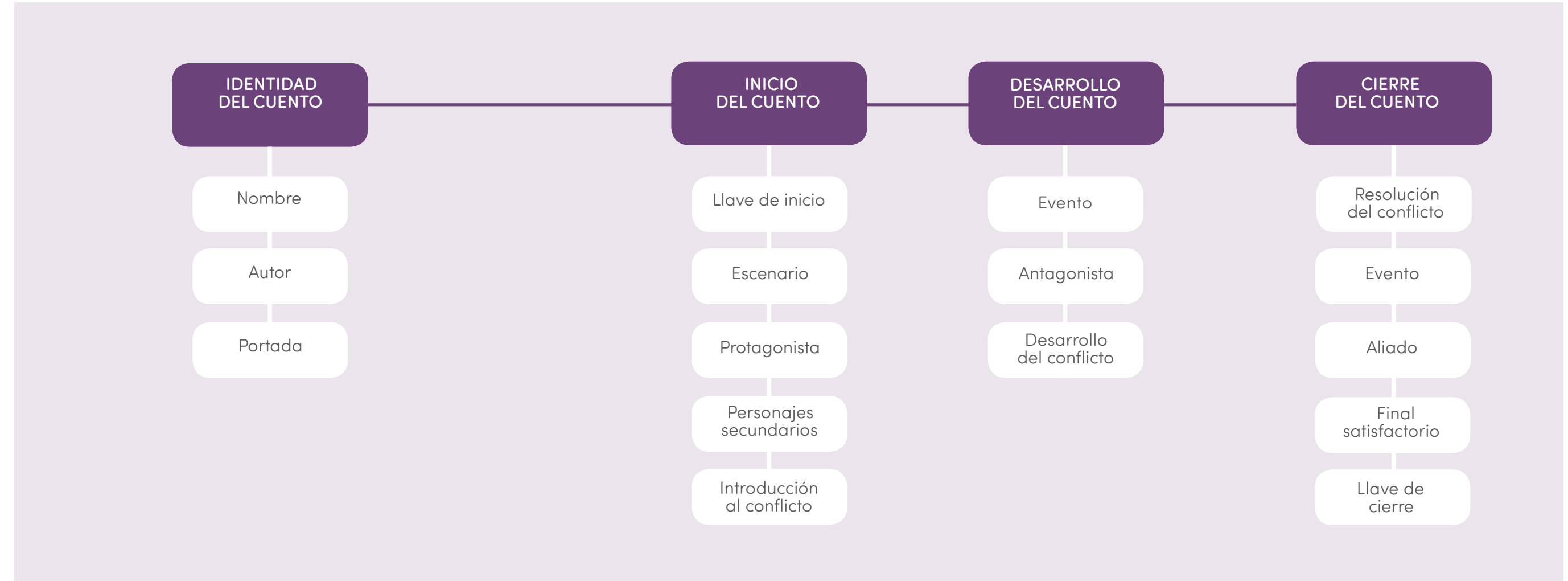
CIERRE

Se plantea cómo se resuelve el conflicto, a través de qué medios, quiénes se ven involucrados.

Puede ser a partir de un evento, o una aparición inesperada, como suele ser la del aliado, quien a través de sus cualidades brinda apoyo al protagonista para resolver el conflicto presentado.

LLAVE DE CIERRE

Frase que finaliza el relato, ej: "y vivieron felices para siempre..."



02

Investigación de usuarios

Metodología Utilizada

Se toma como antecedente, el trabajo realizado en ramo de gráfica digital 2015: Instancia de conexión madre e hijos, en donde se toma como materia de estudio el vínculo de apego que comparten madres trabajadoras y sus hijos, cuyas edades variaban entre los 1 y 5 años. El estudio se realizó dentro de la comuna de Limache (V Región), en donde muchas de las entrevistadas trabajaban jornadas de 4 a 7 horas, considerando 8 horas como máximo. La mayoría se trasladaba dentro de la misma comuna, a pesar de esto se presentaron casos en donde las horas que pasaban con sus hijos durante la semana se reducían a 2-3 horas, ya que se consideraban actividades como tareas del hogar, o cuidado de los hijos. A través del uso de sondas, se indaga en las rutinas diarias de los padres y las actividades que realizan tanto dentro como fuera de la semana con sus hijos. Entre estas destacan: pintar, dibujar, leer cuentos, jugar y actividades al aire libre.

En esta oportunidad se reconsideran aspectos como: la localidad en donde se realizará la investigación de usuarios, ampliándolo a la región metropolitana en donde la población es considerablemente mayor, las jornadas de trabajo son más largas y los tiempos de desplazamiento entre el trabajo y el hogar tienden a alargarse un poco más. Agregando factores como el estrés, la congestión y contaminación, que afectan la calidad de vida de las personas, influyendo en cómo estas se relacionan con los demás.

También se considera tanto a padres como madres, sin tomar en cuenta su estado civil o situación, sin considerar la edad, estrato social, u ocupación como factores discriminatorios. Mientras que en los niños, se establece un rango de edad entre 2 y 7 años, considerando factores de desarrollo cognitivo que se presentan en la etapa preoperacional.

Entrevistas

Se realizaron siete entrevistas individuales, semi estructuradas tomando como antecedente los datos de la investigación realizada en el ramo de gráfica digital. La mayoría fueron presenciales, mientras que 2 fueron telefónicas. Los participantes fueron madres y padres, de diferentes ocupaciones, estudiantes, técnicos, profesionales.

Dentro de los objetivos se considera el obtener información sobre rutinas generales de los padres durante los días de semana, intereses de sus hijos y nivel de manejo tecnológico general de las familias.

Pauta Utilizada

- Datos de contexto: nombre, edad del entrevistado, ocupación.
- Sobre su núcleo familiar: ¿cuántos hijos/as tiene? y sus edades correspondientes.
- ¿Cuántas horas abarca su jornada de trabajo?
- ¿A qué hora se levanta y se va a dormir?
- Describa un día normal de trabajo.
- ¿Quiénes se encargan de sus hijos/as mientras trabaja? (familiares, conocidos, niñeras)
- ¿Qué actividades les gusta realizar en su tiempo libre?
- Sus hijos, ¿utilizan celulares, tablets, etc?

Entre los entrevistados existen diferentes contextos familiares y ocupaciones, desde estudiantes que no viven con su pareja (tienen custodia compartida de su hijo), padres profesionales, padres casados legalmente, otros que conviven, etc. A pesar de esto se da el escenario en donde todos se sienten afectados por la larga duración de sus jornadas laborales, además de los tiempos de traslado desde el hogar al trabajo y vice versa. La mayoría usa el transporte público mientras que otros tienen vehículo particular, a pesar de esto ambos se ven afectados por la congestión de la ciudad.

La mayoría de los entrevistados trabaja y/o estudia entre 9 y 10 horas diarias (4 de 7), en donde el máximo de horas trabajadas son 12 (aproximadamente). Al preguntar, 6 de 7 de los entrevistados confía sus hijos a parientes o conocidos de confianza, mientras sus hijos no están en el jardín o bajo su cuidado en sus hogares.

En general el nivel tecnológico varía según los padres y qué tan "Permisivos son estos", muchos tienen horarios restringidos y otros tienen manejo medio desde muy pequeños (2 años). Se menciona el uso de smartphones como algo normal, por muy pequeños que sean los niños. Junto con el celular, también se repite el uso de consola de juegos interactivos; como wii y playstation. Dentro de las rutinas, es necesario conocer la perspectiva de los padres y sus jornadas de trabajo más a fondo en un contexto de ciudad. Muchos de los entrevistados no le leen historias a sus hijos, ya que se encuentran muy cansados o "no cuentan con el material". Por lo que la lectura de cuentos y libros queda como una actividad del jardín.

Se debe considerar un diseño para padres que tienen 1 hijo y los que tienen 2 hijos (que es lo que más se repite) Muchos de los intereses de los niños tienen influencia de la educación y de los mismos que tienen sus padres (supuesto).

Conclusiones

A partir de este ejercicio se pudo obtener una idea de los factores que afectan a los involucrados en la problemática. Muchos de estos son tanto internos (personales, o que tienen que ver con la familia) y otros son externos (como el medio en el que se desplazan, el lugar y ambiente de trabajo, las libertades que tienen en sus lugares de trabajo, etc) A pesar de que todos tienen diferentes ambientes de trabajo y/o estudio, todos se ven expuestos a la problemática, de diferentes formas. Es necesario cuantificar la presencia del hábito de lectura entre padres e hijos, para poder obtener indicadores y posibles causas frente a esto. También se considera el comparar el uso de juegos o apps con el número de libros que leen o qué tipo. Frente a las rutinas diarias, se tiene el supuesto de que son extensas, se cree que la mayoría de los padres sale muy temprano y regresa a la casa cuando ya oscureció. Una buena oportunidad, sería el tener un registro de estas actividades y de factores que puedan afectar el estado emocional de los padres durante la jornada diaria.

Sondas culturales para madres y padres

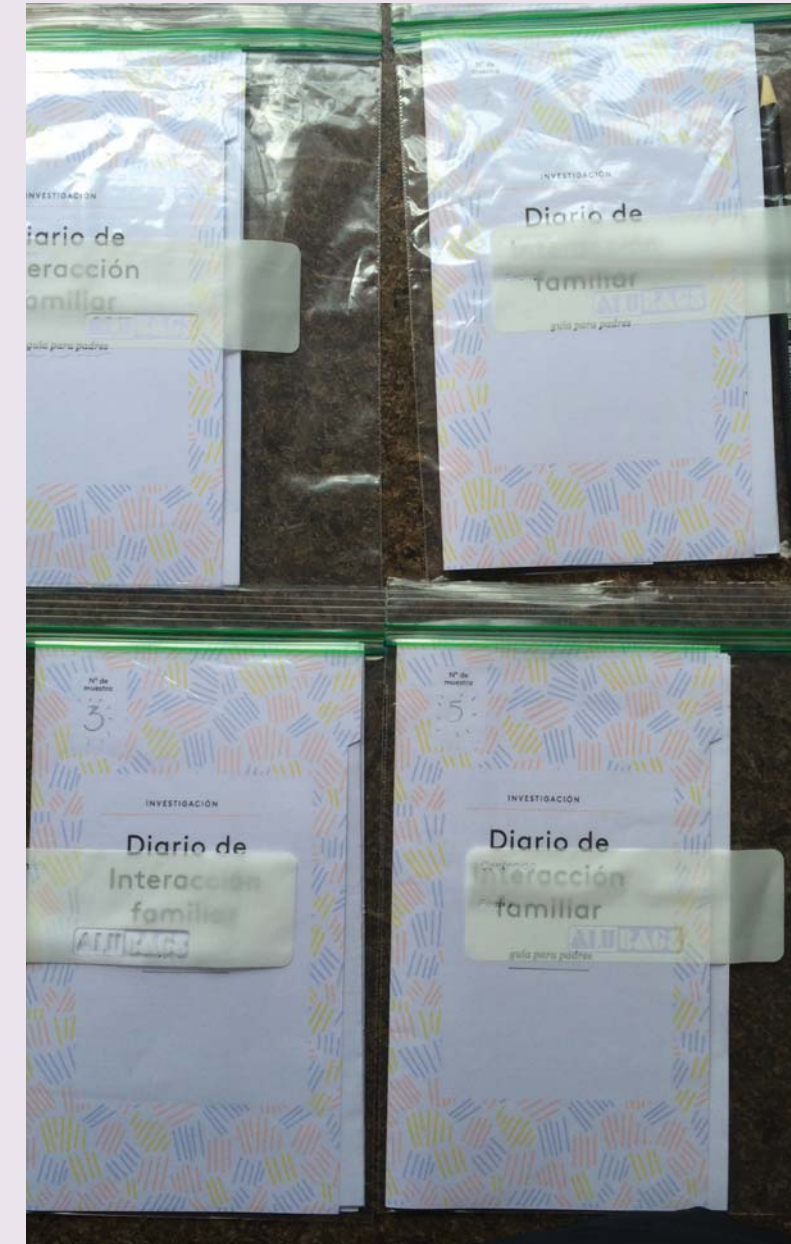
La forma de aproximación al diseño es a través de sondas culturales Design probes o Cultural Probes[33] un método experimental que se utiliza como aproximación hacia el diseño centrado en el usuario para comprender el comportamiento humano y poder explorar diferentes oportunidades de diseño. Las sondas se basan en la participación del usuario, es decir en la auto documentación. Los usuarios o (potenciales) registran el material de estudio, trabajando como un participante activo en el proceso de diseño centrado en el usuario. Las sondas consisten en una colección de tareas o actividades a través de las cuales los usuarios pueden registrar sus experiencias diarias, pensamientos e ideas. Así como también el contexto personal y sus percepciones, con la finalidad de comprender la experiencia humana e integrar la perspectiva del usuario para enriquecer el diseño.

Se consideran cuatro aspectos para diseñar la sonda:

1. Información de contexto de las familias
2. Libros y cuentos
3. Nivel de manejo tecnológico
4. Rutina y opinión de los padres

Objetivos

Obtener información necesaria dentro de los ítems nombrados que entreguen indicadores sobre la participación parental presente en las familias, el tiempo de calidad, si existe o no registro de hábitos de lectura dentro de la familia. Todo esto en conjunto con la opinión de los padres y sus deseos personales sobre qué aspectos deben o quisieran mejorar y cuál es su postura ante ellos.



Contenidos

De acuerdo al ítem anterior conteste las siguientes preguntas pensando en sus hijos de 2 a 6 años. Especifique con nombre y edad para estos ítems.

Nombre:

Edad:

2 Libros e historias

Nombre **tres** libros o novelas gráficas que sean las favoritas de su hijo/a.



1. _____
2. _____
3. _____

Nombre los tres juegos digitales o aplicaciones favoritas de su hijo(a)

1. _____
2. _____
3. _____

3 Tecnología

Selecciona los aparatos tecnológicos que su hijo/a maneja y disfruta



¿Tienen algún horario controlado para el uso de éstos?

- Entre una y dos horas diarias
- Entre tres y cuatro horas diarias
- No tienen restricción de horario
- Otro _____

CONTESTAR SOLO SI TIENE MÁS DE UN HIJO/A

Nombre:

Edad:

2 Libros e historias

Nombre **tres** libros o novelas gráficas que sean las favoritas de su hijo/a.



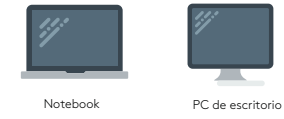
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre los tres juegos digitales o aplicaciones favoritas de su hijo(a)

1. _____
2. _____
3. _____

3 Tecnología

Selecciona los aparatos tecnológicos que su hijo/a maneja y disfruta



¿Tienen algún horario controlado para el uso de éstos?

- Entre una y dos horas diarias
- Entre tres y cuatro horas diarias
- No tienen restricción de horario
- Otro _____

DÍA 2 fecha

	Estas en la casa	Estas en el trabajo o universidad	Tiempo libre	Especifique la actividad que quiera destacar dentro de su rutina	¿Cómo te hace sentir?						
					Feliz	Contento	Neutral	Desanimado	Enojado	Triste	
MAÑANA	06:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	07:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	08:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	09:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	10:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	11:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	12:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	13:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	14:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
TARDE	15:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	16:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	17:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	19:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	20:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	21:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	22:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	23:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
NOCHE	00:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	01:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

¿Qué cosas cambiaría o le gustaría mejorar de su rutina diaria y que considere que Afectan la relación con sus hijos y/o núcleo familiar?

Observaciones *opcional*

Resultados

Datos generales

Se encuentran diferentes ocupaciones, desde estudiantes universitarios, secretaria, agentes de ventas, educadora de párvulos, diseñadora, asesora del hogar. Dentro de los ya mencionados el 100% les confía sus hijos a familiares de su círculo principal o de los más cercanos, dejando un caso en donde se le confía el hijo a un conocido. En el ítem :libros o cuentos favoritos, en 4 de 9 casos se pudo nombrar 3 libros favoritos, (44,4%) mientras que 2 de 9 casos pudieron nombrar a lo menos 1. (22,2%) 3 de 9 no tenían libros favoritos. (33,3%)

Juegos electrónicos o apps

El 100% pudo nombrar a lo menos un juego o app favorito de su hijo, 8 de 9 pudieron nombrar 3 juegos o apps favoritos de sus hijos (88,8%) mientras que solo 1 de 9 nombró solo una app o juego. (11,1%)

En cuanto a tecnología se encontró que (4)de 9 casos (44%) maneja 3 de 8 dispositivos mencionados. 2 de 9 (22%) maneja 4 de 8 dispositivos y 3 de 9 (33,3%) maneja 2 de 8 dispositivos. En cuanto a la restricción frente al uso de estos se presenta que 3 de 9 no tienen restricción (33,3%) 4 de 9 (44,4%) tienen entre 1 y 2 horas diarias para el uso de estos. 1 de 9 tiene menos de media hora (11,1%) para el uso diario de estos. Y 1 de 9 (11,1%) puede hacer uso solo si terminó las tareas.

