

Dingle. Aprendiendo para crecer

Venta Torre, María del Mar

2020-12

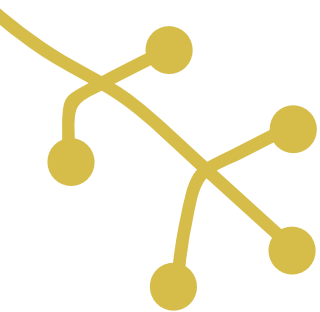
<https://hdl.handle.net/20.500.11777/4811>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



dingle

aprendiendo para crecer



Diseño Gráfico

Proyecto emprendedor: Dingle

Nombre: María del Mar Venta Torre

Diseño Integral III

Profesora: Carmen Tiburcio García

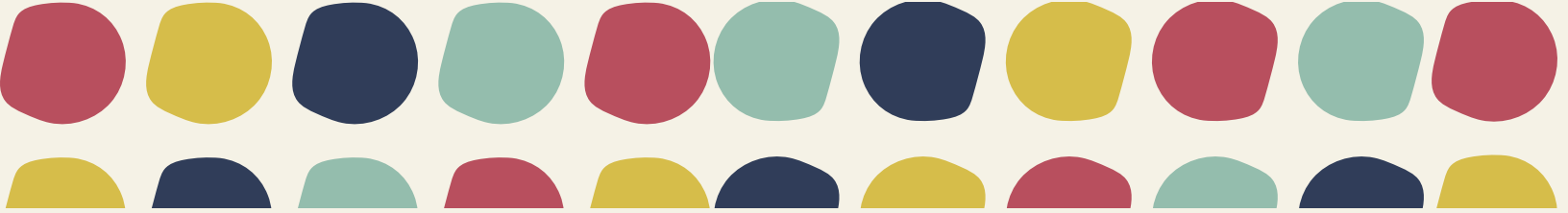
Otoño 2020



1	Resumen.....	4
2	Introducción.....	5
3	Antecedentes.....	6
4	Problemática.....	9
5	Problema.....	11
6	Caso Específico.....	11
7	Pregunta.....	12
8	Supuesto.....	12
9	Nicho de oportunidad.....	12
10	Casos Análogos.....	12
11	Objetivos.....	14
12	Método.....	14
13	Marco Conceptual.....	18
14	Def. Proyecto emprendedor.....	27
15	Descripción detallada.....	28
16	FODA.....	37
17	Proyecto que se desprende del Emprendedor.....	37
18	Marca.....	39
19	Prototipos y Validación.....	43
20	Conclusiones.....	46
21	Conclusiones Generales.....	47

Índice





1. Resumen

La presente investigación muestra un proyecto emprendedor que tiene como principal objetivo complementar el plan de estudios de preescolar que actualmente se está llevando en la ciudad de Puebla, a través de herramientas relacionadas con el diseño gráfico. Gracias a esto, surge Dingle. Un material didáctico enfocado en las áreas que difícilmente se pueden desarrollar a distancia como la inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía infantil en niños de 3-6 años. Este producto resultó al responder la pregunta de investigación: **¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza/ aprendizaje a distancia que involucre el desarrollo de áreas como la inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía infantil en niños de entre 3 y 6 años?** Fue así que, con base en el modelo de *Design Thinking*, se generó un juego de mesa didáctico y sensorial para poner en práctica las áreas antes mencionadas desde casa y con la guía de los padres de familia. Como hallazgos se comprobó que los niños aprenden y se concentran más a través del juego y los sentidos y que los papás son fundamentales para el correcto desarrollo de las actividades y para guiar a sus hijos en este proceso de aprendizaje.



2. Introducción

Desde que inició la pandemia por la que actualmente el mundo atraviesa con el COVID-19, el sector escolar se ha visto afectado en sus diferentes niveles de educación. Uno de los más vulnerables es el preescolar. Es importante aclarar que al ser un sector en el cual no se recomienda este tipo de modalidad debido a lo importante que es para los pequeños la convivencia para su aprendizaje, existe una limitante que no permite que el plan de estudios se desarrolle por completo.

Como se puede observar en el apartado de los antecedentes del presente documento, la educación a distancia comenzó desde hace mucho tiempo, a través de distintos medios que facilitaban la expansión de la información. Hoy en día y gracias al avance tecnológico en las tecnologías de comunicación, es posible continuar con la educación de forma digital.

La presente investigación, como se puede ver en el objetivo general, surge con la intención de complementar la educación preescolar en dos áreas específicas, ya que, como se describe en el problema, se ven limitadas debido a la dificultad que existe para impartirlas a distancia. Por otra parte, en el apartado del marco conceptual se pretende describir a fondo los conceptos más importantes dentro de la investigación, como: La enseñanza, el aprendizaje, la inteligencia emocional, el desarrollo de la autonomía infantil y el material didáctico.

A partir del apartado del supuesto, se toma en cuenta que, a través de un material didáctico diseñado específicamente para cubrir las necesidades escolares de los niños, se puede contribuir con su correcto desarrollo integral. Es por ello, que se propone como solución un juego de mesa didáctico y sensorial que contribuya con el aprendizaje de los pequeños en las áreas que se ven limitadas.

El desarrollo de este proyecto, como los pasos a realizar, se determinaron gracias al modelo de investigación: *Design Thinking*. El cual, fue de gran ayuda para justificar toda la información y generar una solución que realmente fuera adecuada y viable para la situación actual en la que se presenta el problema.

A partir de lo anteriormente mencionado, nace Dingle: aprendiendo para crecer, que es un producto que busca dar un mensaje sobre la importancia de la educación sin importar la situación que se presente. A través de un material didáctico y sensorial en el cual se incluyen diferentes actividades donde los niños podrán aprender sobre las áreas antes mencionadas a distancia. Este material se encuentra explicado más a fondo en la definición y descripción del proyecto emprendedor de este texto.



Cabe mencionar que, para hacer posible este kit de juego, fue necesario crear tres prototipos que pasaron por un proceso de validación, para de esta forma, ir encontrando las áreas de mejora que se presentaron y así, ir las corrigiendo hasta llegar a la solución final adecuada (este proceso se presenta más a fondo en el apartado de prototipo y validación). Finalmente, como se observa en el apartado de conclusión, se pretende generar un material que se adecue a las necesidades de los niños, de forma didáctica y sensorial, para contribuir de forma positiva con la mejora del desarrollo escolar en el que se desenvuelven los infantes

3. Antecedentes

Para Frade (2020) La educación, “ha sido el principal factor que permite conducir una serie de valores y conocimientos culturales que aportan al enriquecimiento personal, de relaciones e interacciones sociales” (Inteligencia educativa, 2020, recuperado el 1 de septiembre 2020 en www.youtube.com). Este tipo de aprendizaje comenzó dándose a distancia a través de distintos métodos que facilitaban su aplicación, por ejemplo: en 1728, surgió la enseñanza por medio de la correspondencia. Con este nuevo método era posible enviar la información a los aprendices que buscaban tener nuevos conocimientos.

De igual forma, los medios de comunicación colectiva (radio y televisión), la invención de redes de cómputo, la invención del correo electrónico y la llegada del internet a finales del siglo pasado, son factores que contribuyeron con la evolución de lo que hoy se conoce como: “Educación a distancia” (Roquet, 2006, p.5).

Situaciones como las que se viven en la actualidad relacionadas con la pandemia COVID-19 que ha orillado a las personas de todo el mundo a confinarse, han sido las causantes de que se retome la educación a distancia con ayuda de los avances tecnológicos que facilitan su aplicación. A pesar de que, por muchos años la educación presencial ha sido la principal, hoy en día, se ha visto obligada a adaptarse a una nueva modalidad.

Esta nueva realidad ha afectado de diferentes formas al sector educativo en México, pues es uno de los tantos países que no contaba con las herramientas necesarias ni planes de enseñanza para desarrollar este nuevo método a nivel masivo. Uno de los principales retos que enfrenta la educación en este país es la desigualdad social-educativa, que se ha venido desarrollando desde hace mucho tiempo, pero que hoy en día se ha vuelto más evidente. Causando que una gran cantidad de alumnos se queden sin la posibilidad de realizar sus clases en línea.



“Las medidas llevadas a cabo ante la rápida propagación del coronavirus reflejan la realidad inequitativa que viven muchos estudiantes fuera de las aulas” (Estrada, 2020, s.p)

De igual manera, autoridades, maestros, supervisores y directivos se han tenido que enfrentar a esta situación, con la incertidumbre de no saber realmente cómo poder ejercer una correcta educación y, sobre todo, de calidad hasta el hogar de los estudiantes. Así mismo, el cambio de clases presenciales a clases en línea, el cierre de escuelas, la falta de organización por parte de alumnos y profesores y la contracción económica que se presenta en el país han sido factores que contribuyen a la desestabilización del sistema educativo.

Aunque esta pandemia se presentó ante una generación ciertamente tecnológica, eso no quiere decir que la mayoría de las personas puedan aprender con la ayuda de diferentes tecnologías, pues no todos las emplean como método de aprendizaje. No obstante, lo que se ha generado en esta nueva realidad, son una gran cantidad de posibilidades y alternativas para impartir las clases. Todo esto, desde un punto de vista humano y profesional que contribuyen con una mejor calidad de educación y a actualizar el sistema para futuras enseñanzas.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) desarrolladas desde la segunda mitad del siglo XX, forman parte fundamental de este proceso de aprendizaje. Como bien se sabe, las TIC han hecho grandes cambios en el mundo, y el ámbito de la educación no es la excepción. Debido a que las personas se desarrollan en una sociedad que se mantiene en constante cambio, el modelo de enseñanza tradicional se ha visto obligado a adaptarse y actualizarse a los nuevos métodos y materiales que ofrece la tecnología. La correcta elección de herramientas es de suma importancia y debe ser considerada desde el acceso que hay para la información hasta el diseño y desarrollo de cada curso.

Las TIC como el ordenador, internet y el celular, han proporcionado acelerados e innovadores cambios en la sociedad, principalmente, porque poseen un carácter de interactividad. Las personas, a través de su uso, pueden interactuar con otras personas o medios mientras ofrecen posibilidades que anteriormente eran desconocidas (Fernández, 2020, s.p).