Los aparatos que más se repiten son

- 9 de 9 posee o tiene acceso a un smartphone (100%)
- 7 de 9 posee o tiene acceso a tablet (77,7%)
- 5 de 9 posee o tiene acceso a notebook (55,5%)
- 4 de 9 posee o tiene acceso a consola de juegos como wii o playstation.(44,4%)

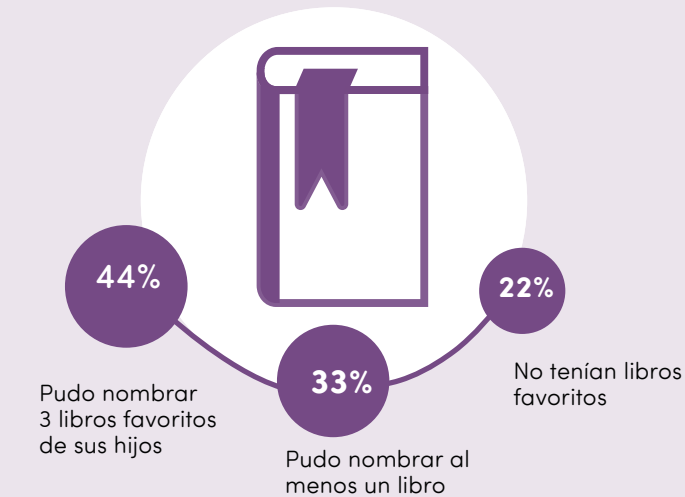
Rutinas diarias

El 100% pasa más de 8 horas en el trabajo, el máximo son 13 horas trabajando, dejando un promedio de 10,4 horas. El mínimo de horas que están en sus casas es de 6 horas, dejando un promedio de 8,1 horas en donde estas están destinadas a diferentes actividades: como comer, dormir, tareas del hogar y tiempo de ocio.

Las horas de tiempo libre dejan un promedio de 3,5 horas en donde el mínimo es 1 hora diaria y el máximo son 7, la media son 4 horas.

El 100% le gustaría cambiar su extenso horario de trabajo para tener más tiempo con sus hijos.

Libros y cuentos favoritos



Juegos electrónicos y apps favoritas



Nivel de manejo tecnológico



100%

Tiene acceso o posee un smartphone



77%

Tiene acceso o posee una tablet



55%

Tiene acceso o posee un notebook



44%

Tiene acceso o posee una consola de juegos



66%

De los casos tiene restricción de uso de estos dispositivos, en donde el máximo son 2 horas diarias de uso.



HOGAR



Según el registro de una jornada que comienza a las 6 AM y termina a las 1 AM



TRABAJO

6 hrs.

El mínimo de horas que pasan en sus hogares en un día de semana.

8,1 hrs.

Es el promedio de horas que están en sus hogares que están destinadas a actividades como: comer, dormir, quehaceres del hogar, ayudar a sus hijos en las tareas y tiempo de ocio.

3,5 hrs.

Es el promedio de horas para tiempo libre: estas son para tiempo personal y familiar durante un día de semana.

8 hrs.

El 100% de los casos pasa por lo menos 8 horas diarias en el trabajo.

13 hrs.

Es el máximo de horas que pasan fuera de la casa trabajando, en una jornada diaria.

10,4 hrs.

Es el promedio de horas que pasan realizando trabajo remunerado y/o académico en un día de semana.



María José
28 años

ESTADO DE ÁNIMO PERSONAL



HORAS DE UNA JORNADA DIARIA



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 00

TIEMPO EN EL HOGAR



TIEMPO EN EL TRABAJO
Y/O UNIVERSIDAD



trayecto al trabajo

Almuerza

trayecto al hogar



Matías
23 años

ESTADO DE ÁNIMO PERSONAL



HORAS DE UNA JORNADA DIARIA



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 00

TIEMPO EN EL HOGAR



TIEMPO EN EL TRABAJO
Y/O UNIVERSIDAD



trayecto a la univertsidad

almuerza

su hijo sale del jardín

trayecto al hogar

descansa y llama a su hijo por teléfono



Ana Karina
34 años

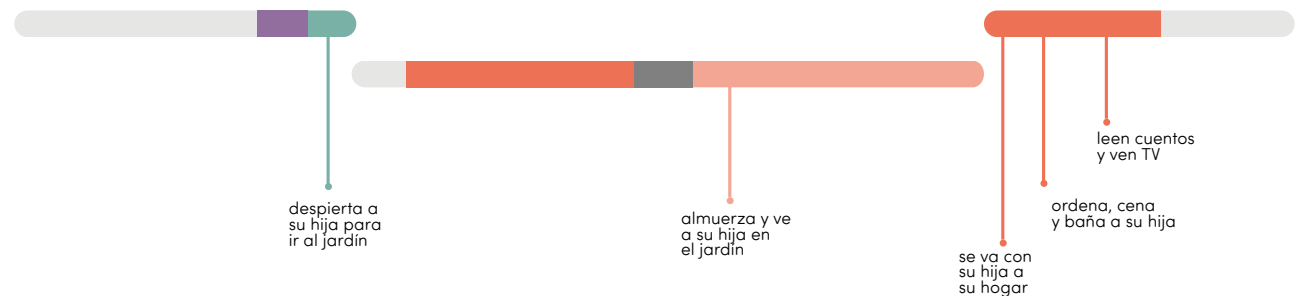
ESTADO DE ÁNIMO PERSONAL



HORAS DE UNA JORNADA DIARIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 00

TIEMPO EN EL HOGAR
TIEMPO EN EL TRABAJO
Y/O UNIVERSIDAD



Pamela
34 años

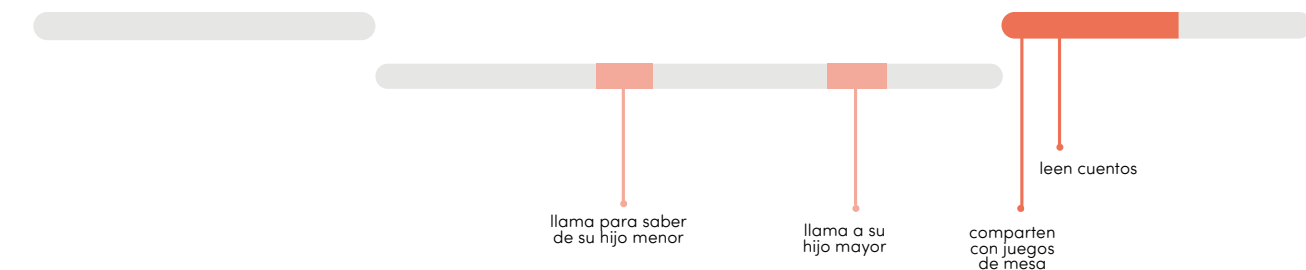
ESTADO DE ÁNIMO PERSONAL



HORAS DE UNA JORNADA DIARIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 00

TIEMPO EN EL HOGAR
TIEMPO EN EL TRABAJO
Y/O UNIVERSIDAD



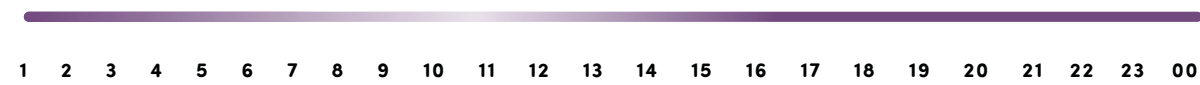


Juan Carlos
34 años

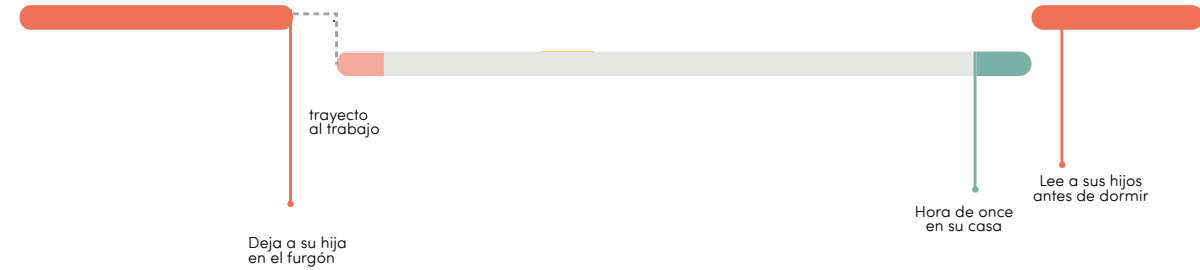
ESTADO DE ÁNIMO PERSONAL



HORAS DE UNA JORNADA DIARIA



TIEMPO EN EL HOGAR
TIEMPO EN EL TRABAJO
Y/O UNIVERSIDAD

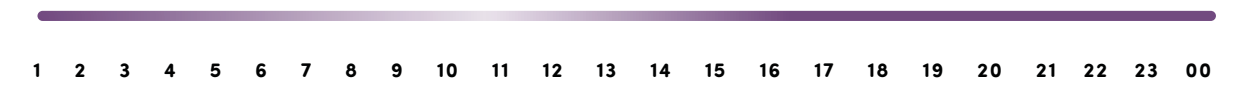


Victoria
36 años

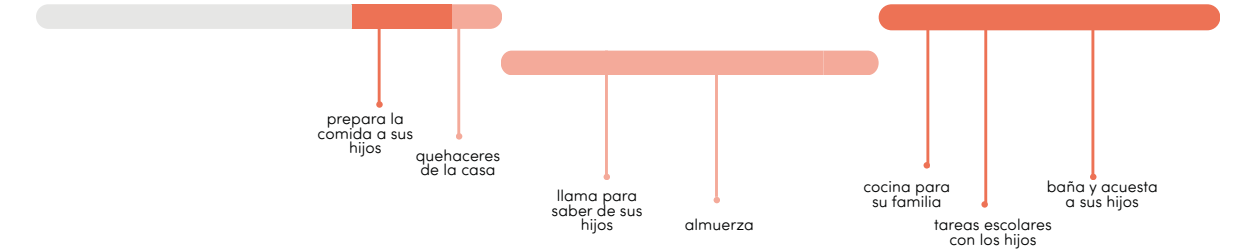
ESTADO DE ÁNIMO PERSONAL



HORAS DE UNA JORNADA DIARIA



TIEMPO EN EL HOGAR
TIEMPO EN EL TRABAJO
Y/O UNIVERSIDAD



A partir de los ítems

A la hora de preguntar por tres libros y tres juegos digitales o aplicaciones, existe una diferencia entre el número de respuestas: el número total de libros fue de 15 entre los 8 niños y el de juegos fue de 25 entre los 8 niños. Existe un interés por el contar historias, pero muchas veces no cuentan con el material ideal para hacerlo por lo que no se realiza y se opta por los juegos digitales, los cuales tienen un vasto material interactivo para los niños. Al suceder esto, se está reemplazando la capacidad narrativa e interactiva de los padres por juegos o aplicaciones que suelen estimular los sentidos de los niños a través de recursos gráficos, con animaciones, sonidos y efectos.

Se puede concluir que el espacio de tiempo ideal para la conexión entre pares e hijo(a)s es alrededor de las 8pm y 9pm, existen padres, que a pesar de sus rutinas siempre encuentran ese espacio de tiempo para acompañar a sus hijos mientras se quedan dormidos. Mientras que los que no tienen ese hábito se puede deducir que es por razones de costumbre o por tener otras labores de la casa, como el tener que cocinar, ordenar y/o preparar la mochila de su hijo/a para el día siguiente. Los que optan por no leer, suelen reemplazarlo por televisión, o tiempo en otros dispositivos, como el smartphone que fue el más común (donde el 100% de los casos tenía acceso limitado o poseía uno) A pesar de esto, los padres se presentan preocupados y la mayoría tiene una restricción de horario para el uso de los dispositivos, ya que a medida que crecen los niños se van interesando más por estos y adquieren un mayor dominio sobre su uso.

En cuanto a las rutinas diarias, el 100% de los casos plantea el deseo de no tener tantas horas de trabajo al día, muchos salen temprano (7am) y llegan tarde (8pm) sin descontar el estrés que produce el trayecto de la casa al trabajo y el trabajo a la casa (por al congestión vehicular) También se manifiesta el deseo de tener más actividades para realizar con los hijos, estas no son específicas pero las relaciono con tiempo de calidad que se obtiene en actividades diarias que generan felicidad en los padres: como el salir a pasear, el jugar y el tiempo de almuerzo y once en familia.

También existe un factor que se presenta en algunos casos, que es la participación de los integrantes del núcleo familiar. Es importante la participación de ambos padres y del resto de la familia en las labores de la casa, existen casos en donde los hijos/as mayores podrían cooperar más, o incluso los maridos. Con esa pequeña ayuda podrían alivianar la carga de los padres al llegar a la casa, ya que disponen de un pequeño tiempo antes de irse a dormir.

Las rutinas en sí pueden ser las mismas durante la semana, pero se induce que existen factores externos o internos que alteran los estados emocionales de los padres lo que influye en la forma en que estos se comportan al llegar a la casa, lo que podría tener un efecto negativo en la percepción de los hijos. Ya que su principal deseo es confortar y ser confortado por sus padres cuando llegan al hogar.

03

Definición del producto

A partir de la bibliografía y los resultados de las sondas, se toman diferentes conceptos que pueden ser vistos como oportunidades para el diseño y que pueden tener incidencia en el producto que se está planteando.

En primera instancia se piensa en una aplicación para dispositivos móviles basada en el *storytelling*, en donde padres e hijos puedan participar en la creación de sus propias historias y animarlas. También se considera el reconocimiento de voz y la metodología del audiolibro, ya que la voz conforma un aspecto que define a la persona, permite diferenciarse entre otros, y conforma un aspecto fundamental en la narración.

Al utilizar la voz de padres e hijos se obtiene un aspecto muy personal que fortalece la conexión entre padres e hijos a través de un medio.

El medio

Se consideran el uso y manejo de dispositivos móviles, donde el 100% de los niños entrevistados tenían acceso a un smartphone y el 77% a tablets, liderando entre los tipos de dispositivos enlistados.

Los Usuarios

En primera instancia se piensa en los hijos (hasta 6 años) y en los padres, con el fin de fortalecer la relación entre estos pensando en un tipo de escenario. El otro tipo de escenario se encuentra en el tiempo de separación entre estos actores, en donde generalmente el niño se encuentra con un cuidador. Quienes normalmente, son miembros del núcleo familiar o cercanos, y que pueden ser un medio para fortalecer la relación entre núcleo familiar y entre padres e hijos.

El qué

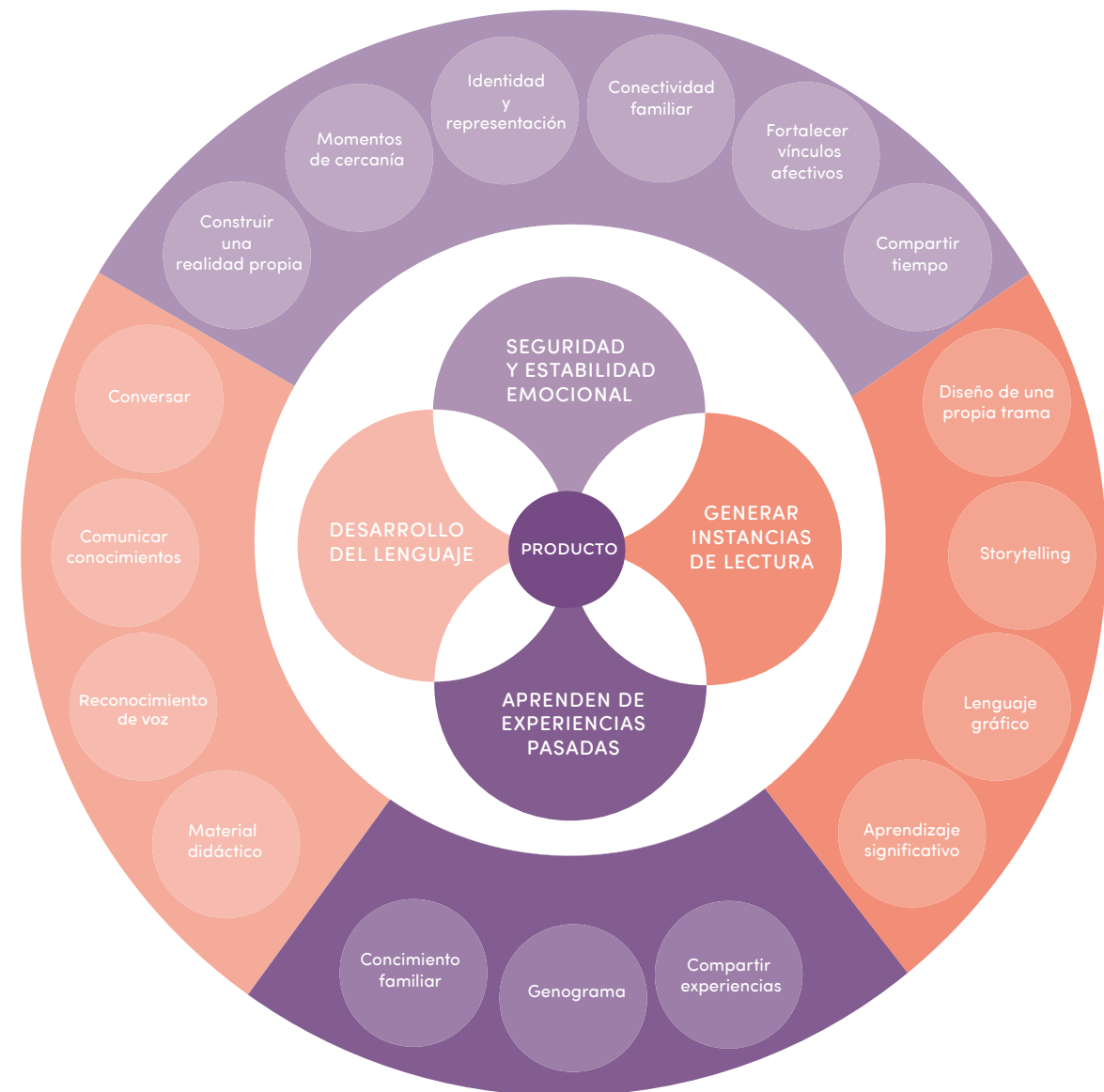
Se piensa en el *storytelling* como principal función del producto. En donde se podrán personalizar los personajes, que permitan representar las ideas y preconcebidas de padres e hijos. En donde se podrán personalizar los personajes, grabar voces, mostrar secuencias de tramas dentro de una narración que podrá ser memorada tanto en padres, hijos o familiares. ¿Qué tipo de tramas se narrarán? Acá enfatizamos en la representación de los menores con la experiencias pasadas, lo que hace traer a memoria recuerdos que pueden ser historias verídicas o fantásticas.