Las tecnologías de la información y comunicación, juegan un papel crucial dentro de la educación a distancia. Fernández (s.f.) y Morris (2020) coinciden en que estas herramientas traen consigo varias ventajas. A continuación se muestran las principales:

- El acceso a la información se vuelve más eficiente y eficaz.
- Los alumnos se mantienen motivados debido a que aprenden de una forma más atractiva.
- Existe mayor interactividad debido a que el proceso de aprendizaje es más dinámico y didáctico.
- Desarrolla mayor creatividad en los estudiantes.
- Genera autonomía en los alumnos, pues cada uno puede buscar su propia información.
- Personalización del aprendizaje.
- Acceso a la enseñanza para personas con dificultades geográficas o físicas.
- Contenidos y materiales se pueden actualizar dependiendo de las necesidades de la materia y alumnos.
- Ofrece distintas formas de presentar los conocimientos (imágenes, texto, voz video, etc).
- Mejora la alfabetización digital y audiovisual.

No obstante, existen diferentes desventajas en el uso de las TIC que deben ser tomadas en consideración:

- Problemas técnicos que se presentan a causa del internet.
- Falta de contacto humano entre los participantes.
- Falta de confianza hacia las nuevas tecnologías.
- Se piensa que se limita a imitar las clases presenciales.
- Genera distracción en los alumnos, pues al buscar en páginas web, pueden llamar su atención.
- Puede llegar a producir ansiedad en los estudiantes debido a la gran cantidad de tiempo en pantalla.

Es importante mencionar que para hacer una sociedad de conocimiento, no sólo de información, se necesita trabajar desde un enfoque pedagógico que contribuya con el correcto funcionamiento de las TIC (Fernández, s.f). De igual forma, en este tipo de aprendizaje, los conocimientos no son lo único importante, a pesar de ser necesarios, se debe poner atención, en el correcto funcionamiento de estas herramientas para lograr un aprendizaje de alta calidad.

4. PRoBLEMática

No obstante lo anterior, es importante aclarar, que en la educación preescolar, no es recomendado ni usual que se implemente este tipo de aprendizaje en los niños, debido a que, en esta etapa se busca otro tipo de desarrollo no sólo el cognitivo, sino también el motriz y social. Para ello, a continuación, se explicará cómo es que se debe llevar a cabo la correcta enseñanza en preescolares.

Según la Secretaria de Educación Pública (2010), la educación preescolar debe comenzar a impartirse en niños y niñas de 3 a 6 años de edad.

En estos primeros años de vida, existen conceptos importantes (rutina de alimentación, higiene y descanso) que marcan la dirección hacia una relación con las personas que se encargan de ellos, pues ahí es donde comienza el afecto, los vínculos y la comunicación. Es por eso, que es fundamental, cuidar estos aspectos y darles la importancia que merecen. De igual forma, poner atención ante cualquier manifestación que presenten los pequeños, ayudará a conocer el significado de cada una de ellas, para poder atenderlos al momento.

López (2013) señala que otro aspecto a destacar para el correcto desarrollo de los pequeños, es que los adultos se relacionen con ellos utilizando lenguaje verbal, esto hará que sus habilidades cognitivas y lingüísticas se completen de la mejor forma posible. El contacto físico por su parte, proporciona seguridad en los niños y al mismo tiempo, les da la oportunidad de conocer su cuerpo y el de otras personas. Por otro lado, las capacidades del equilibrio emocional en los niños deben trabajarse desde la confianza que les da el ir conociendo las cosas y a las personas, es por eso que se debe tener especial cuidado cuando se encuentran separados de lo que les genera seguridad.

Los niños y niñas desde los inicios de educación preescolar, suelen tener la necesidad e inquietud de explorar el espacio y lo que los rodea, y al mismo tiempo, ejercitar los movimientos de su cuerpo. Los materiales con los que se trabaja deben estar adecuados a sus necesidades y el juego es parte fundamental de su aprendizaje. Este tipo de enseñanza tiene como propósito, potencializar el desarrollo integral y armónico, en un ambiente que contribuya con las experiencias formativas, afectivas y educativas. De esta manera, será mucho más sencillo lograr la autonomía, habilidades, creatividad y actitudes necesarias para la vida social y personal de cada niño/a.



La importancia de la correcta aplicación de estos procesos hace que exista una igualdad en las oportunidades de vida de niños/as, y al mismo tiempo, se asegura su participación a futuro en los siguientes servicios escolarizados.

La educación inicial, es la que los niños reciben en sus primeros años. Esta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que en ella puede despertar sus habilidades físicas y psicológicas. En esta etapa se desarrolla su creatividad, se aprende a ser autónomo, y más adelante se facilitará el camino escolar (López, 2013, p.15).

La educación preescolar retoma las prácticas que se dan dentro de la familia, es por eso que, la participación de los padres durante este proceso es fundamental y al mismo tiempo, el mantenerlos animados se convierte en un gran reto.

Gracias a este tipo de educación, no solo se mejoran las capacidades de aprendizaje de cada niño/a, sino que también ayuda a mejorar sus hábitos de higiene, salud, alimentación, creatividad, inteligencia emocional, responsabilidad, etc, que se verán reflejados en el progreso de su vida. “La educación no es producto de una sola persona, sino de muchas experiencias de aprendizaje, y el modo de llevarlas a cabo, depende dentro de la escuela, en gran parte del maestro” (Ornelas, 1995 en López, 2013, p.18).

Como lo afirma Delgado “El coronavirus tomó al mundo educativo por sorpresa y lo obligó a ajustarse a una enseñanza en línea en poco tiempo” (2020, s.p). Como ya se mencionó, la presencia del COVID-19, ha sido un factor determinante que ha obligado a las personas a utilizar las nuevas tecnologías como herramientas, que apoyen los procesos de enseñanza aprendizaje durante las clases que deben ser impartidas en medio de la situación de pandemia. La sociedad, por su parte, ha tenido que aprender a trabajar y utilizar los nuevos materiales de educación virtual, para que de esta forma el nivel de las clases no se vea afectado. Esto obligó a que maestros, estudiantes y padres de familia, logran adaptarse de la mejor forma posible a un nuevo método de enseñanza para muchos países: La educación en línea.

Sin embargo, el sector de educación preescolar sí se ha visto alterado ya que como se expuso en el apartado anterior el plan de estudios ideal para este perfil de alumnos, quedó limitado para el desarrollo de ciertas áreas que deben formarse en los niños, como la de autonomía, inteligencia emocional, las relaciones sociales, etcétera, mismas que no es recomendable trabajar por completo a distancia.



Es así que el sector educativo más vulnerable ante esta pandemia es la educación preescolar. Como se mencionó anteriormente, es un método de enseñanza que difícilmente aplica para esta etapa de la vida de los individuos para su educación, ya que es complicado mantener la atención de los niños en una pantalla por tiempos prolongados. En esta etapa en específico se requiere de la interacción de los niños entre ellos y de los niños con los maestros para su correcto desarrollo social.

De igual forma, su educación debe estar basada en ejercicios que fomenten sus habilidades psicomotoras que a través de una clase en línea puede llegar a ser complicado aplicar. Por otro lado, surge el problema de que no puedan diferenciar entre situaciones objetivas y subjetivas en las cuales no es únicamente una imagen lo que les ayuda a entender, sino explicaciones más amplias y la interacción con los elementos de aprendizaje.

5. PROBLEMA

Debido a que existen ciertas áreas en el sector preescolar que no pueden llevarse a cabo en su totalidad a distancia, como la inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía, los niños de 3 a 6 años de edad **ven limitados en su proceso de aprendizaje en línea.**

6. CASO ESPECÍFICO

La gran mayoría de los jardines de niños en Puebla, tanto del sector público como privado, hoy en día atraviesan por los problemas e inconvenientes que trae consigo el método de enseñanza en línea, causando que el desarrollo de aprendizaje de los niños se vea afectado debido a que algunas de las áreas de aprendizaje, no pueden impartirse desde una computadora y el uso de estas nuevas herramientas no se adapta a las necesidades de los niños.

Es por esto que para realizar la presente investigación, se contará con la ayuda de maestras, psicólogos, psicopedagogos del área de preescolar del Instituto Oriente de Puebla, Jardín de niños los Cipreses y Colegio Vista Hermosa (CDMX). Así mismo, se trabajará con alumnos de Joy Kindergarten (educación privada), con niños y niñas de 3 a 6 años de edad junto con los padres de familia responsables.





7. PRegunta de inVestigación

¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza / aprendizaje a distancia que involucre el desarrollo de áreas como la inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía infantil en niños de entre 3 y 6 años?

8. SuPuesto


Aplicando material didáctico especialmente diseñado para mejorar el proceso de aprendizaje cognitivo y personal en las áreas de desarrollo de autonomía infantil e inteligencia emocional, en procesos de educación a distancia, se puede contribuir con el desarrollo integral de los niños.

9. NiChe de oPOrtunidad

Al ser un problema que evidentemente se presenta en la actualidad, existen varios nichos de oportunidad dentro de la educación preescolar a distancia. Después de la investigación que se realizó se encontró que el desarrollo de la autonomía en los niños y la inteligencia emocional, suelen verse más afectados debido a lo complicado que llega a ser para las maestras trabajarlo a distancia. Por ello, se tomaron como principales opciones para desarrollarse durante la investigación y así, lograr una posible solución que contribuya con la mejora del aprendizaje de los niños pequeños.

10. CasOs análogOs

Existen diferentes herramientas que funcionan como complemento para la educación a distancia, a continuación, se muestran algunas de ellas:



•**YouTube kids:** Plataforma web, que contiene todo tipo de videos educativos para los pequeños, donde las maestras y padres de familia pueden acceder de forma rápida y sencilla. Al ser una opción exclusivamente para los niños, el contenido es exclusivamente para ellos y se podrá manejar con seguridad. Así mismo, al tener una biblioteca con diversos contenidos, además de estimular su creatividad, podrán seguir aprendiendo de una forma divertida.

•**Educlan:** Aplicación/ Página Web ideal para niños de 3 años en adelante. En ella podrán encontrar contenidos audiovisuales gratuitos, que mantendrán a los infantes entretenidos mientras aprenden nuevas cosas. Las principales materias educativas que contiene son sobre: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua, Lógica Matemática, Educación Artística, Educación Física, Lengua, Tecnología y Convivencia. Tiene como principal objetivo, repasar los contenidos que los niños ven en sus clases. Es importante mencionar que, cada uno de los contenidos se agrupa dependiendo de la edad de cada uno de los alumnos y cuenta con diferentes elementos gráficos visuales que complementan la aplicación.

•**Twinkl:** Esta plataforma para niños de 3 años en adelante. Ofrece todo lo necesario para continuar con el curso escolar desde casa. Se puede elegir entre 500.000 recursos para realizar una tarea distinta todos los días, adecuadas en función del curso escolar, desde infantil hasta primaria. En esta web, el usuario tiene la oportunidad de elegir diferentes tipos de herramientas, como presentaciones de power point, realidad aumentada, juegos interactivos, material para imprimir, cuentos, hasta crear el propio material.