El cómo

A través de un lenguaje gráfico que sea cercano a los niños, pero sin alejarse de la línea del diseño. Es necesario generar una imagen propia de los tipos de ilustraciones y tipografías, para que sean legibles por los niños y permitan acelerar el proceso de lectura.

El por qué: A partir de las experiencias pasadas se toma en cuenta el factor del genograma y la identificación que tienen los niños con sus figuras paternas. Una forma de transmitir valores, experiencias y conocimientos es a través de las historias de los mismos parientes y antepasados. Ya que cada sujeto tiene diferentes historias que dan forma a una narrativa familiar.

El objetivo es generar una instancia de conexión entre padres e hijos que permita fomentar la participación de los padres en instancias de lectura, fomentando el lenguaje y acelerando el proceso de lectura en los niños. También se espera un mejor uso de los ratos libres por parte de los padres, fomentando el aprendizaje de los niños a través de las narrativas familiares, acercando al resto de la familia, adquiriendo valores personales y culturales sobre los orígenes propios de cada individuo.



El modelo generado contempla una fase inicial de la propuesta de valor que generará la aplicación:

- Seguridad y estabilidad emocional
- Generar instancias de lectura
- Aprender de experiencias pasadas
- Desarrollo del lenguaje

La Seguridad y estabilidad emocional hace referencia a los actores, focalizándose centralmente en los hijos. Esta herramienta ayudará a los niños a construir una realidad propia a través de la narrativa, generar un sentimiento de identidad y representación al contar sus propias historias.

A su vez, esto tiene impacto en el tiempo compartido entre padres e hijos, generando mayor conectividad familiar, lo que permite fortalecer los vínculos afectivos y de confianza, generando mayores momentos de cercanía.

El generar y promover instancias de lectura, a través del storytelling se acerca a los niños al mundo narrativo, entregando una aproximación a la estructura narrativa de los cuentos, lo que les permitirá diseñar una propia trama, narrarla y visualizarla a través de un lenguaje gráfico. Lo que tendrá gran impacto en el aprendizaje de los niños y su futuro interés por la lectura.

El aprender de experiencias pasadas, proviene de la investigación y la opinión de profesionales, al narrar una historia los niños hacen referencia a sus experiencias pasadas o a cosas que pertenecen a su entorno, como familiares, vida escolar, etc.

El compartir y crear historias entre padres e hijos ayuda al conocimiento familiar de los individuos, tanto como intereses personales hasta la misma historia de la familia. Esta herramienta puede ayudar a padres a explicar situaciones de la vida real con las que tendrían problemas o los niños no pudieran comprender completamente.

Por ejemplo: un divorcio, la muerte de algún cercano, temas de género, sexualidad, etc.

El desarrollo del lenguaje se plantea como producto del uso de la aplicación, es por eso que se establece el rango de edad de los niños, según su desarrollo cognitivo. Herramientas como el reconocimiento de voz, la visualización de los textos y la relación entre estos y la imagen, componen un universo didáctico que estimulará el lenguaje de los niños.

A través de la creación de cuentos se generan diálogos y opiniones entre padres e hijos, que será un factor beneficioso a la hora de comunicar sus opiniones o conocimientos por parte de los niños en la edad escolar.

Generando un Producto Mínimo Viable

La propuesta de valor radica en generar una instancia terapéutica, comunicativa y educativa, entre padres e hijos fortaleciendo el vínculo de apego que comparten. Junto con estimular la imaginación, creatividad y desarrollo del lenguaje. También se busca generar un futuro interés por la lectura y así generar beneficios en el ambiente escolar.

Se consideran futuros clientes : padres que trabajan y estudian, educadores, psicólogos, cuidadores, appstore o google store, JUNJI, Fundaciones, Empresas, Editoriales.

Los usuarios son los niños y niñas de 2 a 6 años de edad y sus padres.

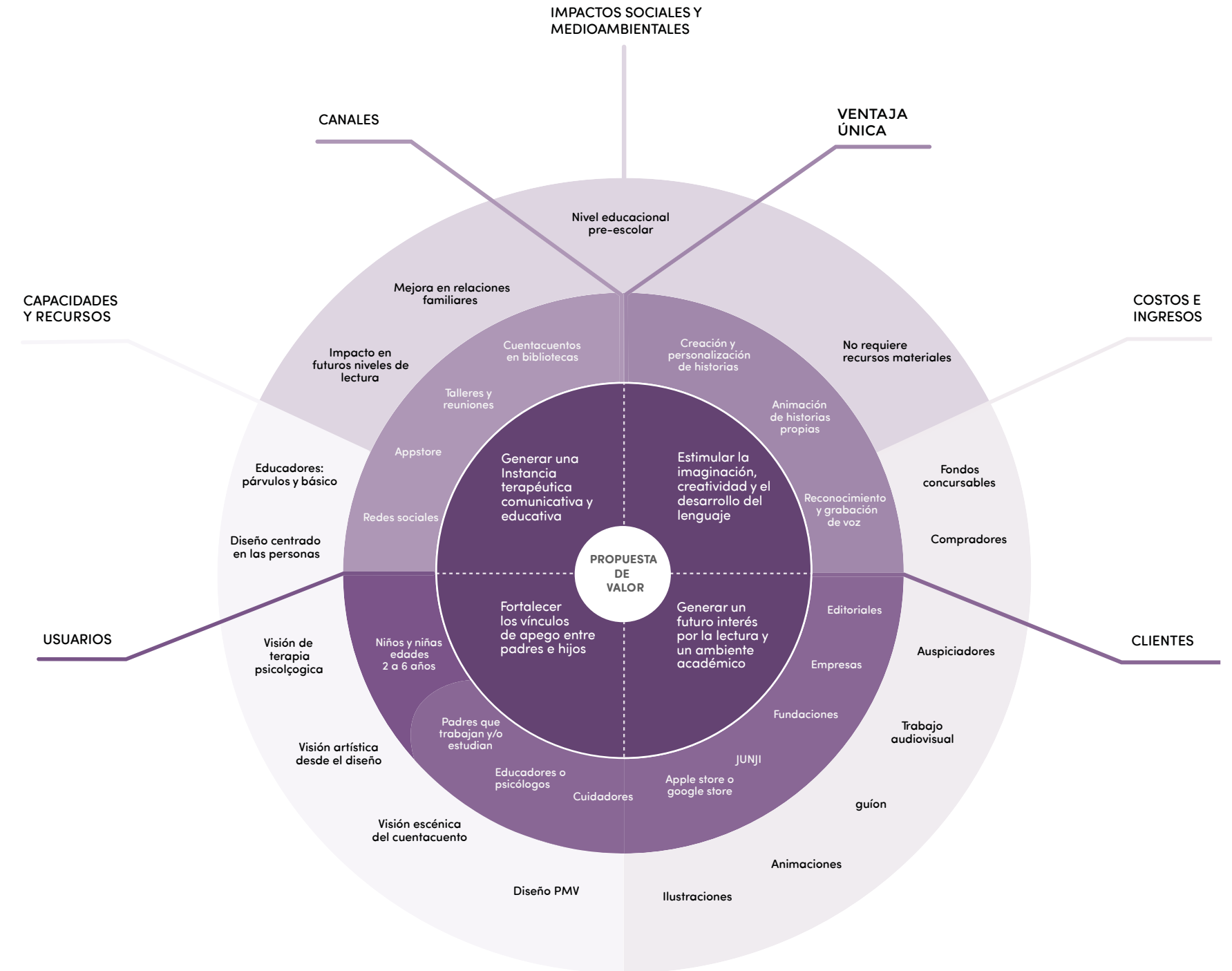
Se cuenta con las capacidad de diseñar centrándose en las personas, existe cercanía con educadores de nivel: párvulo y básico. También hay una alianza existente con el gremio de cuenta cuentos y psicólogos, quienes están dispuestos a colaborar y entregar feedback cuando sea necesario. Además de entregar sus redes de contacto. También se cuenta con el trabajo visto desde tres perspectivas: La terapia psicológica, la artística desde el diseño y la visión de las artes escénicas del contar cuentos. Además de contar con la capacidad de generar un producto mínimo viable.

Los costos se reducen en conseguir recursos humanos especializados en tres áreas: la ilustración, la animación y el desarrollo de aplicaciones. Los ingresos pueden surgir de fondos concursables, compradores y /o auspiciadores.

Entre las ventajas únicas se permite la creación y personalización de historias, además de la animación de los personajes, el reconocimiento y grabación de voz.

Entre los canales se encuentran las redes sociales, la appstore, talleres y reuniones en donde se puede enseñar a utilizar la herramienta, además de instancias de cuentacuentos y bibliotecas que las impartan.

Entre los impactos sociales se encuentra el mejorar la forma en que padres e hijos se comunican. Fomentando un beneficio a nivel educacional en los niños a nivel preescolar y que va evolucionando con el tiempo, a través de la lectura. Dentro de los beneficios medioambientales, no se necesita el gasto de recursos materiales para llevar a cabo el proyecto.



Visión del storytelling

El transmitir relatos a través del lenguaje, ya sea a través de un medio oral, escrito o audiovisual a través de la improvisación se observa desde 3 diferentes puntos que convergen a través del diseño.

Instancia de acción creativa

La función creativa es inminente, el crear y transmitir un relato es en sí un ejercicio creativo que estimula la imaginación.

Se busca acudir a recursos que refuercen el relato: como la expresión de la voz, las imágenes y las interacciones entre estos recursos en un medio digital.

Instancia de acción terapéutica

El conversar o discutir un tema como el conflicto de un cuento, o los intereses y aspiraciones de los personajes, traen consigo instancias comunicativas con un cierto grado de intimidad entre padres e hijos. El lenguaje de los cuentos se consigna como un medio para que los niños comuniquen sus intereses, preocupaciones, reflejando su visión de mundo propia y/o la de sus cercanos. Mientras los niños se expresan, los padres escuchan y comentan, guiando los relatos para utilizarlos como un medio comprendido por niños, para la resolución de conflictos.

Instancia de acción educativa

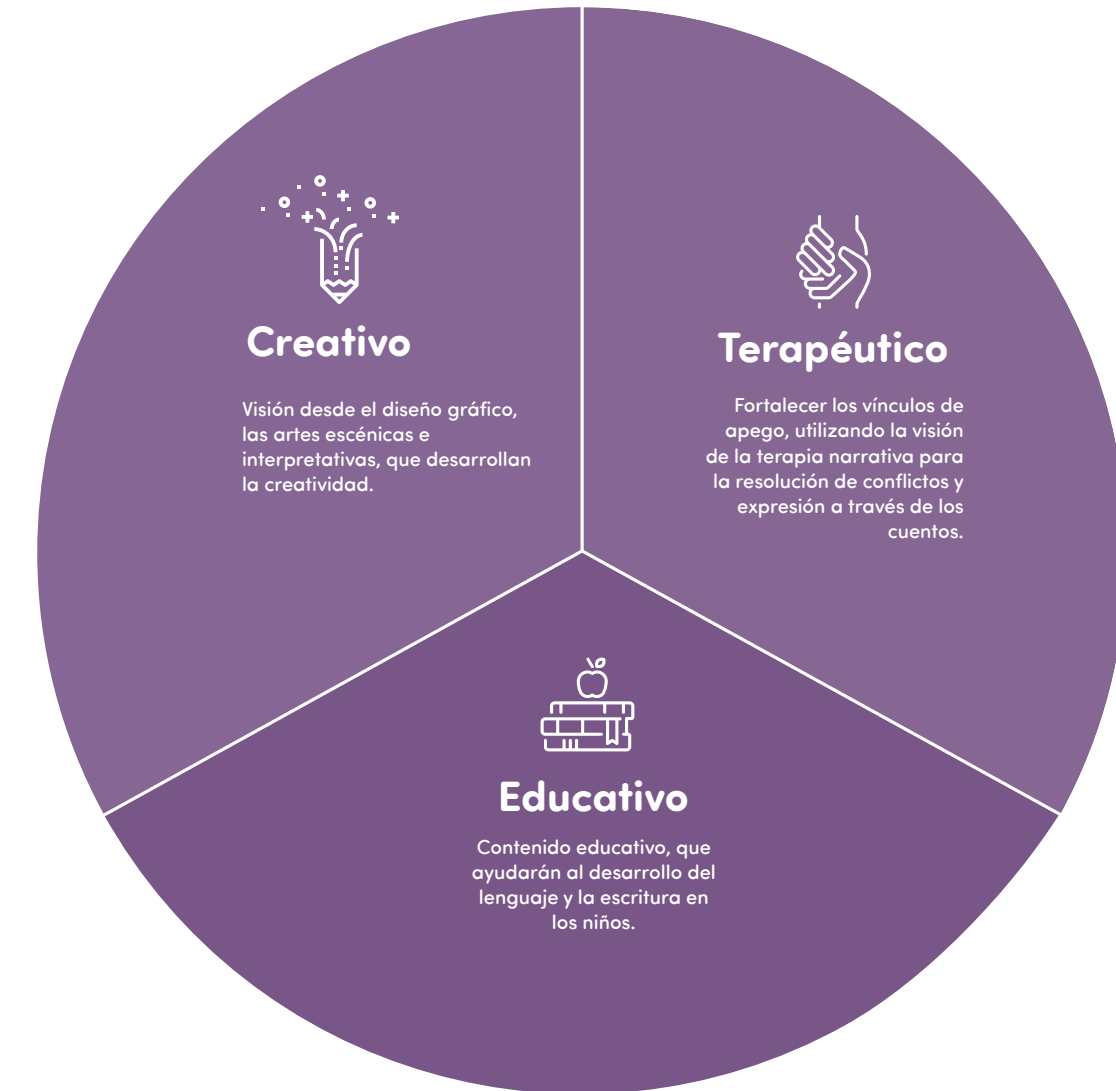
Compartir e interpretar experiencias a través de los relatos, es una forma de enseñar valores, ética y diferencias culturales.

El enseñar a relatar cuentos desde una edad temprana ayuda a instaurar estructuras narrativas en los niños, ya que el pensamiento se basa en éstas, en donde los recuerdos e ideas dan forma a una narración.

Esta metodología ayudará a desarrollar el pensamiento analítico a través de las principales figuras de apoyo, que son los padres.

Al escuchar historias, las personas son capaces de imaginar escenarios, nuevas perspectivas y generar empatía por quienes protagonizan estos relatos. Con la narración se inculca el respeto, el valor a la interconexión y a aumentar la resiliencia.

Además de los valores que pueden inculcar los padres, también se destaca la capacidad de generar un discurso que beneficie el desarrollo del lenguaje, y el interés por narrativas más complejas en la lectura.



04
Propuesta de
Diseño

Arquitectura de la información

La indexación de contenidos busca mostrar las categorías de la app de forma gráfica, con el fin de visualizar los contenidos a través de una estructura. Durante el periodo de estudio y diseño se privilegió el flujo de "cómo crear un cuento" y que fue iterando a través de la investigación, a medida que se mejoraba el flujo del diseño del cuento, siempre pensando en la experiencia de usuario.

Inicio

Páginas

Objetos

Colecciones de objetos

Acciones

1. Crear cuenta

2. Iniciar sesión

3. Ver el primer cuento

Leer cuento

Editar cuento

Compartir cuento

4. Mis cuentos

Leer cuento

Editar cuento

Compartir cuento

Eliminar cuento

5. Ajustes

5.1 Mi cuenta

5.2 Configurar

5.3 Soporte

6. Crear Cuento

6.1 Nueva narración

Grabar

Tipear

Eliminar grabación

6.2 Nueva página

6.2.1 Portada

6.2.1.1 Nombre del cuento

6.2.1.2 Autores

6.2.1.3 Objetos*

6.2.2 Páginas interiores

Acciones dentro de las páginas

Con respecto a la página:

Leer página

Editar página

Eliminar página

Con respecto a los objetos*

Ajustar objeto

Duplicar objeto

Eliminar objeto

6.3 Nuevo Personaje

6.3.1 Editor de personajes

6.3.2 Galería de personajes

Dibujar nuevo

Editar existente

Borrar personaje

Volver a la página

6.4 Nuevo escenario

6.4.1 Editor de escenarios

6.4.2 Galería de escenarios

Dibujar nuevo

Editar existente

Borrar personaje

Volver a la página

6.5 Nuevo objeto

6.5.1 Editor de objetos

6.5.2 Galería de objetos

Dibujar nuevo

Editar existente

Borrar personaje

Volver a la página

Al entrar a la aplicación, se destaca que siempre debe estar bajo la supervisión de un adulto, con la excepción del leer cuentos de la colección.

El padre, madre o tutor es quién crea una cuenta, primeramente con sus datos principales como una dirección de email, Nombre y el crear una contraseña, en donde se verificará su cuenta a través de su cuenta de email.

La segunda opción es acceder a través de su cuenta de facebook, en donde se verificará la identidad del adulto y se accederá a la cuenta.

Al ingresar por primera vez a la cuenta, el inicio entregará dos opciones principales: leer el primer cuento, o crear un cuento.

Además de estas dos opciones se encuentran los ajustes de la aplicación, en donde se accede a la cuenta personal del adulto, con sus datos, otra pestaña de configuraciones de la app y una de Ayuda y soporte al usuario.

Ver el primer cuento

Al acceder a esta opción, el sistema dirige a la colección de cuentos, en donde se guardarán todos los cuentos creados, desde el más reciente al más antiguo.

Acá se mostrará una miniatura del cuento en donde al presionarla se accede al contenido, la primera imagen del cuento es su portada: que incluye el nombre del cuento, los autores y una imagen de portada, que puede ser un escenario, objeto y/o personaje.

El cuento se navega con la flechas < > si el cuento posee audio este se reproducirá automáticamente al dar paso a la página, esta opción se puede desactivar con el ícono de sonido.

Al terminar el primer cuento el sistema redirige a la colección de cuentos, donde se puede acceder a la opción de compartir, o editar el cuento existente en el catálogo.

Crear el primer cuento

Para crear un cuento se accede desde el menú principal, que cambia a un modo 'edición', lo que inmediatamente entrega 3 páginas del cuento. Se considera la primera, como una portada, la segunda como página interior y la tercera como página de cierre del cuento. Entregando diferentes opciones para los tipos de páginas.

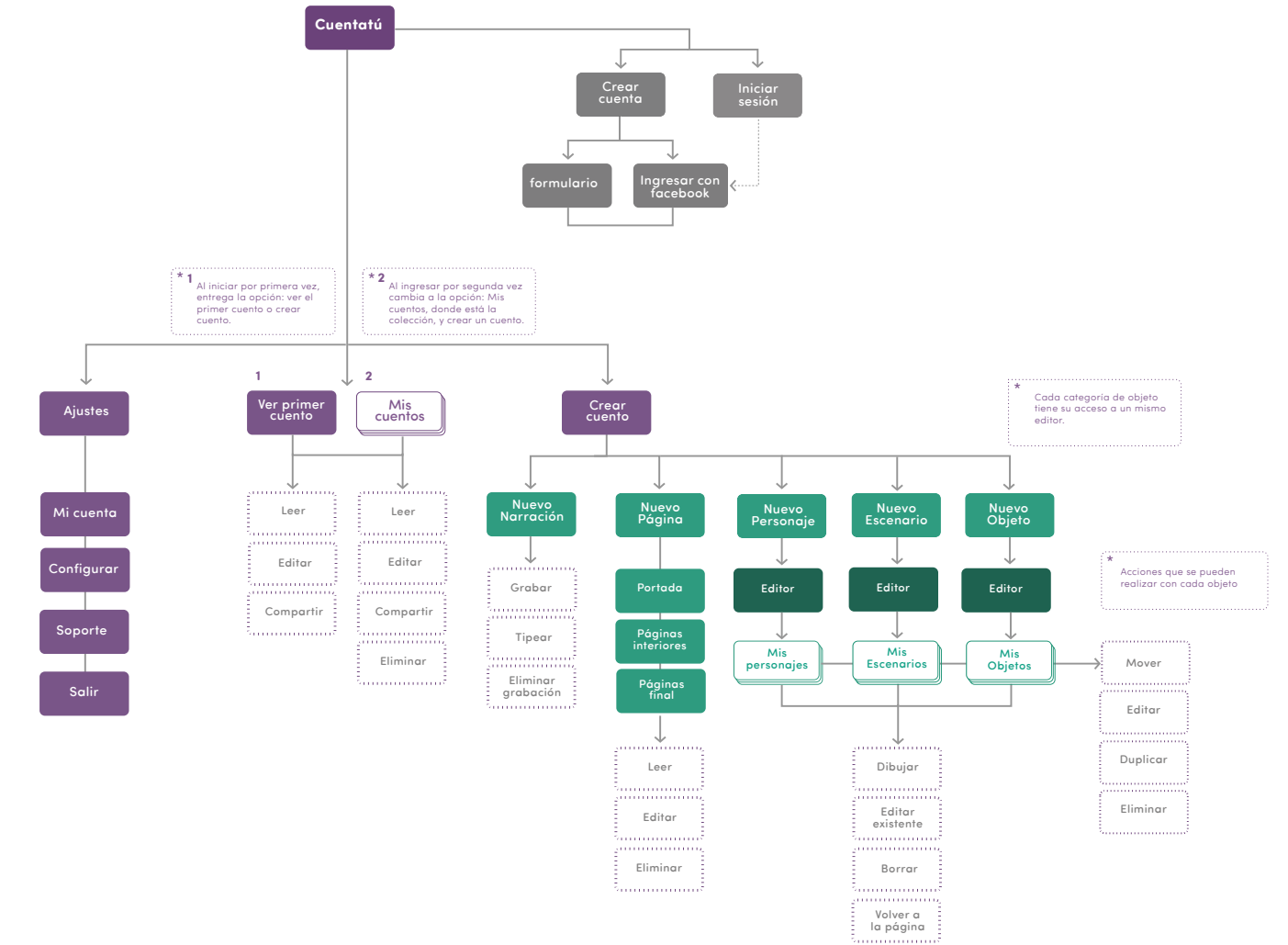
El cuento se puede iniciar desde una narración grabada o escrita a través del campo de texto.

También se pueden crear nuevas páginas que se irán agregando a la cuenta de páginas interiores que posee el cuento.

La opción de crear entrega tres opciones, que son los componentes necesarios para crear una página (junto con el texto o narración de los sucesos), estos son: personaje, escenario y objeto.

Al acceder a una de estas tres opciones se dirige al editor, que le pedirá al usuario nombrar su dibujo, ya sea un personaje, escenario o un objeto, para que así se puedan guardar los cambios inmediatamente y quede guardado en su colección correspondiente.

Cada opción dirige a su propio editor que contiene su colección propia. Por ejemplo: se crea un personaje nuevo, se redirecciona a la página donde se nombra el personaje a crear y al realizar esta acción, las herramientas para editar se desbloquean automáticamente. En cada editor se encuentra la colección de cada opción, en donde se podrán reutilizar recursos para dibujar sobre estos o crear unos nuevos.



Elementos del cuento

Como se menciona anteriormente, las colecciones contienen un número de cuentos, que a su vez están compuestos por páginas, existen tres tipos de páginas:

- Portada
- Páginas interiores
- Página final

Las páginas están graficadas en la parte superior de la pantalla, en donde a cada una se le asigna un número. A su vez, estas páginas contienen ciertos elementos que son propios de los tipos de páginas:

La portada contiene un texto de título, una bajada para los autores y un espacio para los elementos gráficos, que pueden ser tanto como personajes, objetos o escenarios.

Las páginas interiores cuentan con elemento que es la narración, en forma de audio y/o texto. Además de contener a uno o más personajes, objetos y/o escenarios.

La página de cierre termina con un indicio al final satisfactorio para los niños, además de contar con la narración en forma de audio o texto,

Cabe dar cuenta que cada objeto que se cree y ya esté en una de las páginas del cuento, puede ser arrastrado, ajustado de tamaño, eliminado de la página o incluso editado.

EL CUENTO COMO OBJETO

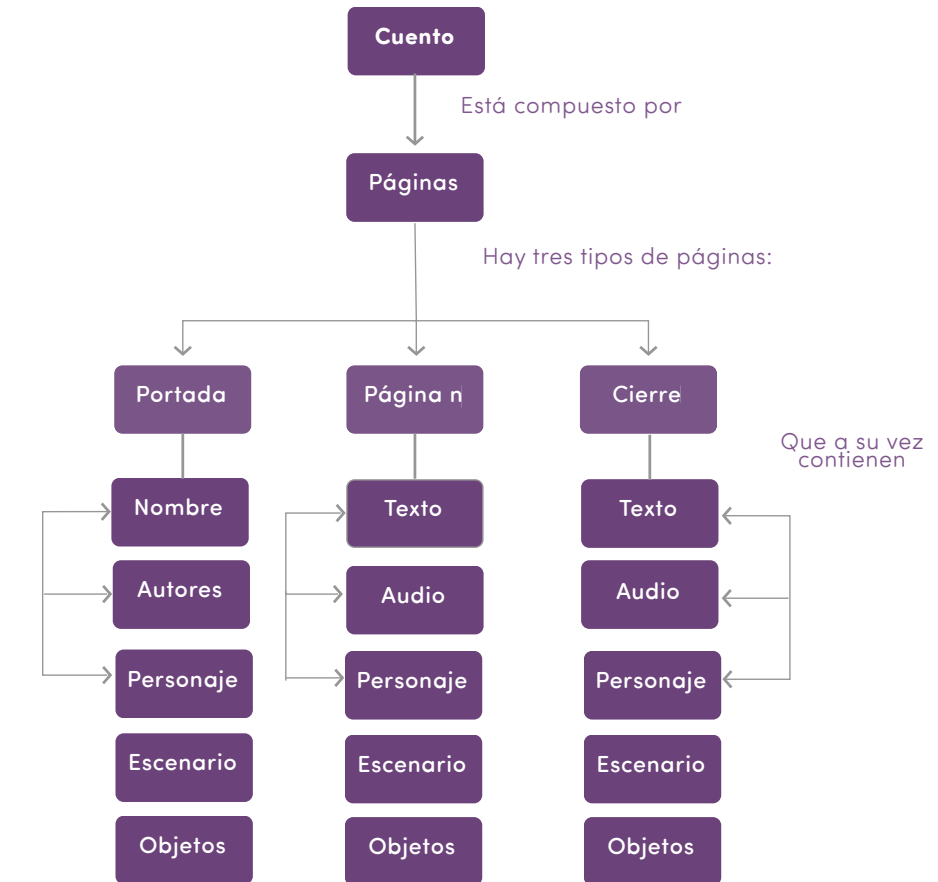


Imagen Corporativa

El diseño de una imagen, parte con el concepto del nombre, a través de un juego de palabras que junta las palabras "contar" y "tú" haciendo referencia al diálogo que se necesita entre padres e hijos para crear un cuento.

Se tiene en cuenta que es un producto para un público infantil, por lo que la primera imagen, en este caso el logo, que juega con las palabras, debe ser llamativo. Se experimentó con diferentes colores, buscando combinaciones de colores llamativos, pero que generaran una armonía a través de su complemento.

• Cuentatú

• Cuentatú

• Cuentatú

• Cuentatú

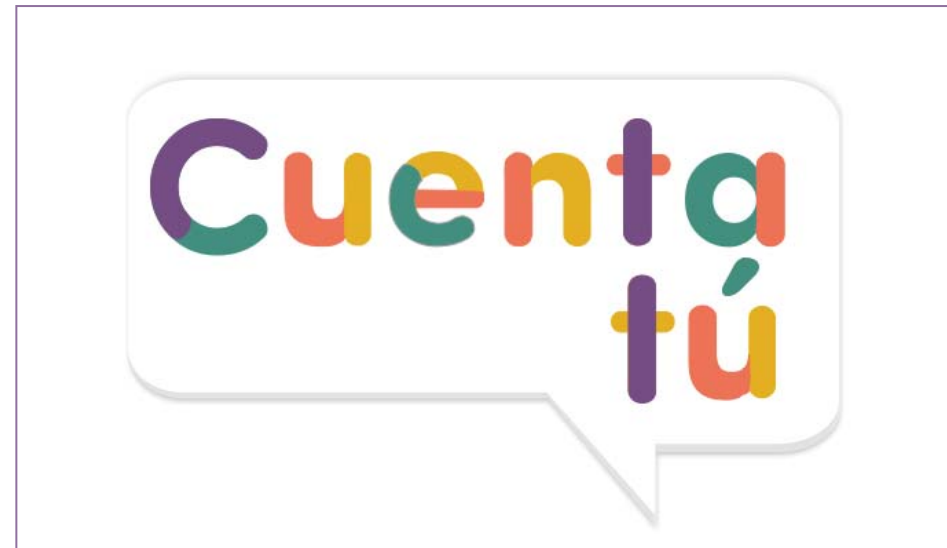
Cuentatú

Cuentatú

Cuenta
tú

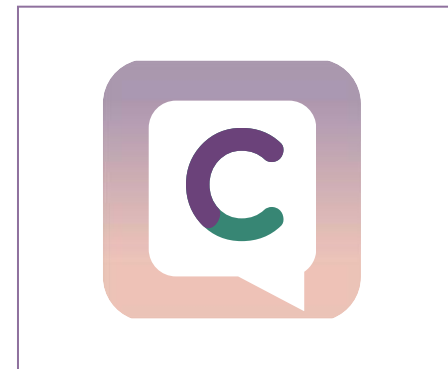
La primera propuesta muestra las dos palabras, mientras que en la final se consolidaron dentro de una. Se utiliza la tipografía sofia pro soft como base para cada letra, se escoge por sus curvaturas entre cada trazo y se acentúan aún más al engrosar y rellenar cada palabra.

El juego de color entre los trazos siempre busca la armonía entre los colores seleccionados en la paleta luego de experimentar en un ejercicio anterior.



Se consolida el juego de palabras, y el espacio se atribuye a una burbuja de diálogo, que refleja el ejercicio de contar, en donde cada diálogo da paso a una narración distinta.

El ícono de la aplicación se basa en asimilar el logotipo a una grilla establecida para íconos en iOS. Se utiliza la "C" y la burbuja de diálogo que son la expresión mínima del logotipo en el contexto de ícono. El fondo se atribuye a un gradiente de dos de los colores principales, el naranja y el morado.



#6B417A
RGBA (107,65,122,1)

#388574
RGBA (56,133,116,1)

#EC674B
RGBA (236,103,75,1)

#E2A700
RGBA (226,167,0,1)

Sofia Pro Soft Light
AaBbCcDdEeFfGgHhIijjKk

Sofia Pro Soft Regular
AaBbCcDdEeFfGgHhIijjKk

Sofia Pro Soft Medium
AaBbCcDdEeFfGgHhIijjKk

Sofia Pro Soft Bold
AaBbCcDdEeFfGgHhIijjKk

Iconografía

El diseño de la iconografía se plantea pensando en los tipos de usuarios que van a hacer uso de la app. Primero tenemos a los padres, que van a ingresar por primera vez, crear una cuenta, las acciones que van a realizar después dependerán de las edades de sus hijos y el manejo tecnológico que tengan los niños.

Se estima que la mayoría de los niños que verán y crearán cuentos no saben leer, es por eso que necesitan de la ayuda de sus padres y de una iconografía que ellos puedan comprender.

Los íconos se distinguen en:

1. Iconos de páginas principales
2. Iconos de los objetos
3. Iconos de las acciones
4. Iconos de Edición

Iconos de las páginas principales

Van a guiar las acciones principales dentro de la app, se utilizan figuras planas, se encuentran dentro de un perímetro transparente, que da un grado de similitud entre estos.

Estos íconos tienen que ver con el inicio, ver el primer cuento, crear un cuento, ir a la colección de cuentos y ajustes.

Iconos de los objetos

Son todos aquellos componentes que contienen el cuento, hablamos de personajes, escenarios, objetos en sí, la narración, las páginas.

Hay dos versiones de el ícono de 'personaje' el primero es para crear uno nuevo y el segundo, que tiene fondo transparente se utiliza en un contexto en que se denota la existencia de un personaje. Ej: cuando se edita una página del cuento que tiene uno o más personajes.

Este ícono también aparece en el editor de personajes, denotando la galería de personajes existentes.

Se repite el mismo patrón con los íconos de 'escenarios' y 'objetos'. El ícono de agregar es el que contiene a todos los objetos. Mientras que el micrófono denota el registro de la narración a través de la voz.

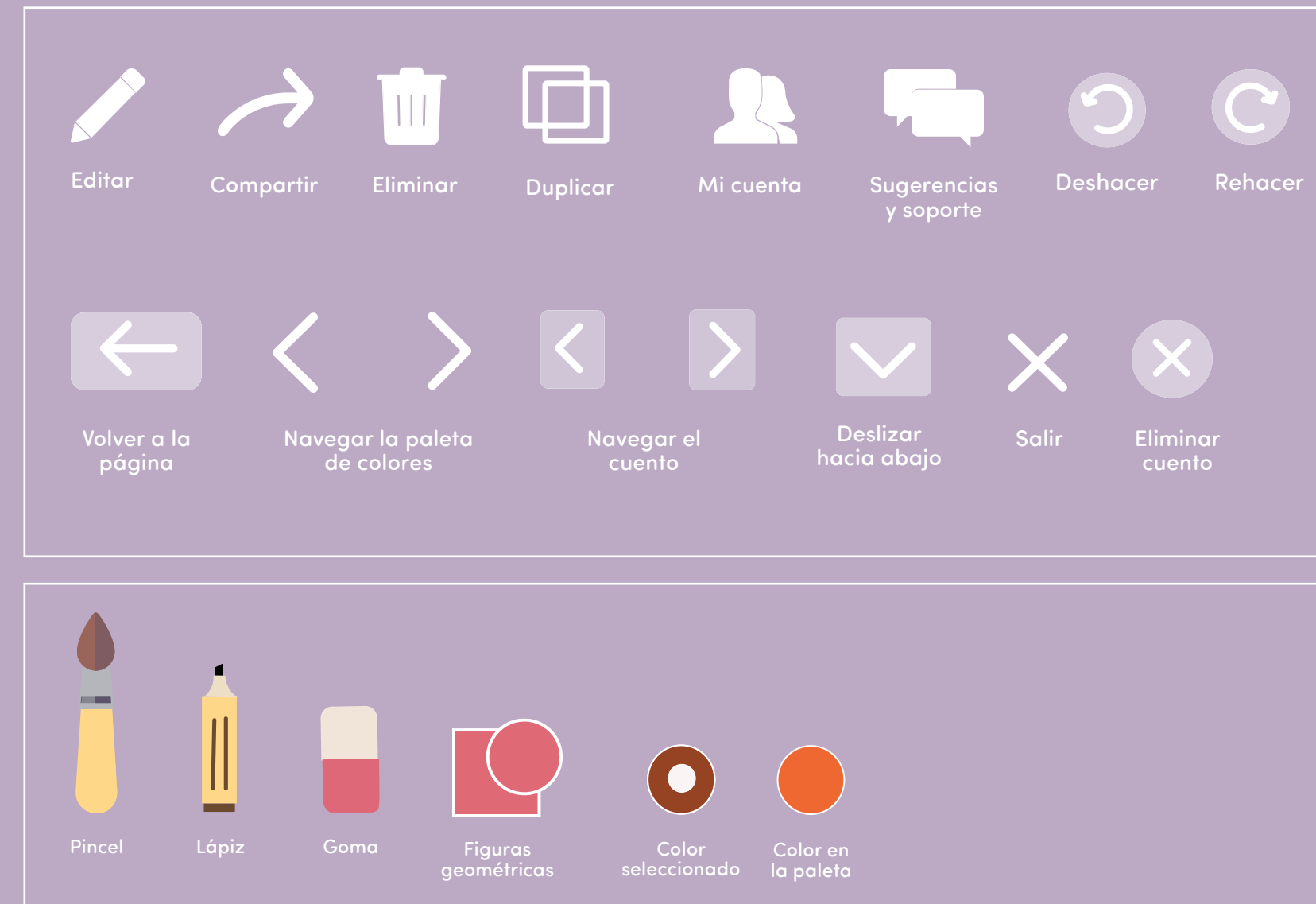


Iconos de las acciones

Estos íconos denotan acciones y estados dentro de la aplicación, tales como: editar, compartir, eliminar cuento, guías de navegación de los cuentos, de la paleta de color, hacer y deshacer cambios al editar, etc. Todos siguen una línea básica en donde el trazo se define a través de una sutil curva que hace juego con los demás íconos y con la tipografía.