•**Aprende desde casa (SEP):** La secretaría de educación Pública a través de la plataforma Sésamo muestra una alta cantidad de contenido para generar aprendizaje en los más pequeños. Desde herramientas de lectura, juegos, imprimibles, hasta talleres para aprender desde casa. Los temas que se manejan dentro de la plataforma son aptos para los niños y con ayuda de los personajes, la información es más sencilla para ellos.

11. Objetivos

Objetivo general:

Mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje de los niños de preescolar de 3-6 años de edad, específicamente en las áreas de inteligencia emocional y desarrollo de la autonomía para complementar y reforzar su plan de estudios a distancia y su desarrollo personal.

Objetivos específicos:

1. Analizar las áreas de oportunidad seleccionadas para la correcta selección de información.
2. Definir la solución de acompañamiento a las áreas vulnerables que se presentan en las clases a distancia.
3. Generar una herramienta de enseñanza/aprendizaje para desarrollar las áreas de inteligencia emocional y desarrollo de la autonomía en estos niños.

12. Método

Actualmente, el *Design Thinking* es el modelo más utilizado por los diseñadores para analizar y resolver cualquier tipo de problema. Dicho modelo consiste en desarrollar un proceso de investigación y búsqueda de soluciones innovadoras, enfocándose en cómo se comportan, sienten y piensan los usuarios con los que se busca trabajar.

Se caracteriza por ser un modelo donde el usuario es considerado lo más importante dentro de la investigación, para ello, conceptos como la empatía y la realización de prototipos, son elementos fundamentales para la construcción de ideas.

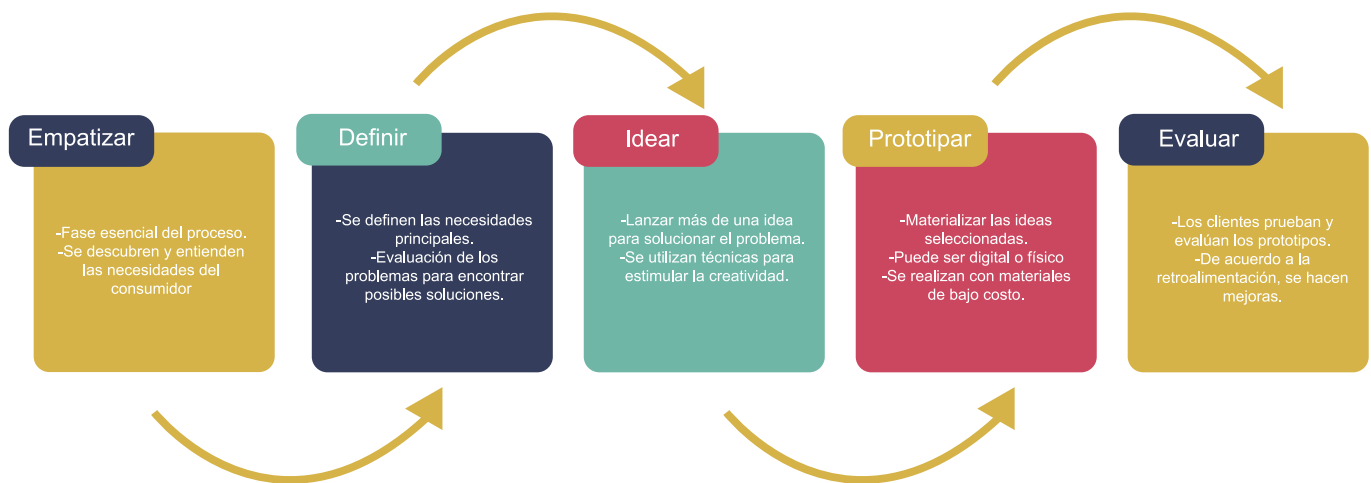


Figura 1. Modelo *Design Thinking*



Durante la investigación, se han realizado diferentes actividades que forman parte del proceso de design thinking, a continuación, se muestra lo realizado:

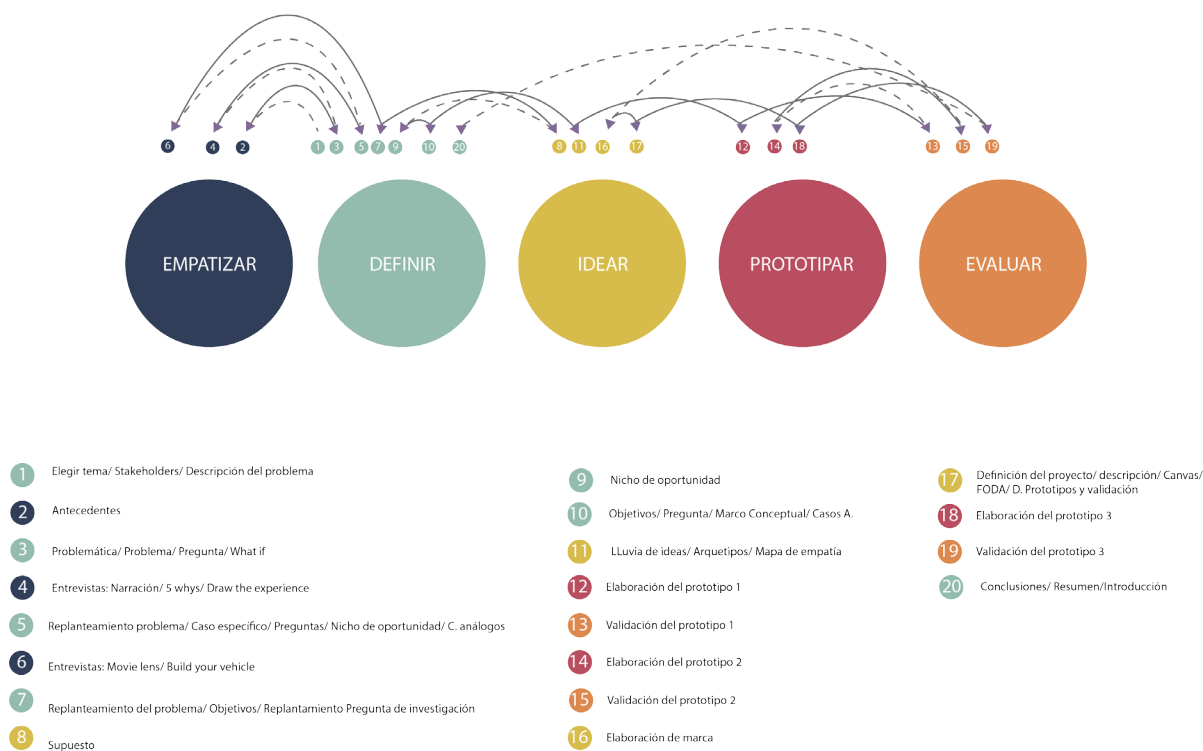


Figura 2. Modelo *Design Thinking* aplicado al proyecto

1. Después de tres posibles temas para la investigación, se eligió el indicado con ayuda de la herramienta **stakeholders**. Misma, que fue de ayuda para comenzar a plantear y redactar la descripción del problema.
2. Posteriormente, después de recabar información, se comenzó a redactar los antecedentes de acuerdo con el tema seleccionado.
3. En este punto y gracias a la información que ya se tenía hasta el momento, fue posible plantear las primeras opciones de la problemática, problema y pregunta, mismas que se realizaron con ayuda del ejercicio **What if**, en el cual se plantean distintas suposiciones sobre el tema.
4. Más tarde, después de tener bien identificados a los usuarios con los que se necesita trabajar, comenzó el primer proceso de entrevistas, el cual, se realizó a través de tres herramientas utilizadas en *design thinking*:




Narration (IDEO Methodcards, s.f, recuperado el 18 de septiembre 2020 en www.hcitang.org), se utilizó para lograr que las respuestas fueran lo más explícitas posible. **5 whys** (IDEO Methodcards, s.f, recuperado el 18 de septiembre 2020 en www.hcitang.org), funcionó como herramienta complementaria a la anterior, pues tenía como principal objetivo que las personas pensarán más a fondo sus respuestas y no explicaran únicamente sus primeras ideas. **Draw the experience** (IDEO Methodcards, s.f, recuperado el 18 de septiembre 2020 en www.hcitang.org), Finalmente, se les pedía que la última respuesta la dibujaran o colocaran imágenes que explicaran sus ideas, pues de esta forma se pueden encontrar nuevas interpretaciones sobre el tema.

Estas herramientas, se aplicaron a través de diferentes preguntas que se hicieron de acuerdo con el perfil de cada entrevistado (maestras, padres de familia, psicólogas y psicopedagogas), para así obtener respuestas más específicas sobre cómo se vive el problema de acuerdo con cada especialista.

5. En este punto, se tuvo que hacer un replanteamiento del problema debido a la nueva información obtenida en las entrevistas. De igual manera, se planteó por primera vez el caso específico del problema en el que se describió con claridad, quiénes son los participantes dentro del proyecto, especificando el lugar donde se encuentran, trabajan, y el papel que desarrollan. Por otra parte, el nicho de oportunidad y los casos análogos se comenzaron a trabajar y redactar.

6. Se realizó la segunda etapa de entrevistas, en esta ocasión los padres de familia fueron los únicos participantes, pues a través de la herramienta **Movie lens** (75 tools for creative thinking, 2012, recuperado el 18 de septiembre 2020 en www.booreiland.amsterdam), se les solicitó que grabaran el proceso que tienen sus hijos durante sus clases y las actividades que realizan, con el objetivo de poder ver cómo es el comportamiento de cada uno de ellos, cómo llevan sus clases, cómo es la participación de los padres y estudiar su comportamiento durante su tiempo de trabajo. Así mismo, se utilizó la herramienta **Build your vehicle** (75 tools for creative thinking, 2012, recuperado el 18 de septiembre 2020 en www.booreiland.amsterdam), la cual se trabajó personalmente para comenzar a jerarquizar a las personas que deben estar involucradas en el proyecto junto con el problema a desarrollar.

7. Debido a la segunda etapa de entrevistas y la nueva información que se tenía hasta el momento, fue necesario replantear una vez más el problema, la pregunta de investigación y comenzar a plantear los objetivos con los que se va a trabajar el proyecto.

- 
8. Se comenzó a plantear el supuesto, el cual dará dirección a la posible solución del proyecto.
 9. Después de la investigación, se encontraron como nicho de oportunidad las áreas más vulnerables dentro de la educación a distancia: La inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía infantil, mismas con las que se busca trabajar durante todo el proyecto emprendedor.
 10. Se comenzó con el planteamiento de los objetivos específicos y el general para establecer los pasos que deben realizarse dentro del proyecto. De igual forma, se elaboró la pregunta de investigación para así, determinar los conceptos del marco conceptual para desarrollarlo. Finalmente, se realizó una investigación para seleccionar los casos análogos que se asemejan a las funciones del proyecto emprendedor.
 11. Como parte principal de la ideación, se realizó una lluvia de ideas para encontrar posibles soluciones y así, seleccionar la idea que mejor se acople a las necesidades del usuario. Se plantearon los arquetipos de los clientes junto con el mapa de empatía para saber lo que piensan, sienten, oyen, ven y hacen.
 12. Después de seleccionar la idea más viable para resolver el problema, se comenzó a trabajar con el prototipo de baja fidelidad con la ayuda de la herramienta: **Paper prototype** (IDEO Methodcards, s.f, recuperado el 16 de octubre 2020 en www.hcitang.org), la cual consiste en elaborar el prototipo con hojas de papel.
 13. Para la validación del prototipo de baja fidelidad, se utilizaron como herramientas de apoyo: **Movie lens** (75 tools for creative thinking, 2012, recuperado el 16 de octubre 2020 en www.booreiland.amsterdam), para poder grabar todo el proceso del juego y la participación de los usuarios y como complemento, se realizó un **Journey Map** para analizar cómo fue la participación de los usuarios dentro del juego, los puntos positivos, medios y bajos, para tomarlos en cuenta y trabajar en las áreas de mejora que se presentaron.
 14. Después de la retroalimentación que se hizo para el prototipo de baja fidelidad, se comenzó a elaborar el de media fidelidad. En este caso, se trabajó con la herramienta **Experience prototype** (IDEO Methodcards, s.f, recuperado el 16 de octubre 2020 en www.hcitang.org), con la cuál a través de un material más resistente y la primera propuesta de diseño para el juego, se le aplicó a los usuarios para ver la interacción que tenían con él.
 15. Al igual que en la primera validación, se utilizaron las herramientas de **Movie lens** (75 tools for creative thinking, 2012, recuperado el 16 de octubre 2020 en www.booreiland.amsterdam) y **Journey map** para obtener información que nutriera al proyecto a través de los usuarios y especialistas del tema.



16. Después de realizar y bocetar algunas ideas, se comenzó a trabajar la marca para el proyecto. Se tomó en cuenta el *namings*, *slogan*, posicionamiento, propuesta de valor y personalidad de la marca, para darle dirección a lo que se busca transmitir a través de ella.

17. Para continuar y complementar el documento, fue necesario regresar al punto de definir. Esta vez, se redactaron los puntos de: Definición del proyecto, descripción detallada del proyecto emprendedor, análisis FODA, descripción detallada del proyecto que se desprende del emprendedor, se desarrollaron el modelo de negocios y plan de negocios después de haber tenido pláticas donde se explicaba cada uno de ellos y finalmente, se hizo la descripción de cada prototipo y lo ocurrido en cada validación.

18. Después de los prototipos anteriores, se logró crear el prototipo final con el material que mejor se adapta al uso de los niños para garantizar su resistencia y durabilidad. Se tomó en cuenta que todos los gráficos fueran llamativos, que todos los sentidos pudieran estar dentro del juego y que los niños realmente pudieran aprender.

19. De igual forma que en las validaciones anteriores, se utilizaron las herramientas de **Movie lens** (75 tools for creative thinking, 2012, recuperado el 16 de octubre 2020 en www.booreiland.amsterdam) y **Journey map** para obtener las últimas observaciones sobre la interacción de los niños y padres de familia con el juego.

20. Para finalizar el proceso e investigación, fue necesario regresar al punto de definición, para comenzar a redactar las conclusiones del proyecto emprendedor, con base en los objetivos, supuesto y pregunta de investigación. Así mismo, se plantearon las conclusiones relacionadas con las distintas dimensiones de la universidad, para finalmente escribir el resumen e introducción del documento.

13. Marco Conceptual

Enseñanza:

Díaz y Martins consideran que la enseñanza es un

...proceso más o menos deliberado de procurar que otra persona (o personas) aprenda, es decir, modifique sus conocimientos, actitudes, habilidades y comportamientos en general, mediante situaciones, estímulos y esfuerzos que favorezcan la vivencia de las experiencias necesarias para que se produzcan en ella de una manera más o menos estable, las modificaciones deseadas (1986, en Tintaya, 2016, s.p).

Aprendizaje:

Por otra parte, Zapata describe al aprendizaje como:

...el proceso o conjunto de procesos a través del cual o de los cuales, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación. A esto habría que añadir unas características que tiene exclusivamente el aprendizaje: Permite atribuir significado al conocimiento, Permite atribuir valor al conocimiento... (s.f, p.5).

La enseñanza y aprendizaje a distancia se consideran relativamente nuevos en el sector preescolar, pues como se mencionó anteriormente, este tipo de educación es recomendable que se tome de forma presencial para el correcto desarrollo social y personal del infante.

Al ser una realidad, Frade (2020) explica los criterios que deben trabajarse para contribuir con la mejora de la planificación de los contenidos a enseñar y aprender. Existen ciertos problemas que dañan el plan de estudios a distancia, como lo son: que los docentes están lejos de los estudiantes, los padres de familia no están preparados para contribuir con las clases de sus hijos (por no tener el tiempo, la experiencia, la paciencia, la experiencia). Es por ello que los criterios deben adaptarse ante cualquier situación que se presente en los niños y para lograrlo es necesario que se tomen en cuenta las siguientes características en los contenidos:

- **Viabilidad:** Se deben de adaptar los contenidos a la edad, grado y nivel de los estudiantes.
- **Autonomía:** Lo deben de poder hacer solos, sin ayuda de los padres, para evitar que las cosas salgan mal en caso de que los papás no estén en condiciones de ayudarlos.
- **Posibilidad:** Los recursos para hacerlo deben de estar disponibles en casa.
- **Flexibilidad:** Retomar los contenidos que se presentaron en años anteriores o posteriores, aunque no sean propios del grado, pues esto ayudará a posibilitar la atención.

Por otra parte, los contenidos de aprendizaje que deben desarrollarse en preescolar por esta nueva modalidad, son los de competencia lectora (aprender a partir de la lectura, debe ser diaria y cotidiana), matemáticas (contar los números hasta 20), ciencias sociales y naturales (inferir que hay objetos tan pequeños que no pueden verse o tan grandes que no pueden dimensionarse con los sentidos), formación cívica y ética (actúa con responsabilidad social e identifica sus características personales), educación socioemocional (utiliza distintas estrategias que le ayudan a regular ciertas emociones como de enojo, miedo o tristeza), son considerados contenidos clave para garantizar el correcto desarrollo de enseñanza y aprendizaje a distancia.



De igual forma, es importante que los docentes al elegir las actividades para cada una de las áreas antes mencionadas planifiquen cómo se llevarán a cabo, y para eso, se recomienda que sigan los pasos que Frade (2020) menciona:

1. Definir el aprendizaje esperado: Seleccionar los aprendizajes esperados que se pueden trabajar a partir de los contenidos que se consideran viables, autónomos, accesibles y flexibles.

2. Definir la guía de pasos que debe seguir el estudiante de la manera más autónoma posible: Definir paso por paso lo que el estudiante debe realizar.

3. Delimitar el producto que hará evidente el aprendizaje y el mecanismo mediante el cual lo va a entregar: Explicar la forma de entrega de la evidencia del trabajo.

Ahora bien, los alumnos y maestros que tienen la oportunidad de llevar sus clases en línea, a través del Diseño instruccional (Frade, 2020), el cual tiene como objetivo que a través de un plan de estudios ya diseñado, se elaboran herramientas de enseñanza- aprendizaje que permiten llevarlo a cabo como, por ejemplo: Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams, entre muchas otras. Es importante mencionar que el hecho de que el docente utilice la tecnología no quiere decir que ya cambió la forma habitual de enseñanza, pues el paradigma tradicional cambia en el momento en el que el maestro diseña algo completamente diferente haciendo uso de la tecnología.

Inteligencia emocional

Goleman se refiere a la inteligencia emocional como “la capacidad de reconocer sentimientos propios y los de los demás, de motivarse y manejar adecuadamente las relaciones con los demás y nosotros mismos” (1999, en Aresté, s.f. p.14).

Es importante mencionar que, en la inteligencia emocional, no se basa únicamente en el conocimiento y manejo de las emociones propias, sino también en el reconocimiento de las emociones ajenas. Es por ello, que es de suma importancia considerar el autoconocimiento y la empatía como elementos fundamentales dentro de la educación de los más pequeños.

Para entender mejor el concepto, Mayer y Salovey (1997) elaboraron un esquema donde se explica la estructura de la inteligencia emocional. Es importante comprender que esta se divide en 4 pasos interrelacionados:



1. Regulación de emociones.
2. Comprensión y análisis de las emociones/ conocimiento emocional.
3. La emoción facilitadora del pensamiento.
4. Percepción, evaluación y expresión de las emociones.

En un ambiente donde los niños se relacionan con sus semejantes, el desarrollo de la inteligencia emocional es fundamental, pero para lograrlo, es necesario que aprendan a expresar, comprender, compartir, regular y controlar las emociones con ayuda de una persona que guíe el proceso, pues de esta forma, se logrará un correcto desarrollo personal y social en el infante.

Las emociones pueden y deben expresarse. Por lo tanto, la inteligencia emocional consiste en desarrollar la capacidad de autocontrol desde un trabajo constante que puede comenzar desde casa, pero donde la escuela también toma un papel importante para su implementación.

Bisquerra define la educación emocional, como el “proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, con objeto de capacitarle para la vida y con finalidad de aumentar el bienestar personal y social” (2000, en Aresté, s.f, p.18)

Este tipo de educación se da desde el inicio de la vida y lo ideal es que se mantenga presente en todo el proceso del ciclo vital. Por ello, es importante que se comience a trabajar en edades tempranas de una forma eficaz, para así, mejorar la calidad humana a nivel personal y social.

Así mismo para Bisquerra (2005, en Aresté, s.f.) existen una serie de objetivos donde gracias a ellos, se puede comprender la importancia de desarrollar un correcto autoconocimiento que contribuya con el desarrollo de actitudes positivas ante la vida y al mismo tiempo, trabajar las emociones negativas que se presenten. A continuación, se muestran los más importantes:

1. Adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones.
2. Identificar las emociones de los demás.
3. Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones (p.20).