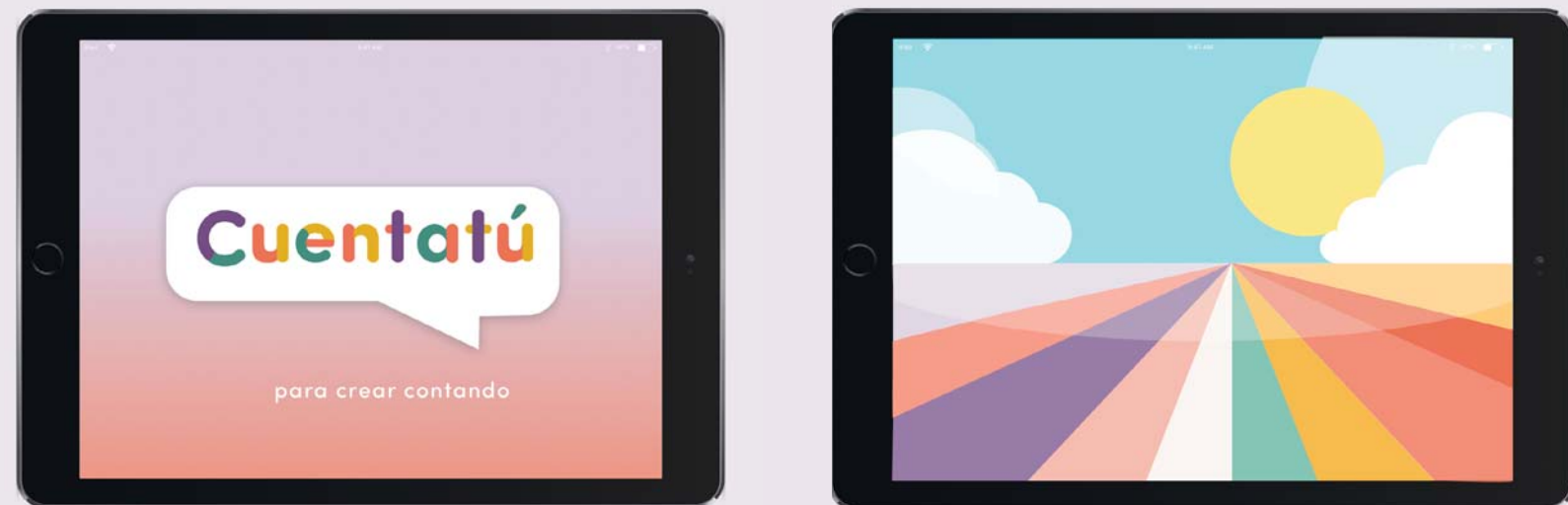
Iconos de edición

Están relacionados con el editor, en donde se crean, editan algunos objetos como: personajes, escenarios y los ídem. Estos íconos tienen una paleta de color diferente a los íconos de las páginas principales, que les da un sentido de pertenencia al editor.



05
Diseño de
Interfaz

Bienvenida



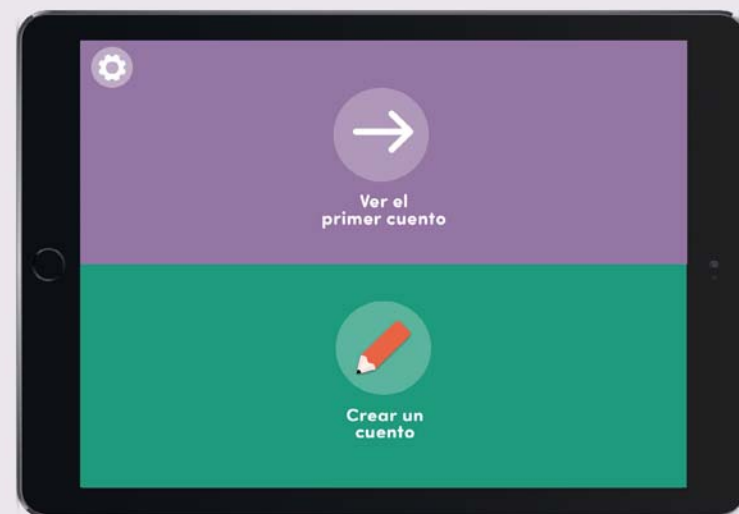
Se inicia el sistema, se entrega el mensaje de bienvenida y da paso a el registro del usuario responsable, que puede ser la madre, padre o un tutor.

Registro e inicio de sesión



El adulto es quién inicia sesión, se registra o accede a través de facebook, donde el sistema valida sus nombres, apellido y edad.

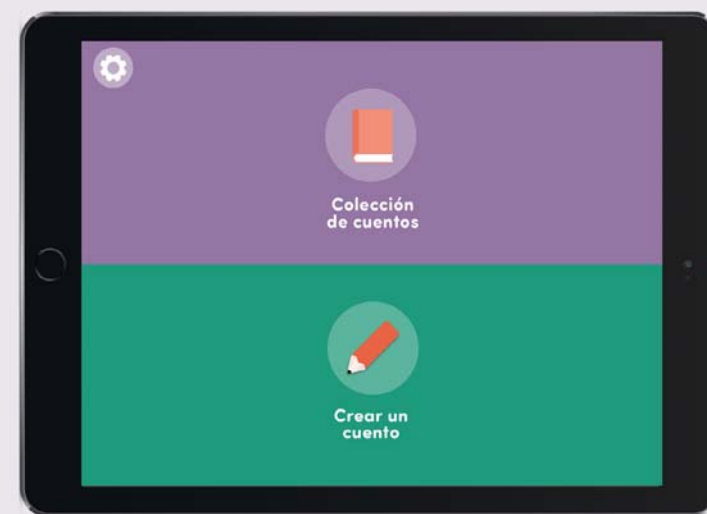
Inicio



Al ingresar a la app por primera vez entregará dos opciones principales: ver el primer cuento y crear un cuento.

Además de la opción de ajustes.

Colección de cuentos



Al ingresar a la app por segunda vez, cambiará el inicio y las opciones serán: ir a la colección de cuentos y crear un nuevo cuento, además de los ajustes.



Al acceder a la colección desde el inicio, se encontrarán todos los cuentos que se hayan comenzado, es decir que tengan más de una página.

Los cuentos se pueden reproducir, editar, compartir, o eliminar.

Ajustes



La pestaña de ajustes, da a ver la cuenta personal, los padres son quienes administran este segmento, también existe un atajo a ajustes de la aplicación, además de sugerencias y soporte, en caso de que el usuario tenga dudas o sugerencias.

Leer el primer cuento
en modo visualización



Portada del cuento

Para leer el primer cuento, se accede desde la colección, reproduciendo el cuento seleccionado.

La primera imagen del cuento es su portada, con nombre, autores e imagen.



Página 1

Al navegar con las flechas, siempre se va a encontrar la burbuja de texto, el ícono para reproducir la narración (si es que existe) y el ícono para volver a la colección.



Página 2



Página 3



Página 4



Página 5



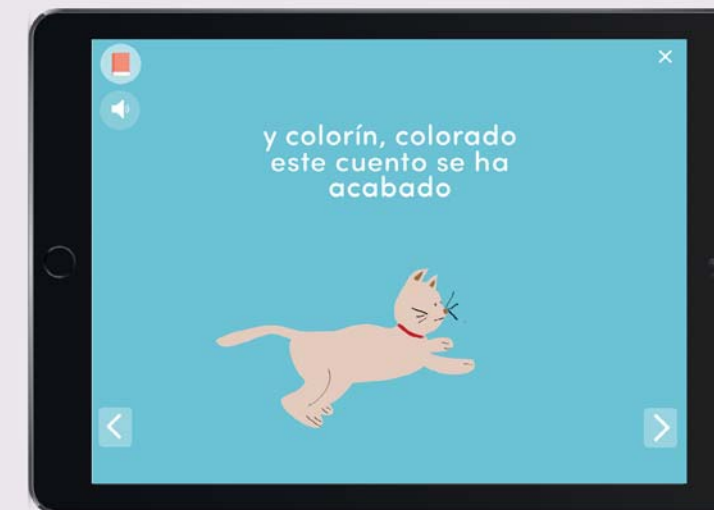
Página 6



Página 7



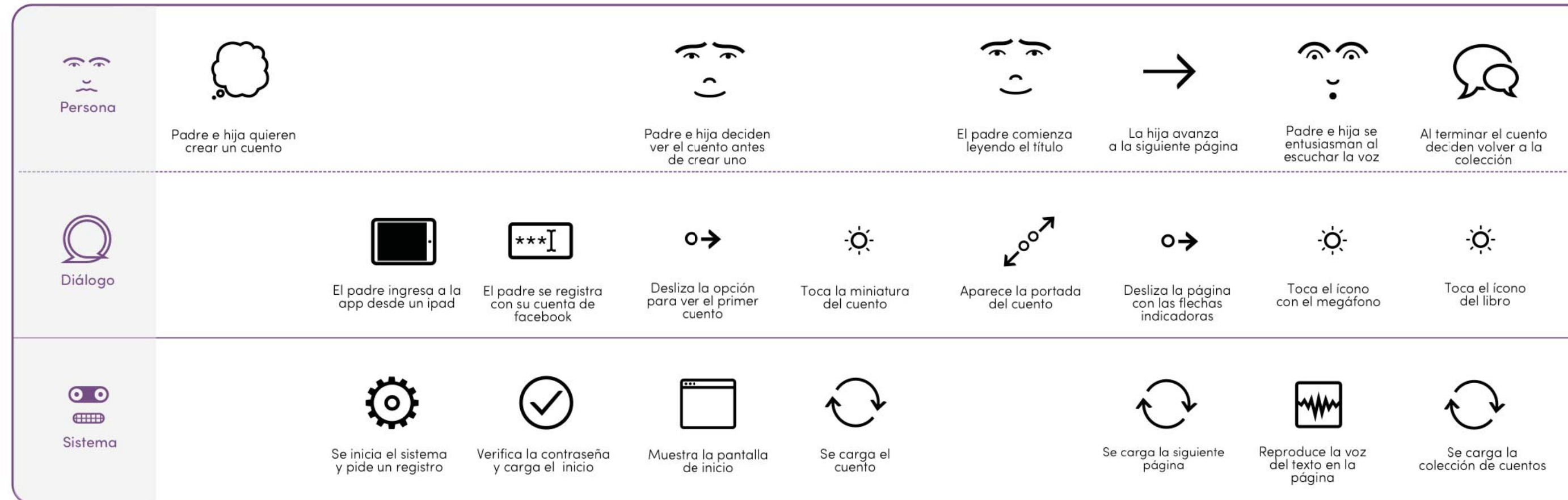
Página 8



Página final del cuento

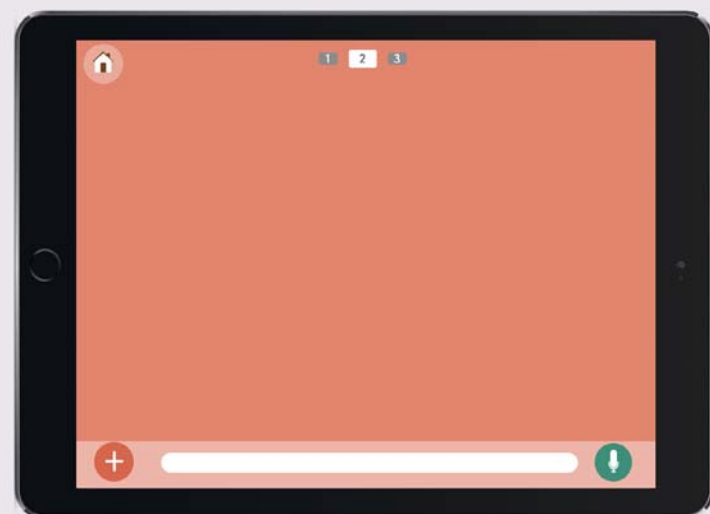
Padre e hija ven el primer cuento en la app.

Al ingresar por primera vez a la app desde un iPad



Narrar un cuento

Empezar a narrar escribiendo



Página del cuento



Escribir una narración



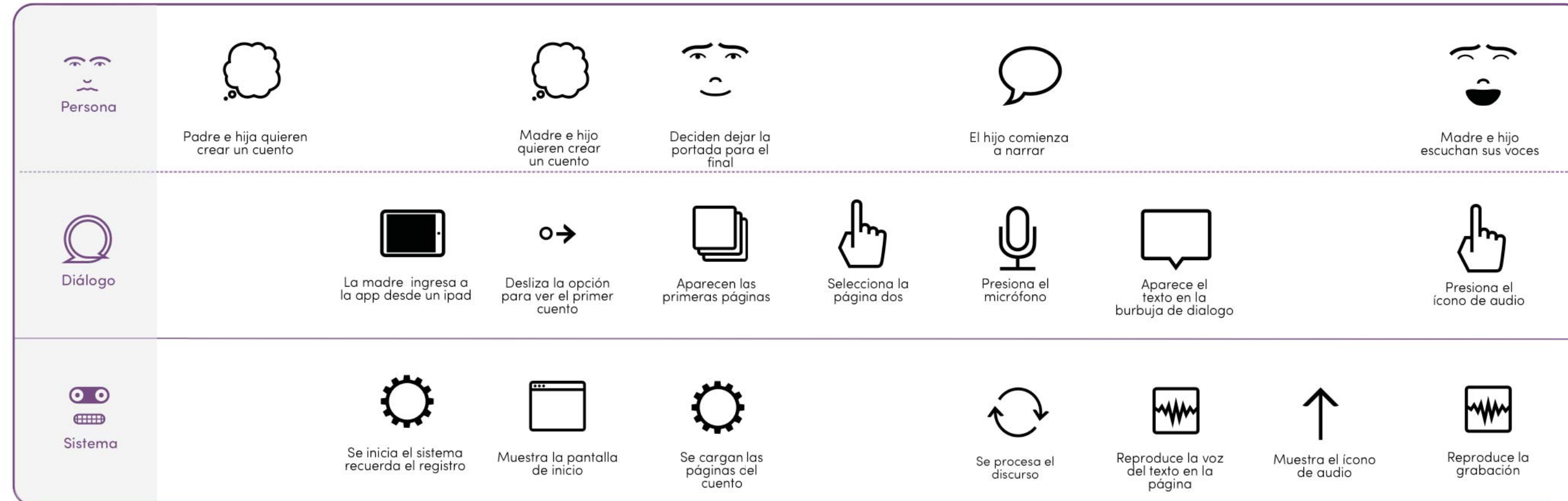
Narración texto



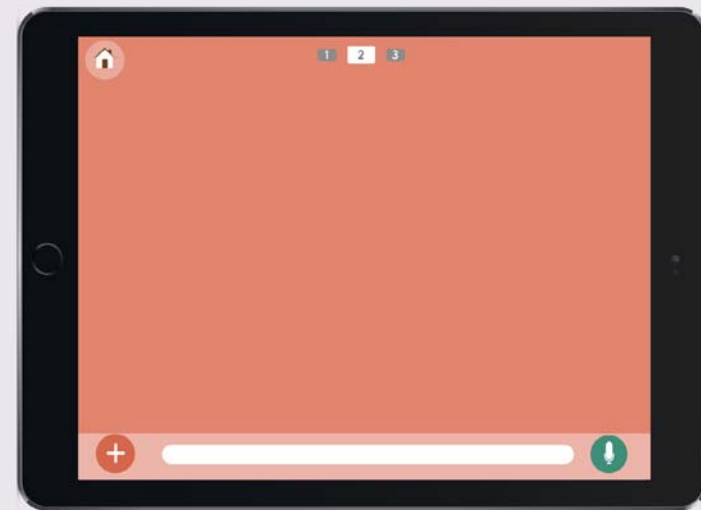
Visualización de la narración

Madre e hijo crean una página con una narración de audio

Al ingresar por primera vez a la app desde un iPad



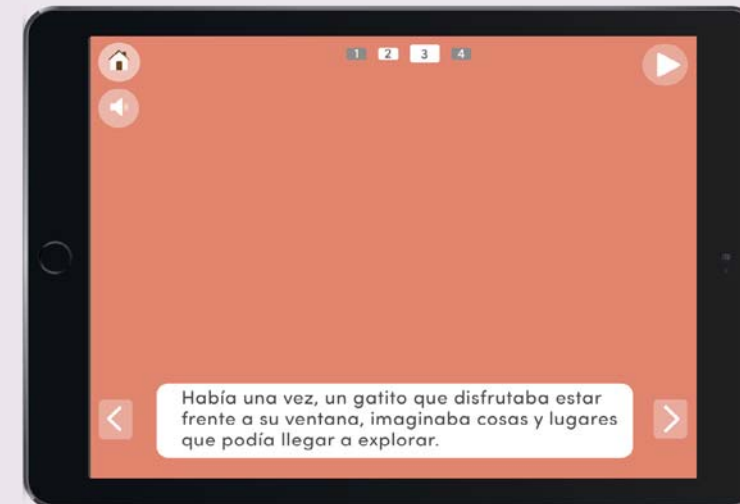
Empezar a narrar grabando



Página del cuento



Grabar una narración



Visualización de la narración

Crear un personaje

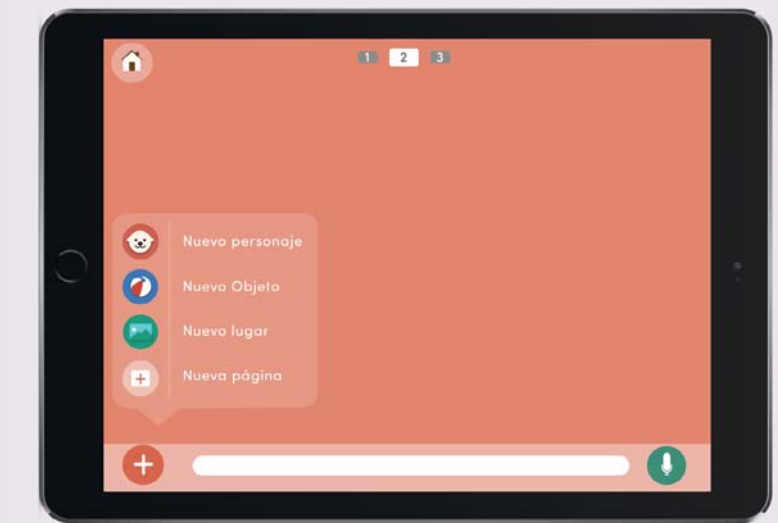
Para crear un personaje, se accede desde la pantalla de inicio, deslizando la opción 'crear cuento' inmediatamente se cargan las tres primeras páginas del cuento: la portada, una página interior y una final.