Por otra parte, la manifestación de emociones que puede presentarse en los niños depende de la edad, la evolución del infante y sobre todo del contacto que tiene con lo que lo rodea. En la edad de 3 a 6 años, sus emociones se consideran sociales debido a que comienzan a relacionarse con más personas además de su familia. Es ahí donde empiezan a manifestar emociones como la alegría, afecto, enojo, miedo, calma, sorpresa y tristeza.

Desarrollo de la Autonomía Infantil:

Como lo mencionan Santiago, Arribas (s.f). “La autonomía se define como la capacidad que tienen las personas de realizar ciertas tareas o actividades sin necesitar la ayuda de alguien más, es decir, las realizan de forma independiente” (p.47).

Uno de los objetivos que se pretende lograr en la educación infantil es el fomento de la autonomía y para ello, se requiere que los docentes comiencen a crear en los pequeños diferentes hábitos de acuerdo con la edad de cada uno de ellos para lograr que cada vez vayan siendo más autónomos en las actividades que realizan, ya sea de higiene, alimentación, descanso, vestimenta, etc. “Un niño independiente será un niño con iniciativa y con buena autoestima” (Santiago, Arribas. s.f. p.48).

Crear y motivar a los pequeños ante cualquier aprendizaje es fundamental para que exista predisposición de su parte. Por parte de los familiares o educador siempre debe de existir una actitud positiva y relajada para acompañar a los pequeños en todo momento durante todo el proceso. Uno de los puntos más importantes que debe de realizar el familiar o tutor es guiarlos durante todo el proceso, pues de esta forma se podrá intervenir cuando sea necesario o por otro lado, dejar actuar al infante cuando sea necesario.

Los adultos juegan el papel de ser el modelo para los pequeños, es decir, los niños podrán imitarlos para aprender a realizar cualquier actividad. De igual forma, deben explicar de forma clara lo que se debe hacer y cómo se hace, con pocas palabras y justificando siempre las razones de la acción. Después de experimentar los infantes tendrán la oportunidad de iniciar por su parte, equivocarse y volver a intentarlo hasta que finalmente después de varias repeticiones logrará completar los objetivos de la acción, es entonces cuando podrá realizarla de forma autónoma.



Vivir en un entorno ordenado, de espacio y tiempo, facilitará que el niño tenga rutinas mejor marcadas, causando un mejoramiento en sus hábitos, pero, sobre todo, harán posible el incremento de su autonomía. El preescolar se encarga de crear y trabajar hábitos en los más pequeños, aunque no sean capaces de realizar algunas actividades por sí mismos, es importante darles la oportunidad de aprender a hacerlo.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de actividades marcados en la guía Portage de Educación (s.f) que pueden realizar niños de 3-6 años de edad para comenzar a trabajar su autonomía:

De 3-4 años:

- Come por sí solo toda la comida
- Se pone camisas cerradas y ropa que tiene broches si se le ayuda
- Se limpia la nariz cuando se le recuerda
- Se cepilla los dientes cuando se le dan instrucciones
- Se pone las botas

De 4-5 años:

- Busca un trapo para limpiar lo que ha derramado
- Se desabotona y abotona la ropa
- Se lava las manos y cara
- Emplea cubiertos apropiados para comer
- Ayuda a poner la mesa
- Mete los cordones en los ojales y después los ata

De 5-6 años:

- Tiene la responsabilidad de hacer una tarea casera semanal
- Escoge la ropa adecuada según la temperatura
- Se sirve su comida
- Se prepara su propio sándwich
- Lleva y coloca en la mesa una bandeja de comida
- Corta con el cuchillo comidas blandas



Cabe mencionar que estas acciones, son importantes para desarrollar nuevas habilidades en los niños, es decir, es necesario que primero aprendan a realizarlas para que con el tiempo y la práctica les sea mucho más sencillo aplicar y comprender actividades con un grado de complejidad un poco más alto de acuerdo a su edad.

Material didáctico

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además de que facilitan la actividad docente al servir de guía; así mismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (p.10).

Los materiales didácticos se encargan de poner en contacto a las personas con los objetos de aprendizaje, este acercamiento puede darse tanto de forma directa como indirecta. Así mismo, se puede decir que, este tipo de herramientas funcionan para aplicar cualquier tipo de aprendizaje teniendo como principal objetivo potencializar y mejorar el nivel de competencia de cada uno de los estudiantes.

Para que el material didáctico realmente genere un buen desarrollo del aprendizaje, Morales (2010), menciona las funciones que estas herramientas deben implementar:

- **Proporcionar información:** Un material didáctico tiene como función ofrecer información a una o varias personas, debe ser de relevancia para el receptor que se encuentra dentro de un contexto educativo y de esta forma, logre entenderla con mayor facilidad.
- **Cumplir con el objetivo:** Para poder realizar un material didáctico es fundamental que antes de comenzar se tenga establecido con claridad el objetivo que se busca alcanzar, de esta forma el material podrá cumplir con los requisitos necesarios.
- **Guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje:** Deben de ayudar al proceso de enseñanza- aprendizaje para darles la dirección correcta, es decir, es importante que delimiten los contenidos para no confundir a los estudiantes con información que no es relevante.
- **Contextualizar a los estudiantes:** En los materiales didácticos se puede y debe utilizar como elementos de apoyo imágenes u objetos que ayuden a los estudiantes a relacionar lo explicado.



- **Acercar las ideas a los sentidos:** Son tan diversos que pueden ser percibidos por diferentes sentidos (tacto, olfato, gusto y vista), lo cual es de gran ayuda para que los estudiantes puedan vincular la información de una manera más personal y lograr un aprendizaje significativo.
- **Motivar a los estudiantes:** Es una de las funciones más importantes que debe cumplir cualquier tipo de material didáctico. De esta manera se puede despertar la curiosidad, creatividad, y otras habilidades que permitan captar la atención de los alumnos en los contenidos a desarrollar.

Por otra parte, para Guerrero (2009), existen diferentes características que deben ser tomadas en cuenta para que los materiales didácticos desarrollen correctamente su funcionamiento:

- Facilidad de uso.
- Uso individual o colectivo.
- Versatilidad
- Que promuevan el uso de otros materiales
- Proporcionar información.
- Guiar el aprendizaje

Finalmente, es importante que se genere un criterio de evaluación sobre el material didáctico diseñado, donde se establezca si los objetivos planteados fueron alcanzados y si se cumplen los requisitos para contribuir con la mejora del desarrollo de aprendizaje en los estudiantes. Para ello, es necesario que se evalúen los contenidos, los aspectos teórico- estéticos, los aspectos físicos y ergonómicos del medio, la organización de la información, los receptores, el nivel de interactividad por parte de los estudiantes, la adaptabilidad de los medios y el coste económico de la herramienta a diseñar.

Materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil

De acuerdo Moreno “La utilización adecuada de los innumerables materiales que se emplean en el ámbito escolar fomentará un aprendizaje significativo fruto de las interacciones que realiza el docente con ellos. Aprender a través de los sentidos tiene una influencia muy importante en su crecimiento a nivel físico, cognitivo y social”. (2015, p.772)

La curiosidad es uno de los elementos más importantes dentro del aprendizaje de los niños, gracias a ella, los pequeños comienzan a explorar los objetos que los rodean.



La manipulación está presente durante todo el proceso de desarrollo de los infantes debido a las numerosas interacciones con el medio en cual viven. Acciones como manipular, tocar, arrastrar, hacer, deshacer, construir, mirar, contribuyen a que los niños vayan conociendo las propiedades y cualidades de los objetos (Gassó, 2005 en Moreno, 2015).

Los niños suelen aprender mientras interactúan con los elementos de enseñanza, es decir darles la libertad de manipular los objetos contribuye con su desarrollo de aprendizaje. Para ello, es importante proveerle los materiales necesarios para que puedan trabajarlos. El aprendizaje que se da a través de los sentidos tiene mayor impacto en los niños de preescolar ya que ellos mismos comienzan a construir sus propios procesos cognitivos desde la realidad que lo rodea.

Por otra parte, es importante mencionar que, a través del juego, el niño será capaz de interiorizar sus aprendizajes y donde se podrán maximizar todos sus sentidos. “Se debe apostar por una educación donde el niño este en contacto constante con materiales, experimentando, creando a través de la experimentación con toda clase de objetos, materiales, enseres, etc.” (Moreno, 2015, p.778).

Para poder implementar una adecuada educación sensorial en los infantes, es fundamental que el material y actividades sean correctamente definidos y planificados para que, de esta forma, cada uno de ellos pueda sacar el máximo beneficio utilizando todos sus sentidos.

Para comenzar a trabajar el sentido del tacto se puede hacer mediante distintas texturas como el papel de lija, de seda, de estroza, etc. En cuanto al desarrollo del oído, se pueden emplear distintos instrumentos musicales y/o elementos sonoros que ayuden a estimular este sentido en cada uno de los pequeños. El sentido del gusto y el olfato por su parte puede comenzarse a trabajar a través del consumo de los alimentos como las frutas, dulces, verduras, etc. Y finalmente, el sentido de la vista, a través de materiales que fortalezcan la agudeza visual, observación y atención, a través de diferentes colores y tamaños que ayuden a la identificación de los elementos con los que interactúan.

Es importante recalcar que, el sentido del tacto es considerado uno de los más importantes debido a que “es el sentido por el que el niño establece los primeros contactos con el mundo...” (Soler, 1989, en Moreno, 2015, p.776). Cuando los infantes se encuentran en la edad de 4-5 años, la educación táctil debe centrarse en que los alumnos puedan distinguir diferentes tipos de materiales, para ello es fundamental que los docentes hagan una selección y clasificación previa de los elementos con los que los estudiantes van a trabajar.



Los materiales comienzan a tener sentido cuando el niño ha inferido su carga emocional en ellos. Es justo en ese momento cuando el objeto comienza a ser parte del proceso de enseñanza o aprendizaje de la etapa en la que cada estudiante se encuentra. De igual forma, realizan una función esencial en la construcción del conocimiento y en el desarrollo general de cada niño. Gracias a la interacción que los infantes logran a través de los objetos, pueden conocer su realidad, dar significado a sus acciones y participar en su propio aprendizaje.

14. Definición del Proyecto

A continuación, se muestra de forma esquemática la descripción del emisor, el mensaje que se pretende comunicar, los 3 conceptos principales que representan a la marca, los usuarios a los que se quiere llegar a través del proyecto emprendedor, y los medios por los cuales se transmite el mensaje.

Emisor	MensajeC	onceptos	Cliente/usuario	Medios
Este proyecto emprendedor tiene como principal intención contribuir con la mejora del aprendizaje en línea, ayudando a que ciertas áreas de desarrollo en los niños no se vean limitadas.	La educación si se quiere, no tiene límites. Por ello es necesario generar herramientas que faciliten su aplicación sin importar las situaciones en las que se presente.	<ul style="list-style-type: none">-Emocional-Extrovertido-Empático	<p>Usuario: Niños y niñas de preescolar de 3-6 años, nivel socioeconómico A/B.</p> <p>Cliente: Padres de familia con un n.s A/B que tengan niños de 3 a 6 años.</p>	Se busca transmitir el mensaje a través de publicidad y redes sociales

Figura 2. Modelo *Design Thinking* aplicado al proyecto

15. Descripción detallada

Dingle es una marca que busca complementar el plan de estudios que actualmente están llevando los niños de preescolar en la modalidad en línea. Donde los pequeños a través del juego y los sentidos, pueden desarrollar el aprendizaje en las áreas más vulnerables como la inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía. Se busca que esta enseñanza sea a través de un juego de mesa donde los niños puedan ir aprendiendo sobre los conceptos antes mencionados de manera divertida y donde ocupen sus sentidos para así, vivir una experiencia de aprendizaje mucho más completa y significativa, siempre con la ayuda de sus maestras y/o papás. Esta marca está dirigida a niños y niñas de preescolar de 3-6 años de edad, sus maestras y padres de familia que estén involucrados en esta nueva modalidad de clases. Para determinar a los usuarios dentro del proyecto, se utilizó la herramienta *Stakeholders* que se presenta a continuación.

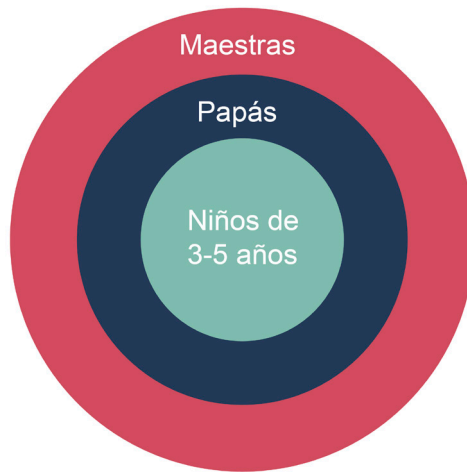


Figura 3. Herramienta *Stakeholders*

Golden circle

La herramienta *Golden circle* fue diseñada por Simon Sinek y permite identificar la propuesta de valor y propósito de un proyecto. De igual manera, cumple la función de definir la forma con la que se va a conectar con los clientes y usuarios y así, lograr el objetivo deseado. Todo esto se desenvuelve a través de las preguntas ¿Qué?, ¿Cómo? y ¿Para qué?

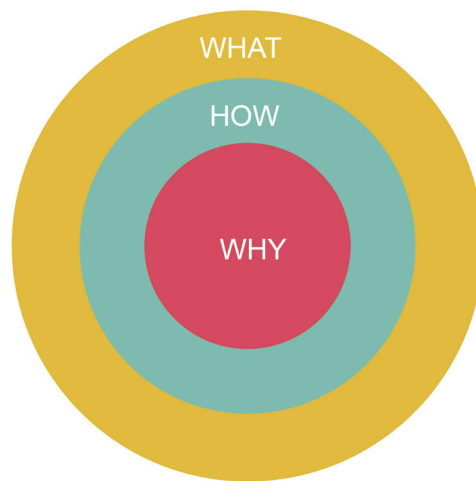


Figura 4. Herramienta *Golden Circle*

- **WHAT:** Juego de mesa sensorial, con diferentes actividades adaptadas a las edades de 3-6 años, dependiendo las emociones y la autonomía para que los niños las realicen de forma individual y en conjunto con sus papás y como complemento, muñecos de tela con diferentes texturas, olores, vestimentas y accesorios.
- **HOW:** Diseñando una herramienta que logre empatizar con los niños, padres de familia y maestros para lograr el correcto desarrollo de aprendizaje.
- **WHY:** Contribuir con la implementación del plan de estudios en el sector preescolar, en la nueva modalidad de educación a distancia.

Filosofía

Dingle está comprometido a ofrecerle a los pequeños una herramienta de enseñanza útil y eficaz que contribuya con el desarrollo de aprendizaje de cada uno de ellos.

Misión

Complementar el plan de enseñanza en niños de preescolar en la nueva modalidad de clases en línea para que puedan seguir trabajando sus habilidades y aprendizajes a distancia.

Visión

Servir como herramienta complementaria en la educación preescolar del presente y futuro, para formar niños y niñas conscientes y seguros de sí mismos.



Valores

Empatía, Responsabilidad, Integridad, Respeto y Disciplina.

Pertinencia

Colaborar para que la educación no se vea afectada y siga siendo de calidad para los estudiantes, siempre ha sido oportuno, pues como se ha mencionado anteriormente, la etapa preescolar es de las más importantes en el desarrollo de los pequeños, por lo que contribuir con la mejora de su implementación, debería ser considerada una prioridad.

Relevancia

Actualmente, no existen herramientas ni métodos que se adapten a las necesidades de los niños, maestras y padres de familia. Por lo que es necesario que se tome en cuenta para comenzar a implementar materiales que faciliten a los niños el uso y entendimiento de esta nueva modalidad para continuar con su proceso de aprendizaje a distancia.

Viabilidad

Debido a la situación actual y la falta de preparación que existe en el país para abordar el problema, se considera viable crear un proyecto emprendedor que se ajuste a las áreas de oportunidad y a las necesidades de los niños, padres de familia y maestras del sector preescolar. Así mismo, que sea capaz de adaptarse ante cualquier situación que pueda llegar a presentarse.

Modelo de negocios



Tabla 2. Modelo de negocios Canva



Plan de negocios

A continuación, se muestra el plan de negocios.

Para la elaboración del Proyecto se requiere una inversión de: \$195,376 pesos para la producción mensual inicial de 400 juegos de mesa didácticos más la operación y sueldo de un mes. Dentro de esta inversión inicial y a manera de protección, se incluye la mitad del costo de operación, sueldo y material para 200 juegos del segundo mes:

INVERSIÓN	
Computadora	\$ 18,000.00
Mobiliario	\$ 15,000.00
Impresora	\$ 8,000.00
Operación un mes y medio	\$ 17,936.00
Sueldo de un mes y medio	\$ 27,720.00
Producción 600 juegos	\$ 108,720.00
Total Inversión	\$ 195,376.00

Tabla 3. Inversión

En razón a los flujos de efectivo que genera el proyecto, para esta inversión inicial se considera un préstamo bancario por \$196,000 a un plazo de 18 meses y tomando en cuenta una tasa fija de TIIE (Tasa de Interés Interbancaria de Equilibrio) del 4.511% anual más 12 puntos porcentuales de intermediación bancaria, para una tasa final de 16.511% anual. La tabla de amortización a considerar en el Flujo sería:

CRÉDITO				
Meses	18			
Tasa	16.51%			
Crédito	\$196,000.00			
Meses	Amortización	Saldo x Pagar	Intereses	Pago Total
1	\$10,854.21	\$185,145.79	\$2,696.63	\$13,550.84
2	\$10,854.21	\$174,291.58	\$2,547.30	\$13,401.51
3	\$10,854.21	\$163,437.37	\$2,397.96	\$13,252.17
4	\$10,854.21	\$152,583.16	\$2,248.63	\$13,102.84
5	\$10,854.21	\$141,728.95	\$2,099.29	\$12,953.50
6	\$10,854.21	\$130,874.74	\$1,949.95	\$12,804.16
7	\$10,854.21	\$120,020.53	\$1,800.62	\$12,654.83
8	\$10,854.21	\$109,166.32	\$1,651.28	\$12,505.49
9	\$10,854.21	\$98,312.11	\$1,501.95	\$12,356.16
10	\$10,854.21	\$87,457.90	\$1,352.61	\$12,206.82
11	\$10,854.21	\$76,603.69	\$1,203.27	\$12,057.48
12	\$10,854.21	\$65,749.48	\$1,053.94	\$11,908.15
13	\$10,854.21	\$54,895.27	\$904.60	\$11,758.81
14	\$10,854.21	\$44,041.06	\$755.27	\$11,609.48
15	\$10,854.21	\$33,186.85	\$605.93	\$11,460.14
16	\$10,854.21	\$22,332.64	\$456.60	\$11,310.81
17	\$10,854.21	\$11,478.21	\$307.26	\$11,161.47
18	\$10,854.21	\$624.00	\$149.34	\$11,003.55

Tabla 4. Cálculo de intereses

Los costos y gastos mensuales que se incurren en la operación son los que se detallan a continuación, el costo unitario resulta de dividir el costo mensual entre las 400 unidades o juegos a producir mensualmente.

El equipo comprado se refleja en los costos fijos por medio de la depreciación, esta es la pérdida de valor de un bien como consecuencia de su desgaste con el paso del tiempo. Significa repartir su costo en el transcurso de varios años; para el caso de este proyecto se tomaron las tasas de depreciación fiscal: para la Computadora el 30% anual, en el Mobiliario el 10% y para la Impresora al 30% anual. En el siguiente cuadro se refleja su importe mensual y unitario, este último en función de las 400 unidades a producir.