Dentro de las mismas opciones se encuentra la opción 'agregar', al seleccionarla se desprenden diferentes opciones, entre estas 'Nuevo personaje'. Una vez seleccionada esta opción, el sistema crea una etiqueta con el nombre del personaje, pidiendo al usuario que lo nombre, solo después de esto el usuario puede crear el personaje en el editor.

Una vez en el editor, el usuario se encuentra con diferentes opciones, trazo del pincel, trazo del lápiz, o la figura geométrica, logrando deshacer sus opciones. Una vez terminado el personaje, el usuario vuelve a la página del cuento donde podrá ajustar, duplicar o eliminar el personaje que ha creado.

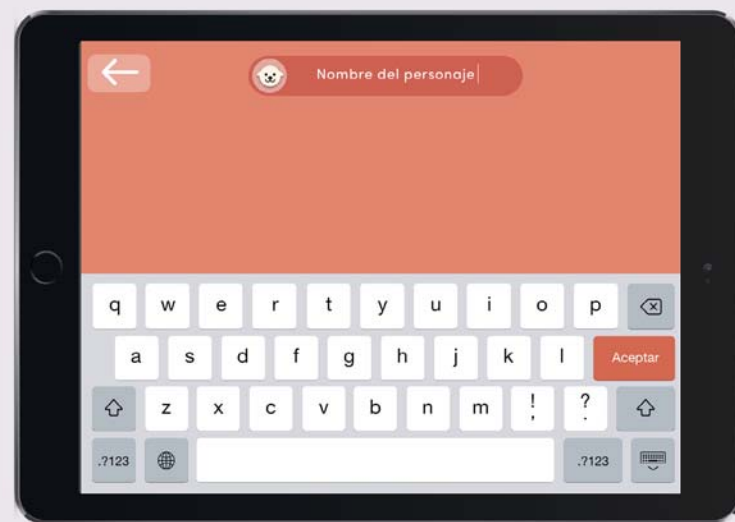


Página del cuento

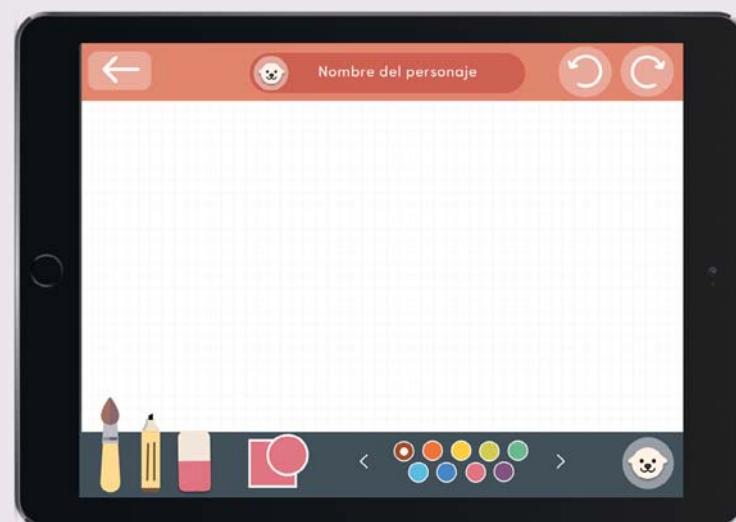


Opciones para crear

Nombrar un personaje

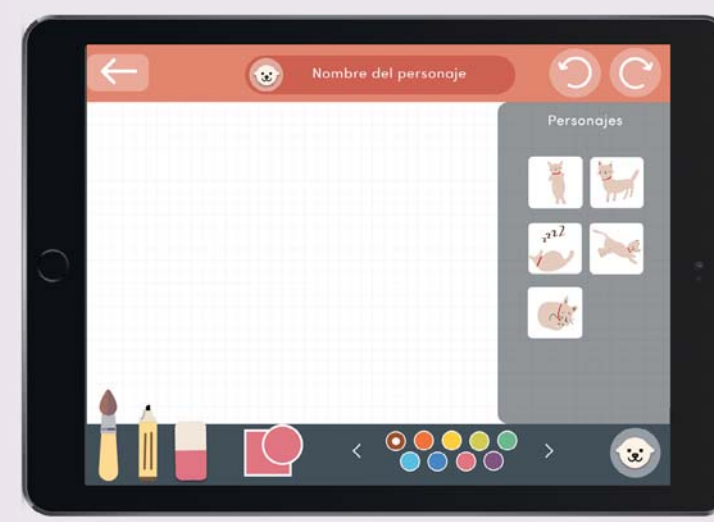


Etiqueta del personaje



Crear el personaje

Reutilizar un personaje

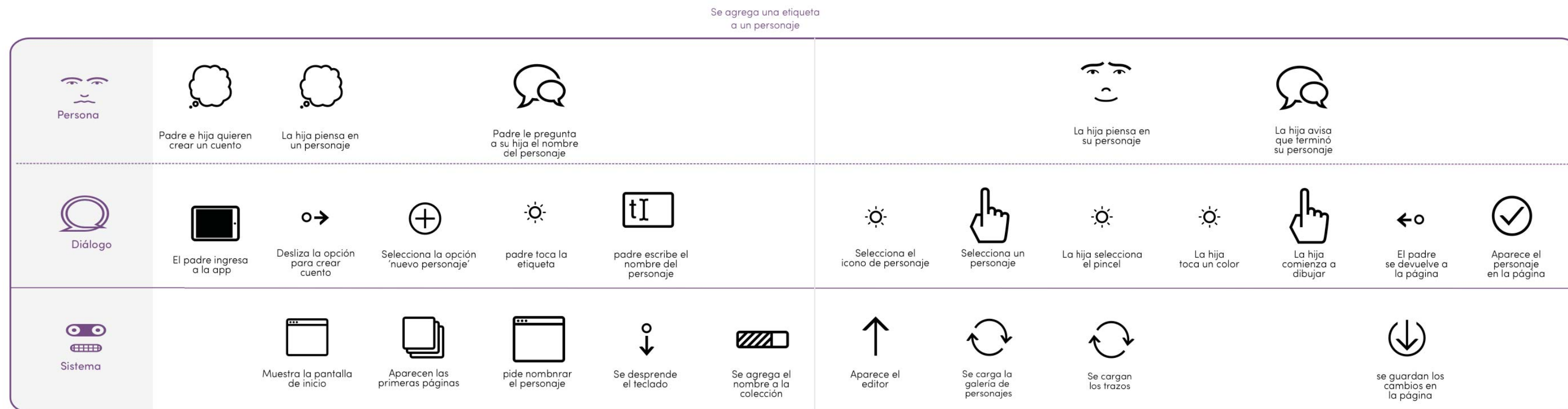


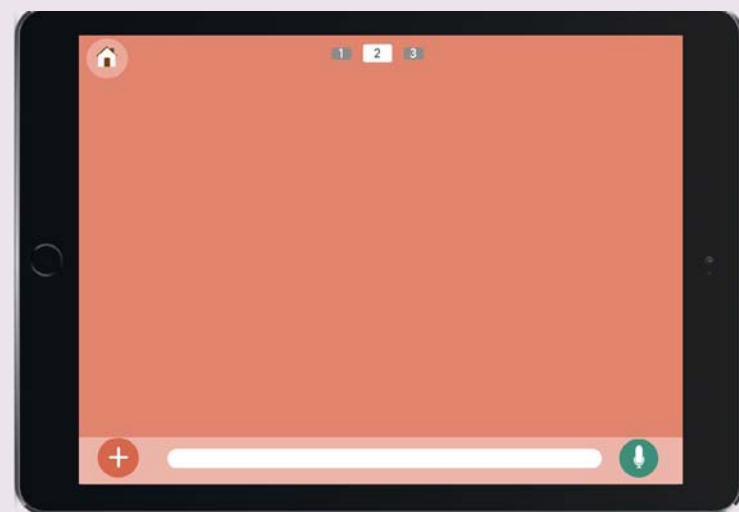
Galería de personajes



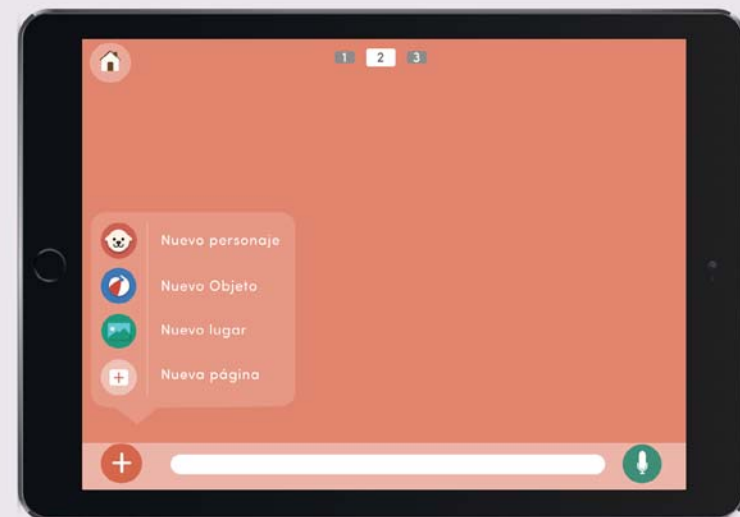
Edición del personaje

Padre e hija crean un personaje

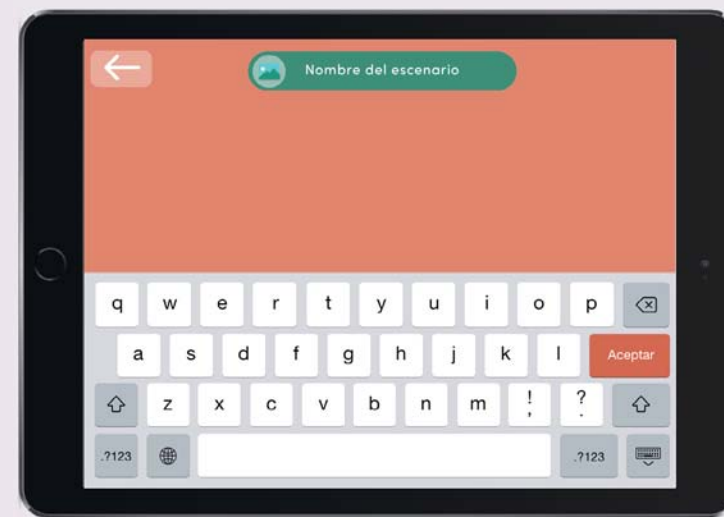




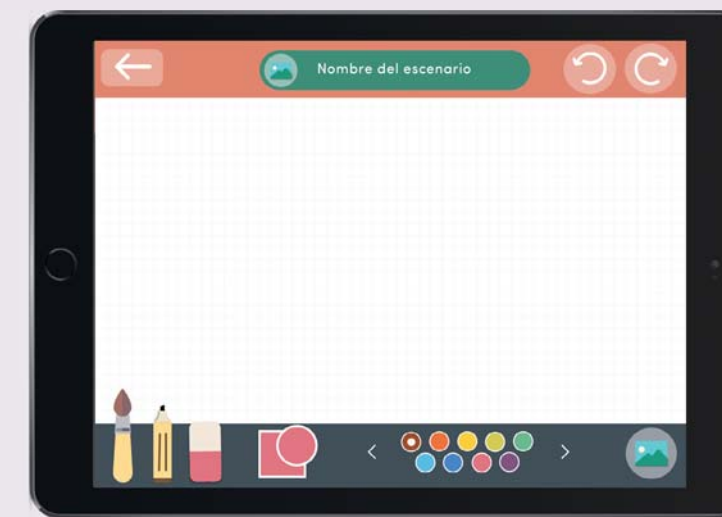
Página del cuento



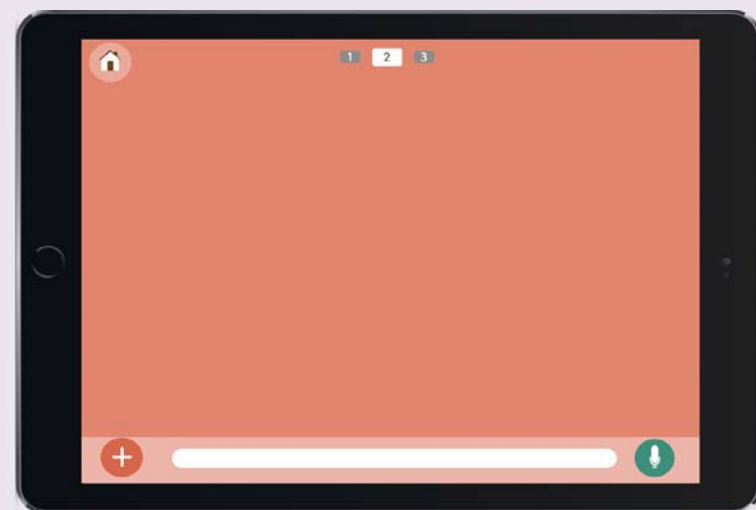
Opciones para crear



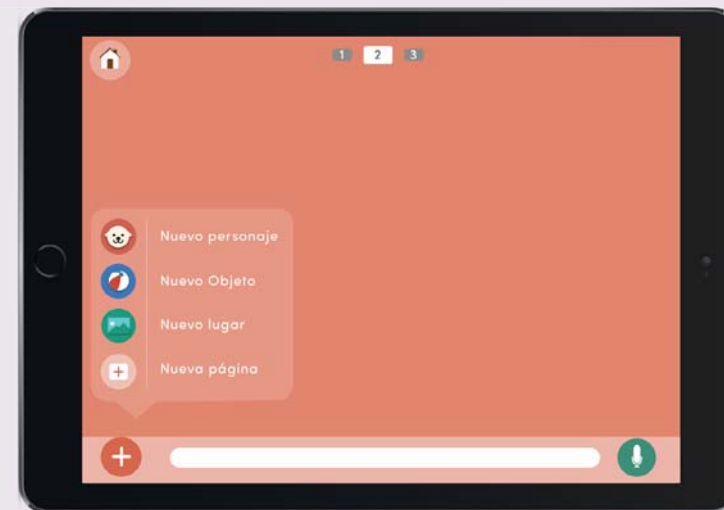
Etiqueta del escenario



Crear el escenario



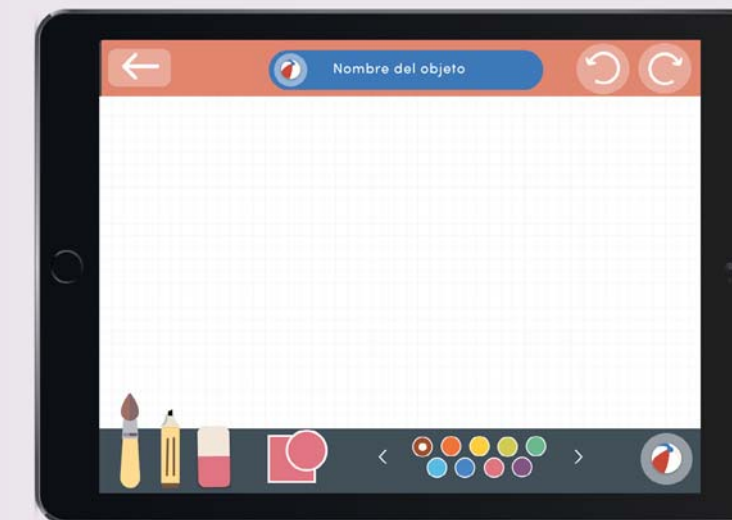
Página del cuento



Opciones para crear

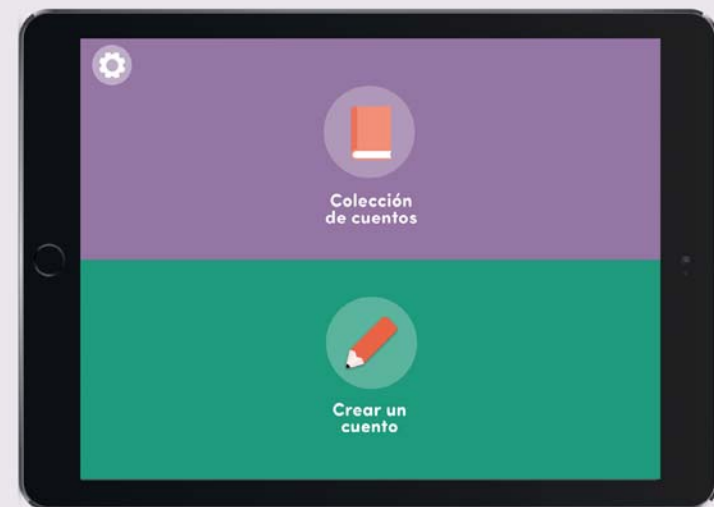


Etiqueta del objeto

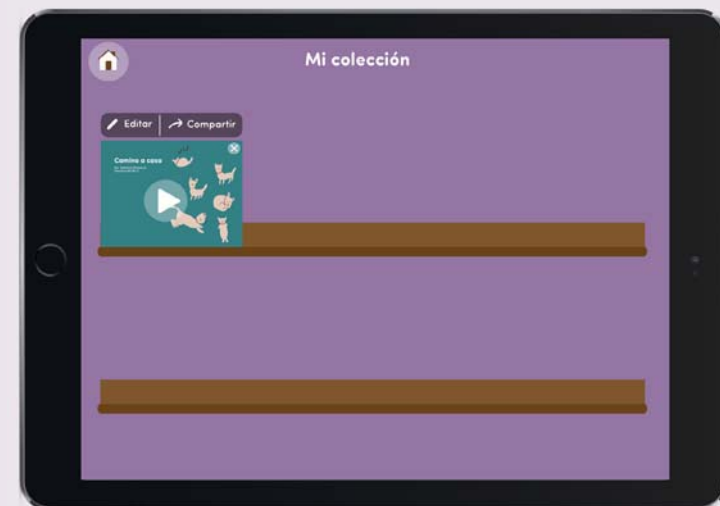


Crear el objeto

Editar un cuento de la colección



Página de inicio



Colección de cuentos



Vista del cuento al editar

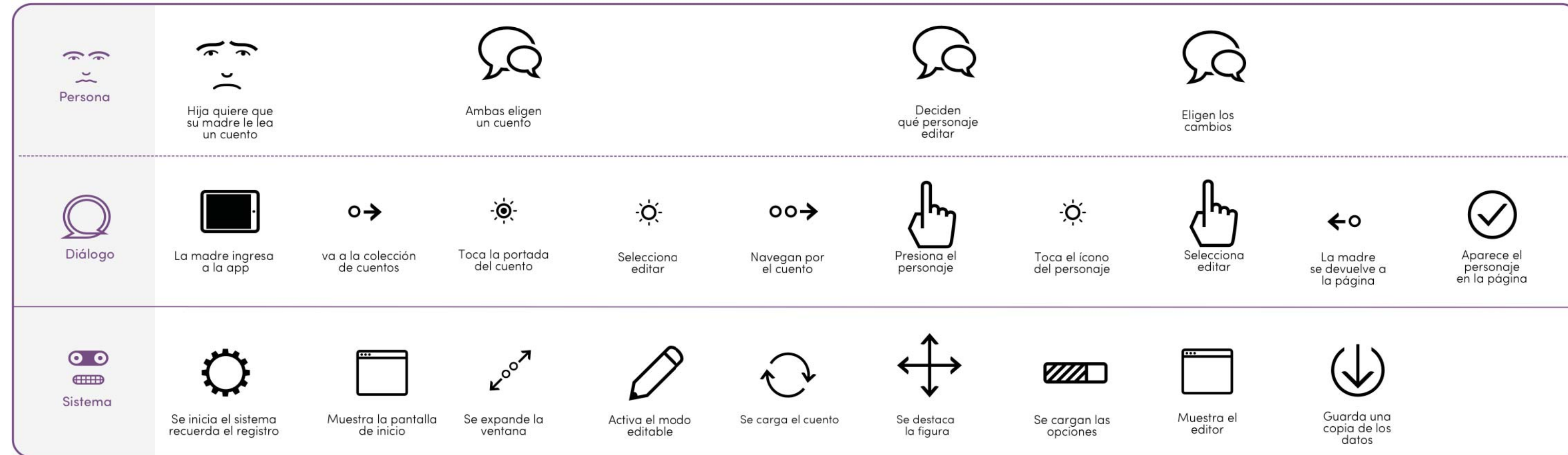


Selección de página y objeto (personaje)



Edición del personaje

Madre e hija editan un cuento de la colección.



06
Pruebas de
usuario

Metodología

El primer testeo con un prototipo interactivo se realiza con ambos usuarios: padre/madre o tutor/a y el/la menor. Se desprenden diferentes objetivos de este test:

Objetivos generales

- Obtener primeras impresiones del diseño de interfaz
- Que Exista una comprensión del lenguaje gráfico
- Aprobar la iconografía principal

Objetivos específicos de los usuarios

- Leer cuento de corrido
- Avanzar de diapositiva
- Devolverse de diapositiva
- Saltar a una diapositiva
- Salir del cuento

El primer test se realizó con 4 parejas (padres/madres e hijos/as). Se utilizó el prototipo interactivo en la plataforma de Invision y se testeó desde el computador (escritorio)

Sobre los usuarios

La edad de los niños rondaba los 4 y 5 años, a la hora de preguntarles a los padres si leían cuentos, o si sus hijos tenían cuentos favoritos la mayoría contestó que si, uno además contestó que leía en inglés, la persona que dijo que no, además agregó que no le leía pero si le contaba historias basadas en la imaginación.

Antes de comenzar se explicó a los padres en qué consistía el procedimiento y cuáles eran los objetivos. Además de conseguir el consentimiento para filmar la actividad.

Luego de la presentación se presentan las primeras pantallas:

inicio

Hasta llegar a la opción de leer cuento/ crear el primer cuento la primera tarea es leer el primer cuento no se presentan mayor problemas con la iconografía.

Luego se presenta la portada del cuento, se les pide a los participantes que comiencen a leer, presionando el botón que creen que va a iniciar

La reproducción del cuento

Se encuentran familiarizados con el botón "Play" y no tienen mayor problemas al iniciar el cuento.

Tampoco hay problemas de lectura en cuanto a tipografía, tamaño y posicionamiento del texto en cada recuadro.

A la hora de seguir con el cuento, al no existir ícono o flecha que indique la dirección del cuento, la primera intuición es acercarse al borde del cuento en el centro, ya sea buscando el botón o la acción para pasar a la siguiente página.