COSTOS FIJOS			
		Mensual	Unitario
1)	Renta oficina	\$4,166.67	\$ 10.42
2)	Página web	\$1,000.00	\$ 2.50
3)	Sueldo	\$18,480.00	\$ 46.20
Subtotal		\$23,646.67	\$59.12
EQUIPAMIENTO (Depreciación)			
		Mensual	Unitario
1)	Computadora \$18,000 al 30%	\$ 450.00	\$ 1.13
2)	Mobiliario \$15,000 al 10%	\$ 125.00	\$ 0.31
3)	Impresora \$8,000 al 30%	\$ 200.00	\$ 0.50
Subtotal		\$ 775.00	\$ 1.94
TOTAL COSTOS FIJOS		\$ 24,421.67	\$61.05
		Mensual	Unitario
1)	Software	\$790.54	\$ 1.98
2)	Internet	\$600.00	\$ 1.50
3)	Luz	\$400.00	\$ 1.00
4)	Campaña en redes y publicidad	\$5,000.00	\$ 12.50
Subtotal		\$6,790.54	\$ 16.98
TOTAL COSTOS FIJOS		\$31,212.21	\$ 78.03

Tabla 5. Costos fijos

Los materiales para el diseño final de los juegos, se recurre a la maquila con diferentes proveedores: tal es el caso de los peluches, ropa para los peluches, del juego de mesa, grabadores de sonido, olores, bolsas y envases, así como gastos de distribución. Estos materiales son los que se emplean en la producción y su costo unitario es el siguiente:

MATERIA PRIMA UNITARIA / PROVEEDORES		
		P. Unitario
Proveedor peluches	1,600	\$ 20.00
Proveedor juego de mesa	400	\$ 30.00
Envío		\$ 3.20
Grabadores de sonido	1,200	\$ 60.00
Olores	1,600	\$ 35.00
Bolsa		\$ 10.00
Ropa peluches	1,600	\$ 10.00
Envases		\$ 5.00
Masita		\$ 8.00
Total		\$ 181.20

Tabla 6. Materia Prima Unitaria

Para la determinación del Precio de Venta de cada juego se consideró lo siguiente:

DETERMINACIÓN PRECIO DE VENTA		
Concepto	P.U.	Total
Costo Unitario	\$ 259.23	\$ 259.23
Ganancia	30%	\$ 77.77
Subtotal		\$ 337.00
ISR	30%	\$ 23.33
Subtotal 2		\$ 360.33
Financiamiento	5%	\$ 18.02
Total		\$ 378.35
más IVA	16%	\$ 60.54
PRECIO DE VENTA		\$ 438.88

Tabla 7. Precio de Venta

Para el proyecto se considera un precio de venta por cada juego de \$440.00 (por redondeo). El mercado al que está orientado es como se comentó, a la clase media- alta considerando las ventas de contado y teniendo como principales clientes: tiendas infantiles, jardines de niños y a particulares en ventas por internet. En investigación hecha a posibles clientes **se concluye que es un precio accesible y dentro de mercado.**

Parte importante es la determinación del punto de equilibrio donde los costos y gastos se igualan a las ventas, es decir, las ventas mínimas necesarias para no ganar, pero tampoco perder.

Se requiere una venta de 158 unidades para alcanzar el Punto de Equilibrio como se muestra en el siguiente cuadro:

Cantidad de unidades	Precio de venta unitario	C. Variable unitario	Venta Total	Costo Variable total	Contribución Marginal	C. Fijos Totales	Costos Totales	Utilidad
a	b	c	d	e	f	g	h	i
	\$ 379.31	\$ 181.20	axb	axc	d-e	\$31,212.21	e+g	d-h
100			37,931	18,120	19,811		49,332	-11,401
150			56,897	27,180	29,717		58,392	-1,496
157.55			59,760	28,548	31,212		59,760	0
158			59,931	28,630	31,301		59,842	89
200			75,862	36,240	39,622		67,452	8,410
300			113,793	54,360	59,433		85,572	28,221
400			151,724	72,480	79,244		103,692	48,032
500			189,655	90,600	99,055		121,812	67,843

C.F./Ganancias
Pv-181.2 \$ 198.11 158 kits

Tabla 8. Punto de equilibrio

En cuanto al Flujo de Efectivo se tienen las siguientes consideraciones:

- Se toman sólo doce meses y se parte de un momento inicial marcado como “0” y a partir del primer mes se inician operaciones.
- Préstamo Bancario con el pago de Intereses y las amortizaciones al capital.
- El saldo negativo del primer mes se cubre con el remanente en caja del período *cero*.
- Ventas de contado a partir del segundo mes de haber iniciado el proyecto.
- Pago de Impuestos como el IVA y el ISR a una tasa este último del 30% sobre las utilidades

FLUJO DE EFECTIVO POR 12 MESES (en Miles de Pesos)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Préstamo	196.0													196.0
Ventas			176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	1,936.0
Total de Ingresos	196.0		176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	176.0	2,132.0
Computadora	18.0													18.0
Mobiliario	15.0													15.0
Impresora	8.0													8.0
Préstamo		10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	10.9	130.3
Intereses		2.7	2.5	2.4	2.2	2.1	1.9	1.8	1.7	1.5	1.4	1.2	1.1	22.5
IVA x Pagar			24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	24.3	267.0
ISR x Pagar			13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9	152.7
Operación		12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	12.0	143.5
Sueldos		18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	18.5	221.8
Materia Prima		72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	72.5	869.8
Total de Egresos	41.0	116.5	154.5	154.3	154.2	154.0	153.9	153.7	153.6	153.4	153.3	153.1	153.0	1,848.5
Saldo en Caja	155.0	-116.5	21.5	21.7	21.8	22.0	22.1	22.3	22.4	22.6	22.7	22.9	23.0	283.5
Sdo Acum Caja	155.0	38.5	60.1	81.7	103.6	125.5	147.7	169.9	192.4	214.9	237.7	260.5	283.5	

Tabla 9. Flujo de efectivo

Del **Flujo de Efectivo** se desprende que:

- El crédito bancario es una alternativa de financiamiento y cubre las necesidades de un mes y medio de operación. Por ello, no es necesario el requerimiento de capital.
- El riesgo del crédito es mínimo ya que se generan los recursos suficientes para cubrir el capital y el servicio de la deuda (intereses).
- Los recursos de las ventas cubren los costos y operación del negocio.
- Para el segundo año, en el crédito bancario queda un saldo por cubrir de \$65,749, cantidad que se podría liquidar anticipadamente con el remanente que queda en la caja en el primer año.
- Al final de 12 meses se cierra con un **saldo de Caja positivo de \$ 283,548**.
- Al final del primer año se tiene una Utilidad antes de Depreciaciones e ISR de **\$411,456**.



INTERPRETACIÓN DEL PROYECTO		
Producción mensual unidades	400	
Costo de operación mensual	\$103,692.21	
Costo de producción unitario	\$259.23	
Precio de Venta unitario sin IVA	\$ 379.31	
Utilidad por unidad	\$120.08	32%
Punto de Equilibrio	158	
Ventas anuales (sin IVA)	\$ 1,668,966	100%
(-) Costo Materia Prima	\$ 869,760	52%
(-) Gastos de Operación	\$ 365,247	22%
(-) Intereses	\$ 22,503	1%
Utilidad antes de Impuestos y Depreciaciones	\$ 411,456	25%

Tabla 10. Interpretación del proyecto

Conclusiones del plan de negocios

- Financieramente el proyecto emprendedor es viable.
- Genera una utilidad antes de depreciaciones e impuestos de \$411,456 con un margen del 25% sobre las ventas. Porcentaje satisfactorio.
- Es un proyecto rentable, al ser mínima la inversión en activos fijos (\$41,000) la utilidad que se genera en un año da una rentabilidad de más del 100%
- Se recurre a un crédito bancario para desarrollar el proyecto por \$196,000 el cuál no es un riesgo para el mismo, no impacta en sus resultados (1% de las ventas) y se podría liquidar en un año de operación.
- Es un proyecto autosuficiente como lo muestra el flujo de efectivo.
- Existe un mercado para la venta de un producto innovador.
- El precio de venta es accesible para el mercado (clase media alta) al cual que dirige.



16. Análisis FODA

Fortalezas Proyecto respaldado por investigación y el modelo de design thinking. Evaluado por expertos como maestras, psicólogas y psicopedagogas. Novedoso, pensado para cumplir con las necesidades del usuario. Diseño adecuado para los niños. Trabaja las áreas de aprendizaje que no pueden desarrollarse por completo a distancia. Fomenta la convivencia familiar.	Oportunidades No hay competencia directa. Mejora el desarrollo personal y social en los niños. A través del juego y sentidos estimulan su aprendizaje. Ocupan su tiempo en aprender.
Debilidades Acercamiento limitado con los niños. Acercamiento con especialistas únicamente de forma digital. Poca experiencia en el área de costos. Organización con padres de familia.	Amenazas Que se comiencen a crear nuevas ideas para solucionar el problema. Desmotivación por parte de los usuarios. Que no exista una aportación en el aprendizaje de las áreas seleccionadas. Plagio del proyecto emprendedor. Pocos estudios sobre el tema generan falta de preparación tanto en las maestras, como en los padres de familia y los niños.

Tabla 11. Análisis FODA del proyecto emprendedor

17. Proyecto que se desprende del emprendedor

Dingle es una marca que tiene como objetivo principal, complementar el plan de estudios en línea del sector preescolar. El nombre de este proyecto surge de la combinación de tres conceptos en inglés que describen a la marca: Didactic, graphic y learning. Después de distintas ideas, se llegó a la conclusión de diseñar un juego de mesa donde los niños a través del juego y los sentidos puedan desarrollar su aprendizaje en las áreas de autonomía infantil e inteligencia emocional. Para ello, a continuación, se muestran los elementos que componen el juego:



- **Tablero:** Parte fundamental del juego. En él los niños junto con sus padres podrán iniciar y finalizar la actividad. El tablero está diseñado en 4 estaciones según las emociones de: alegría, enojo, tristeza y calma. Dependiendo en la que les toque se aplicarán diferentes actividades referentes a esa emoción. De igual manera, cuenta con 3 casillas de comodín (con sonido dependiendo la emoción).
- **Tarjetas:** Las tarjetas están diseñadas por color dependiendo las emociones, en ellas vienen redactadas diferentes actividades para realizarse de forma individual o en equipo con ayuda de los papás. Las actividades están planeadas para que los niños conozcan cada emoción y comiencen a identificarlas. En el caso de las tarjetas de comodín, se plantean diferentes ejercicios de autonomía y emociones que los niños podrán ir practicando día con día.
- **Fichas del tablero:** Las fichas están diseñadas con el personaje principal: El oso Dingle. Cada una representa una emoción diferente y cada niño podrá elegir la que prefiera (esto también es considerado una forma de ejercer su autonomía).
- **Peluches:** Los peluches representan al personaje principal y dependiendo la emoción, la textura de su panza es diferente al igual que el olor que contengan. Esto para que el niño a través del tacto y el olfato pueda comenzar a asociarlas.
- **Ropa y accesorios para los peluches:** El principal objetivo de estos elementos, es establecerlos como recompensa cada que el niño realice las actividades del juego. De esta forma, se mantendrán motivados y podrán realizar actividades que los ayuden a desarrollar su autonomía, para que poco a poco lo puedan ir implementando en su vida diaria. La ropa del oso tiene como ejercicios: abrochar y desabrochar un botón, ponerle una blusa, abrochar y desabrochar una blusa por medio de un velcro y finalmente abrochar y desabrochar una chamarra con ayuda de un cierre.

Como complemento adicional al juego se considera que, a largo plazo, los clientes podrán suscribirse a la página web para obtener nuevas actividades relacionadas a las áreas antes mencionadas. De esta forma, se podrá extender el tiempo de vida del juego, y los niños seguirán teniendo actividades que los ayuden a su desarrollo escolar y personal.