De los tres participantes, solo una persona no logra dar vuelta la página inmediatamente, pero logra copiar la acción luego de que el adulto le enseña con solo un intento. Así, continúan, hasta terminar el cuento. Todos siguen hasta el recuadro de 'colorín colorado' por lo que se marca como un hito necesario para finalizar el cuento.

Al finalizar el cuento, se muestra la pantalla con todas las partes del cuento y se les pregunta a los niños cómo puedo volver a un recuadro aleatorio del cuento: Todos hacen click en la miniatura y se presentan conformes al acertar.

Luego de crear el cuento, se lleva a cabo la actividad final y se vuelve a mostrar la pantalla con las dos opciones y se pide que vayan a 'crear el primer cuento'.

Se les pregunta por la iconografía del micrófono, la mayoría responde que es "para grabar", y luego sobre qué representa cada ícono a la hora de crear un cuento:

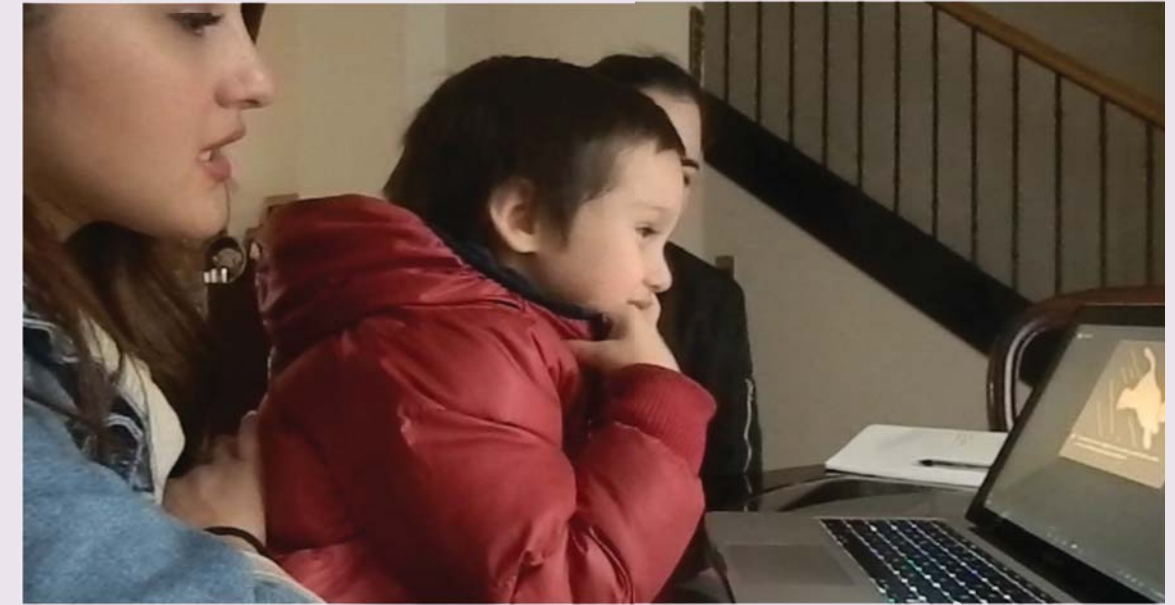
El ícono de personaje lo asimilan con un perro, pero no todos lo asocian con que puede representar un personaje, solo lo logran con la ayuda de sus padres.

El ícono del objeto se asimila sin problemas con una pelota, no logran asociarlo con un objeto. El ícono de escenario lo asimilan a una foto, un paisaje, lo logran asociar con ayuda de los padres.

Editor: A la hora de crear un personaje, reconocer el lápiz como una herramienta "para pintar"

Al encontrarse con la página del editor se les pregunta ¿Qué creen que se logra en esta pantalla? todos responden con "pintar" o "dibujar".

Al preguntarles por cada uno de los iconos: Todos reconocen el "pincel y el lápiz, o plumón" como una herramienta para dibujar, Luego todos reconocen la goma como una herramienta para borrar. Seguido de la paleta de color, con la que se "pinta" Luego reconocen la herramienta de la flecha para "volver" o devolverse.



Creando cuentos

Al terminar de testear el cuento y la iconografía de la interfaz se lleva a cabo una segunda actividad:

Cuento propio

A partir del cuento que se les presentó, se les entregan lápices y hojas a padres de hijos para crear un cuento en base al mismo personaje del que ya leyeron, es decir el gatito.

En general esta actividad no tomó más de 10 a 15 minutos. La única pareja que demoró más fue la que dijo no leer cuentos, aún así lograron terminar un relato, si más se demoraron al rededor de 30 minutos.

Sobre los roles a la hora de crear el cuento

Los padres preguntan a los hijos quién es el personaje y ellos se encargan de dibujar, en general.

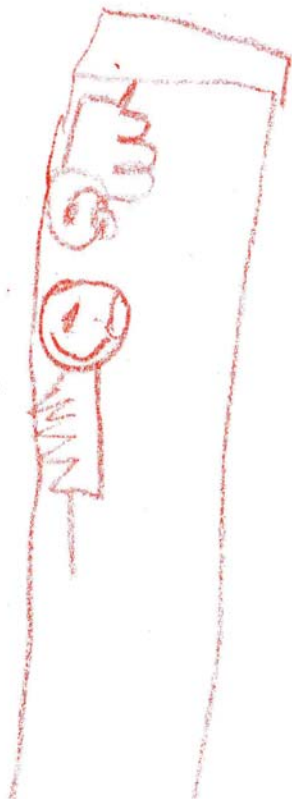
Los padres van guiando el relato a través de preguntas inductorias como: ¿Qué hace el personaje? ¿Por qué le pasó x? ¿Qué lo llevó ahí? ¿Cómo puede salir de ahí?

El único caso que no presentó un conflicto a la hora de contar el cuento fue el de la pareja que demoró más tiempo en llevar a cabo el relato. El resto de los casos logró desarrollar el conflicto y terminar un relato coherente, demostrando conocer las guías narrativas que se presentan en los cuentos. Todos se mostraron conformes con los resultados del cuento.

Cuento: El gato en el tejado
Tomás, 5 años.



Salieron por la chimenea y
el gato chico volvió a su casa.
por se soló y el gato grande
se quedo en su casa a soló
por un tunnel de la chimenea, e soló

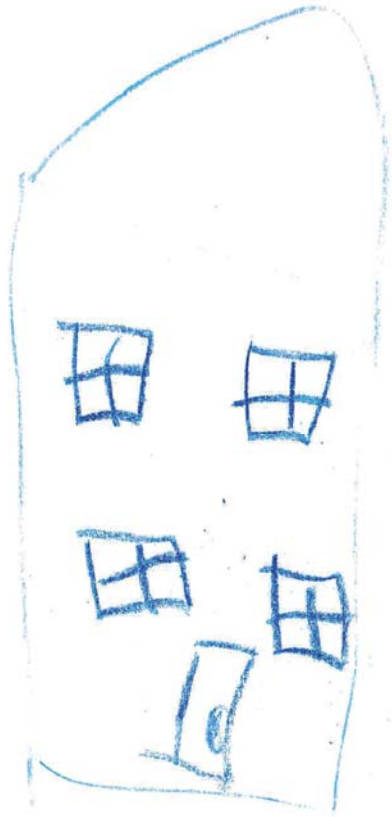


El gato Sese estaba muy
solo el tubo por la chimenea y
se quedó enojado

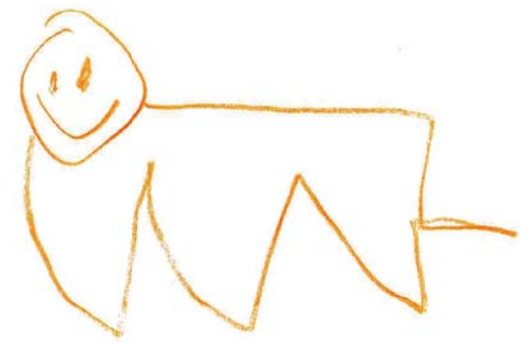
El gato Paredes le ayuda
al gato Sese a salir de
ella.



En la chimenea, encuentra a
otro gato, un bebé. El gato pequeño
está atrapado.

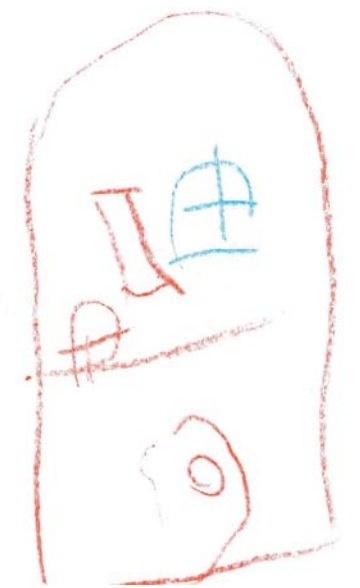


El gato vuelve a casa y encuentra la ventana cerrada y sube al techo, a la chimenea.



Cuento: Las aventuras de tito
Benjamín, 4 años.

Las aventuras de Tito.

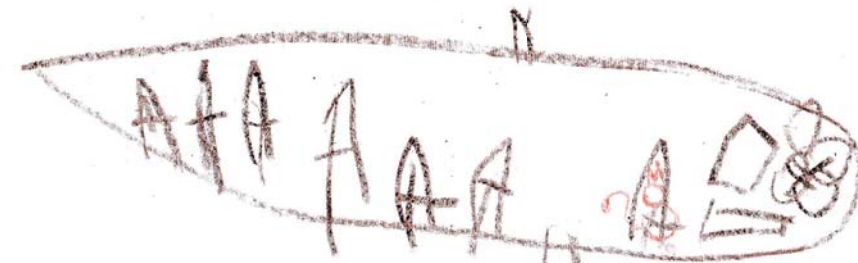


Tito se va de la casa.





tito se va a jugar con flores...



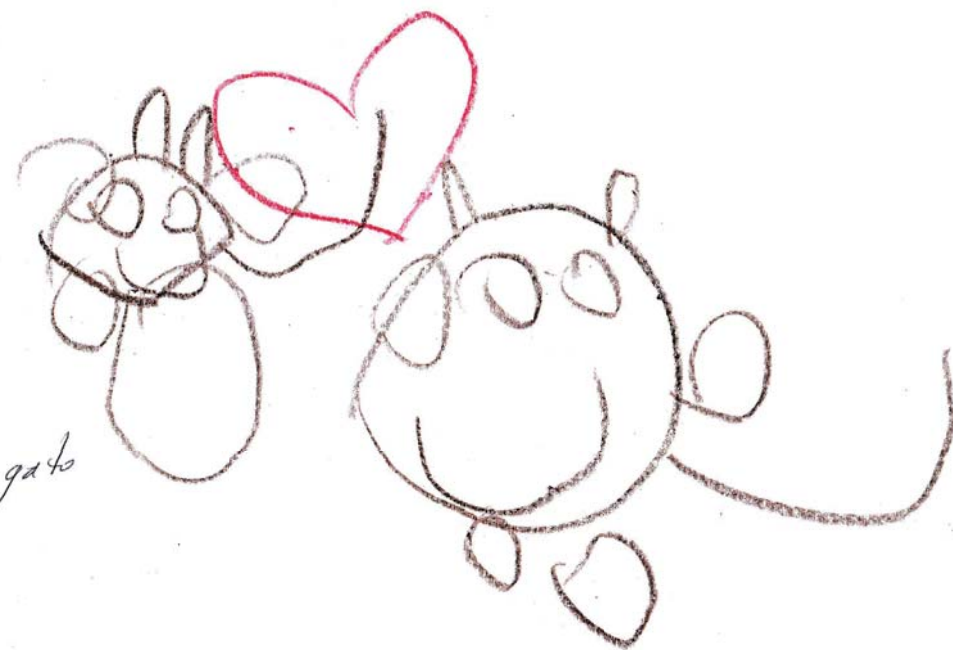
se va a la playa a jugar con la pelota
ro, después se va a su casa en avión





Tito se encuentra con un perro, se
asusta y se va a casa.

Tito se encuentra con su zaga gato
y lo abraza.



Fin.

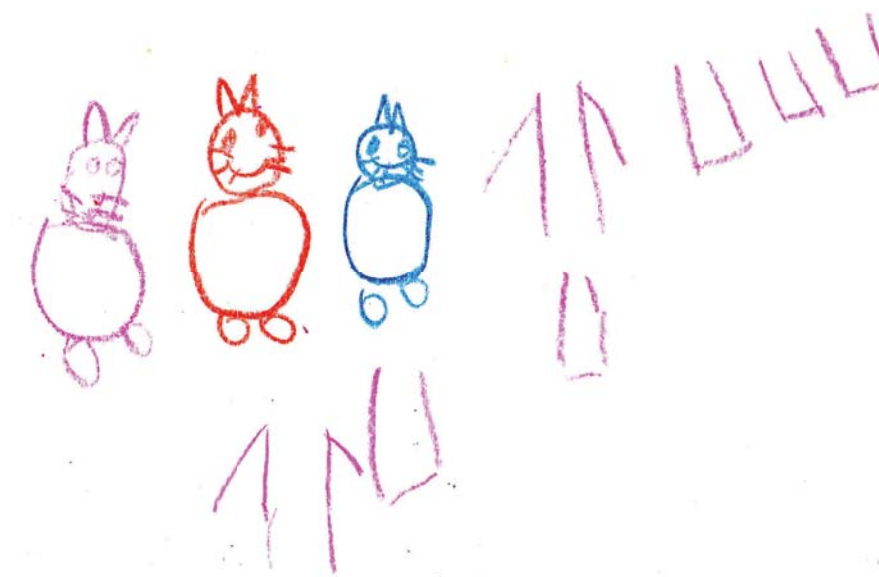
Cuento: Los 3 gatitos
Josefa, 5 años.

Los ~~3~~ Gatitos

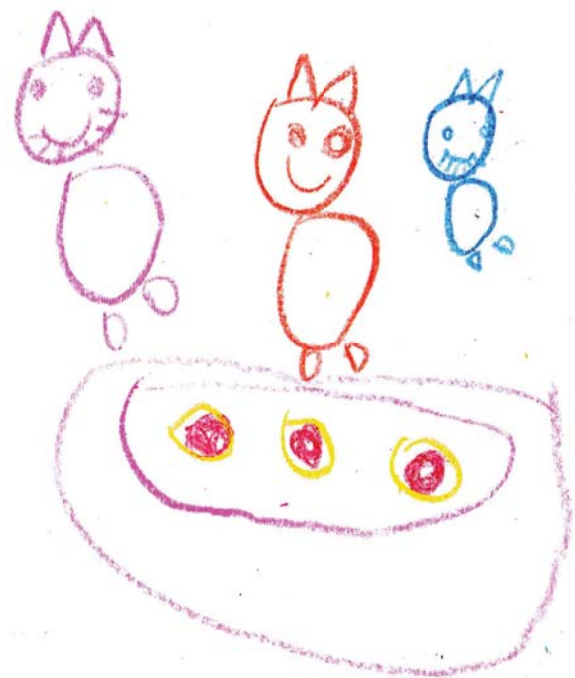
Josefa Diaz 5 años



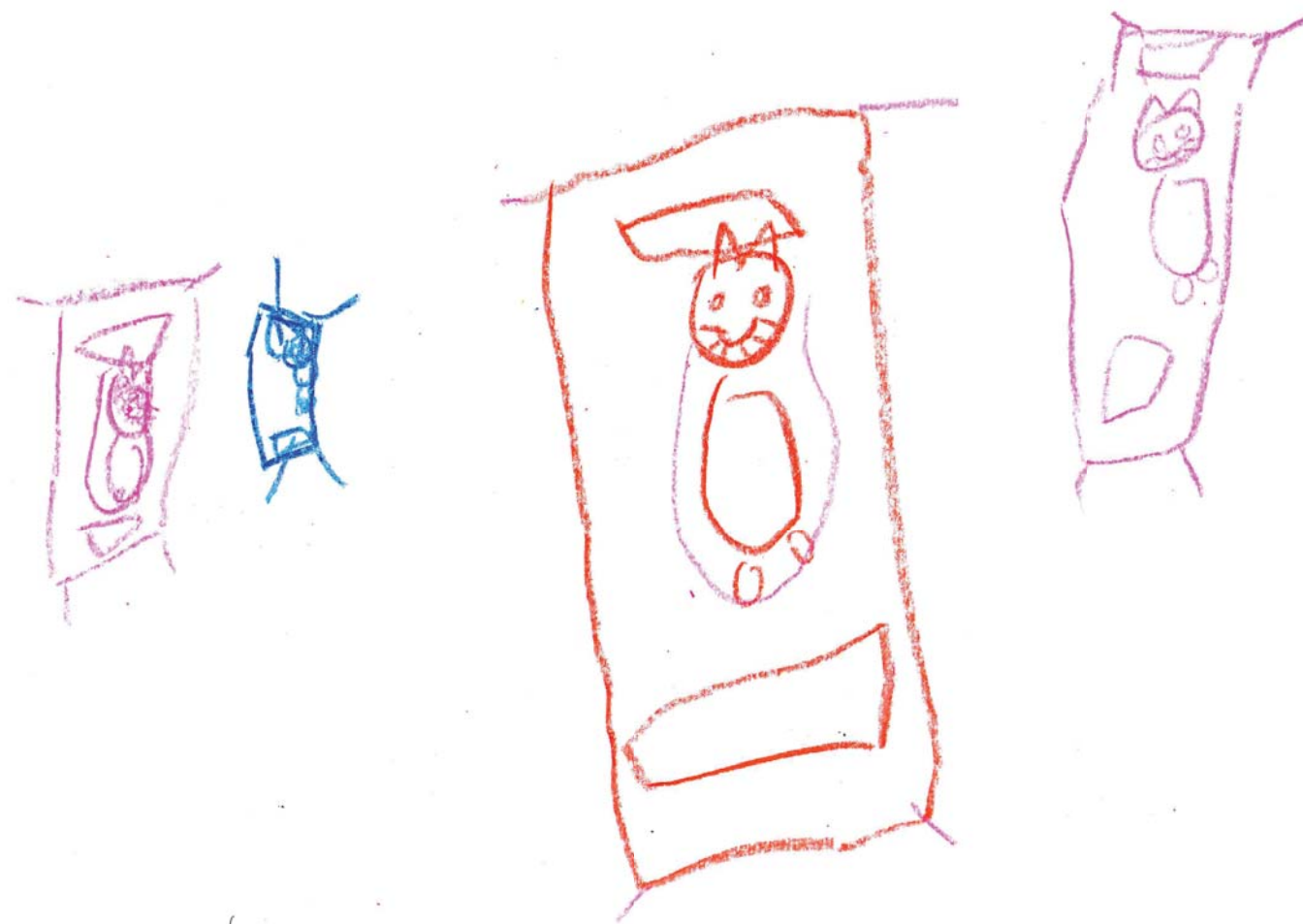
Había una vez una gatita llamada Javi, de color rosado. Javi La Gatita Javi, estaba en su casa de color amarillo.



La Gatita Javi decidió ir a jugar a la plaza con sus ~~amigos~~^{hermanos} Monte de color naranja, e Inaki de color azul.



La Gata Javi invitó a sus ~~hermanos~~ ^{hermanos} a comer su comida favorita Tallarines con salsa.



Finalmente los 3 gatitos fueron a dormir a sus camas con su mamá Gata.

Conclusiones del ejercicio

Objetivos generales

Las primeras impresiones del diseño fueron positivas, tanto por parte de padres como de los niños.

El lenguaje gráfico fue llamativo, tanto como la paleta de colores, hasta cómo estaba compuesta la secuencia de imágenes en el cuento.

No todos lograron leer el cuento de corrido, se toma en cuenta el contexto del test y el medio (laptop), se considera uno de los que menos manejo tienen los niños, lo que dificultó un poco la transición entre las páginas del cuento.

A pesar de que la mayoría de los casos lograron pasar de una página a otra sin una guía de navegación, es importante considerarlas en el diseño, en conjunto con una visualización de lo que se considera la página y cómo poder lograr un salto de páginas sin tener que presionar las flechas de navegación.

En cuanto a iconografía

Si bien fueron reconocidos todos los ítems, no se reconoció la función de cada ícono, esto se toma como un antecedente a la hora de diseñar las interacciones, se observó que cuando los niños no sabían para qué era un botón o qué se podía hacer en una página, su primer instinto fue probar interactuando, el segundo fue imitando lo que sus padres habían hecho (en caso de tener resultados positivos)

A partir del segundo ejercicio

Se confirman algunos roles a la hora de crear un cuento, Es necesario que los padres guíen a los niños a la hora de crear narrativas, si no tienen conciencia del concepto discursivo. Ya que muchos niños focalizan toda su atención del momento en detalles, estancando el flujo del relato y agotando, un poco la iniciativa de los padres.

07
Cierre
y proyecciones

Cierre y Proyecciones

Este proyecto busca ser un aporte en la idea de la creación de narraciones como una forma de involucramiento parental, en donde el diseño converge con la tecnología.

La propuesta parte desde una visión que considera a ambos padres como figuras de apego, lo que se define como una tendencia innata de los seres humanos crear fuertes lazos afectivos con ciertas figuras, que desde su proximidad y sentimiento de disponibilidad brindan un sentimiento de seguridad, lo que se expresa a partir de diferentes conductas que mantienen esta relación.

A partir de la investigación de usuarios se descubre que el contar cuentos es una actividad que se repite, en diferentes familias y a través de diferentes formatos que han ido evolucionando, desde libros, cuentos, aplicaciones móviles, hasta juegos. etc.

El proceso narrativo como constructor de realidad, se constituye como un elemento central en el desarrollo de los individuos. No es simplemente una reproducción de lo que los niños/as oyen en sus primeros años de vida, sino que es en particular una construcción de su propio lenguaje que los llevará a socializar y generar relaciones interpersonales (Karmilo ,2005)

¿Por qué debemos manejar y conocer un proceso narrativo?

Tanto como niños y padres se ven beneficiados al trabajar con la dinámica de storytelling, los niños aprenden y/o refuerzan el lenguaje, Los padres comprenden y lo utilizan para situaciones de la vida cotidiana e incluso adoptan esta metodología y la aplican en sus trabajos.

El diseño y desarrollo de este proyecto beneficiará tanto a las familias como a profesionales de distintas áreas que pueden hacer uso de la aplicación para complementarlo con sus trabajos o métodos del mismo.

Profesionales de áreas como: psicología, fonoaudiología, educación formal preescolar, pueden hacer uso de la aplicación, o simplemente pueden integrar la aplicación a sus metodologías de trabajo, lo cual puede traer beneficios a la hora de trabajar con niños pequeños.

En cuanto al diseño de la aplicación, existe una proyección a lo que pueden ser nuevas etapas en las versiones gratis y de pago de cuentatú, que podrían mejorar un modelo de negocio, como:

Personajes, objetos e incluso escenarios pueden tener características, como agregar sonidos propios e incluso animarse.

También se considera una colaboración entre ilustradores, donde estos pueden dar a conocer su trabajo a partir de cuentos creados por y para cuentatú. Logrando obtener las versiones original y una editable de cada cuento.

Para el desarrollo del proyecto, se espera postular a el Fondo Nacional para el Desarrollo Cultural y las Artes, FONDART como acción próxima, segundo lugar se espera presentar una propuesta a instituciones como la fundación Mustakis, quienes financian diferentes tipos de proyectos ,relacionados al fomento lector, la creatividad y la educación.

Paralelo a esto, se espera comenzar a presentar y difundir a través de redes sociales y el propio sitio web de cuentatú.

Referencias Bibliográficas

- Azócar Hernández, E. (2015-09). Narrativas de niños, niñas y adolescentes desde la perspectiva Constructivista Evolutiva. Disponible en <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/137311>.
- Bowlby, J. (1988). Una base segura. Aplicaciones clínicas de una teoría del apego. Argentina: Paidós.
- Bruner, J. (1994). Realidad mental y mundos posibles: Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia. Barcelona: Gedisa.
- Bruner, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. España: Morata.
- Bruner, J. (2003). La fábrica de historias: Derecho, literatura, vida. Buenos Aires, Argentina: Fondo de cultura económica.
- Capella, C., Contreras, L. & Vergara, P. (2004). Análisis de testimonio infantil desde una perspectiva evolutiva. En E. Escalera Silva y F. Maletti Celedón (Ed.), Psicología Jurídica: Aproximaciones desde la experiencia (pp. 99-121). Universidad Diego Portales.
- Capella, C., Escalera, C.E. & Núñez, L. (2015). Intervención psicoterapéutica con niños y niñas que han sido víctimas de agresiones sexuales: Profundización en el uso de técnicas. Curso de Actualización de Post-Título dictado en la Universidad de Chile, Agosto, 2015.
- Freeman, J., Epston, D. & Lohvits, D. (2001). Terapia narrativa para niños. Barcelona: Paidós.
- Gonçalves, O. (2002). Psicoterapia cognitiva narrativa: Manual de terapia breve. Bilbao, España : Desclée de Brouwer

- Landaeta, M., Coloma, C. & Pavez, M. (2009). Estimulación de narrativas infantiles. *Revista CEFAC*, 11(3), 379-388.
- Lara Arrate, R. y Rojas Maiz, M. (2014). Involucramiento parental y desarrollo en la primera infancia. Disponible en <http://www.repositorio.uchile.cl/handle/2250/116646>
- Lecannelier, F. (2009). Apego e Intersubjetividad. In *Importancia de los vínculos tempranos en el desarrollo de los vínculos tempranos en el desarrollo humano y la salud mental. Segunda parte: La teoría del apego*. Santiago: LOM.
- Mattelmäki, T. (2006). *Design probes*. Aalto University
- Papalia, D., Wendkos, S. & Duskin, R. (2004). *Psicología del Desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. Mexico: McGraw Hill.
- Patrikakou, E. N. (2008). *The power of parent involvement: Evidence, ideas, and tools for student success. A report commissioned by the Center of Innovation and Improvement: Twin Paths to Better Schools*.
- Piaget, J. (1998). *La equilibración de las estructuras cognitivas: Problema central del desarrollo*. Madrid, España: Siglo veintiuno editores.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona, España: Labor S.A.
- Sepúlveda, M.G. (2013). *Psicoterapia evolutiva con niños y adolescentes*. Santiago, Chile: Mediterraneo.

Agradecimientos

Quiero agradecer a las circunstancias que me llevaron a la e[ad], donde conocí a grandes personas y aprendí de grandes profesores que me ayudaron a formarme durante estos años.

A mi familia, por apoyarme en todo momento, sin importar que fuese en Santiago, Limache, Quilpué o en Viña del Mar.

A las familias de amigos, conocidos y desconocidos que me dejaron indagar en algo tan personal como la crianza de sus hijos, gracias a su sinceridad y cooperación, que me llevó por un camino de empatía y la Resiliencia.

Y finalmente a mis profesores, Herbert Spencer y Katherine Exss, por guiarme y exigirme en cada entrega, aconsejándome siempre como diseñadores y padres, lo que fue un gran plus durante el desarrollo del proyecto.

Colofón

La presente edición corresponde a la memoria de título de la alumna Valentina Olivares Alvarez, estudiante de la e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, para la carrera de Diseño Gráfico.

Esta recoge el proyecto: “Cuentatú, Diseño de Narrativas para instancias de conexión familiar”, realizado durante el año 2016 -2017.

La presente edición posee un formato de 24 x 19,5 cm. La tipografía utilizada corresponde a Sofia Pro Soft en sus variables light, regular, medium y bold.

El papel utilizado para esta edición corresponde a papel Hilado 6 para las hojas interiores e Hilado 180 para la portada.

Se imprimen 4 ejemplares en la impresora láser HP 3525 para las hojas interiores en el local CVPlot, ubicado en Alvares 32, Viña del Mar. El empaste de las cuatro ediciones fue realizado por Adolfo Espinoza.

Junio 2017, Viña del Mar.