18. MaRCa

A continuación, se muestra cómo luce y vive la marca en las distintas aplicaciones diseñadas:

Imagotipo: El imagotipo tiene como principal objetivo ser el canal de representación de la marca, gracias a él los clientes y usuarios podrán identificarla. Es la síntesis y representación de la forma que tiene el tablero de juego y el personaje principal. Por otro lado, la tipografía es hecha a mano para comunicar un mensaje amigable, las formas orgánicas y en movimiento hacen referencia a la diversión que hay dentro de un juego. (Ver figura 5).



Figura 5. Identidad de Marca

Aplicación madre: En la siguiente imagen, se puede ver cómo será la presentación final del kit con todo el lenguaje visual diseñado. El diseño de la caja, tablero, peluches, ropa de los peluches, el diseño de las tarjetas y fichas, los envases para poner los dulces de cada color y el grabador de sonido. (Ver figura 6).



Figura 6. Aplicación Madre



Bolsa ecológica: Funciona para entregarle al cliente el producto final. Así mismo, al ser reusable, las personas podrán llevar a la marca a todas partes, sirviendo como un medio de publicidad. (Ver figura 7).



Figura 7. Bolsa ecológica

Almohada: Se tiene la intención de que la almohada sea un producto que los clientes puedan comprar aparte. Funciona para las actividades de calma en las cuales se recomienda que los niños se acuesten y hagan sus ejercicios de relajación. (Ver figura 8).



Figura 8. Almohada



Playeras: Forman parte de las aplicaciones clave. La idea es que cada playera represente una emoción diferente para acompañar al juego. (Ver figura 9).



Figura 9. Playeras

Instagram Feed: Diseño de la red social Instagram. Tiene como principal función promover a la marca y alcanzar un número de mercado más amplio. Se publicarán todos los productos en venta y consejos sobre los temas del juego. (Ver figura 10).

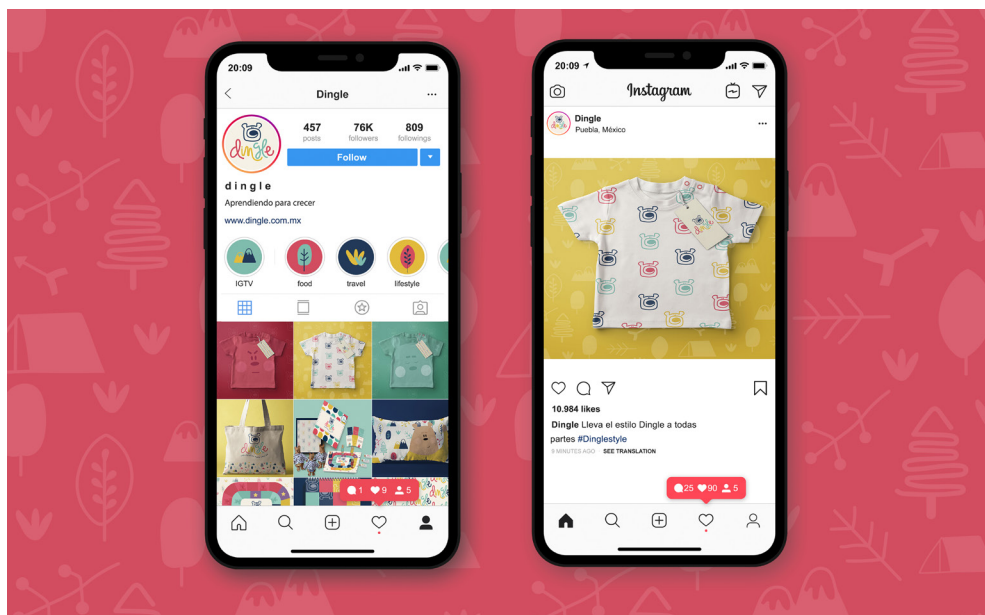


Figura 10. Instagram



Instrucciones: Diseño del folleto para las instrucciones. En él, los usuarios podrán consultar las reglas y detalles que existen dentro del juego. (Ver figura 11).



Figura 11. Instrucciones

Página web: Diseño de página web donde los usuarios y suscriptores podrán comprar los artículos, encontrar nuevas actividades y podrán recibir distintos consejos sobre los temas seleccionados. (Ver figura 12).



Figura 12. Página Web

Revista: Medio publicitario para dar a conocer y seguir promocionando a la marca. A través de los elementos visuales, imágenes y mensajes se busca conectar con los usuarios. (Ver figura 13).



Figura 13. Revista

19. Prototipos y Validación

Como parte de la ideación, se realizaron 3 prototipos de baja, media y alta fidelidad.

De esta manera, los usuarios, clientes y especialistas tuvieron la oportunidad de probar los prototipos en las distintas fases y así, ir mejorando las áreas de oportunidad que se presentaron dentro del proyecto emprendedor. De igual forma, con ellos, se pudo observar cómo los usuarios (niños y padres de familia) interactúan con el juego, cómo realizan las actividades, la disposición que tienen y la funcionalidad del proyecto.

A continuación, se muestra la explicación de cada uno de los prototipos:

- **Prototipo de baja calidad:** Para realizar el prototipo, se utilizaron hojas bond tamaño carta donde se imprimió el tablero principal del juego, las fichas en forma de oso y las cartas del juego donde según la emoción, venían diferentes actividades para practicarla. En este caso, sólo se trabajó el sentido del tacto a través de la plastilina que tuvieron que utilizar y tuvieron una actividad destinada al desarrollo de su autonomía con la guía de sus padres. El prototipo se aplicó a 5 niños de preescolar de 3-6 años de edad que junto con sus mamás cumplieron las actividades que se planearon.

Se pudo observar que los pequeños mostraron interés para jugar y en todo momento estuvieron dispuestos a realizar las actividades, las mamás cooperaron para ayudar a sus hijos. Así mismo, se les mostró a dos maestras de preescolar el juego junto con las actividades para poder validar en conjunto con los usuarios el proyecto y se realizó una retroalimentación con los padres de familia para tomar en cuenta las observaciones.



Figura 14. Prototipo y validación baja fidelidad

• **Prototipo de Media fidelidad:** En este caso, se comenzó a trabajar el diseño del logo, la paleta de colores, tablero, fichas y cartas del juego. Se imprimió en un material más resistente para ver cómo funcionaba y lucía. De igual forma, se creó el prototipo del muñeco con dos prendas de ropa para observar cómo lo utilizaban los niños y cómo trabajaban la parte de autonomía. Se incluyó el sentido del oído como complemento de la vista y el tacto. Gracias a la retroalimentación pasada, se pudieron corregir algunas de las actividades que se tenían planeadas para darles una mejor estructura y finalmente, se tuvo la oportunidad de platicar nuevamente con los padres de familia y con dos maestras de preescolar para comentar los aciertos y áreas de mejora que se presentan en el juego para su correcta aplicación en el siguiente prototipo.



Figura 15. Prototipo y validación media fidelidad

• **Prototipo de Alta fidelidad:** Finalmente, se elaboró el prototipo de alta fidelidad. Tomando en cuenta las áreas de mejora que se presentaron durante los prototipos pasados. Se decidió que fuera elaborado de cartón comprimido para garantizar su durabilidad y resistencia al uso que le darán los pequeños. Para esta ocasión, y gracias a la ayuda de las especialistas, las actividades de las cartas se pudieron estructurar y planear correctamente. Así mismo, se tomaron en cuenta los sentidos de la vista, tacto, olfato y gusto para lograr una mayor interacción entre el juego y los participantes. Se pudo observar que los niños estuvieron más atentos, se mostraron entusiasmados al ya conocer y entender la dinámica del juego. Por otro lado, la participación de los papás continuó siendo fundamental para el acompañamiento y fluidez de las actividades. Por parte de las especialistas y padres de familia, se recibieron comentarios positivos sobre la propuesta seleccionada para el proyecto emprendedor.



Figura 16. Prototipo y validación alta fidelidad



20. Conclusiones

La pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje a distancia que involucre el desarrollo de áreas como la inteligencia emocional y el desarrollo de la autonomía infantil en niños de entre 3 y 6 años? fue de gran importancia para darle una dirección específica al proyecto, gracias a ella se fueron generando distintas ideas hasta encontrar la correcta para atender el problema. Es así como se creó Dingle. Una herramienta donde a través del juego y los sentidos se logra mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje antes mencionado.

De acuerdo con el objetivo general que se presentó al inicio: Mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje de los niños de preescolar de 3-6 años de edad, específicamente en las áreas de inteligencia emocional y desarrollo de la autonomía para complementar y reforzar su plan de estudios a distancia y su desarrollo personal, se puede decir que se logró satisfactoriamente, pues el proyecto que se presenta, proporciona a los usuarios la información necesaria para su correcto proceso de aprendizaje a distancia en las áreas seleccionadas y al mismo tiempo, complementa el plan de estudios que deben llevar durante esta etapa escolar.

Por otra parte, los objetivos específicos fueron construidos con base en el objetivo general y el supuesto: Aplicando material didáctico especialmente para mejorar el proceso de aprendizaje cognitivo y personal en las áreas de inteligencia emocional y desarrollo de la autonomía infantil en procesos de educación a distancia se puede contribuir con el desarrollo integral de los niños. Gracias a esto, se puede decir que los objetivos específicos que se plantearon en un inicio para determinar los pasos para alcanzar el objetivo general, se cumplieron favorablemente debido a que las actividades se realizaron de acuerdo con lo planeado en ellos, se analizaron las áreas de oportunidad para obtener información adecuada, se definió la propuesta de acompañamiento con ayuda de las herramientas del proceso de diseño que se mencionaron anteriormente, generando así, una herramienta de enseñanza/aprendizaje para desarrollar las áreas de educación infantil con las que se estuvo trabajando a lo largo del proyecto emprendedor.

En este caso en específico, gracias a los conocimientos y habilidades adquiridas en las materias de medios digitales, ilustración, diseño de marca, diseño estratégico, metodología de la investigación, administración y costos fue posible realizar un proyecto de calidad donde se representa todo lo aprendido a lo largo de la carrera.



21. Conclusiones Generales

• **Dimensión de Formación profesional**

Considero que ha sido un semestre lleno de aprendizajes y retos, pues el tener la oportunidad de comenzar a tomar nuestras propias decisiones para la correcta realización de nuestros proyectos y de organizar los tiempos a nuestros ritmos de trabajo, al principio no fue nada fácil, debido a que a lo largo de la carrera había sido un proceso distinto. Pero al mismo tiempo, pienso que esto nos preparó mucho más como profesionales y nos dio un panorama más amplio sobre la forma en la que trabajaremos en un futuro. Hoy puedo decir que me siento lista y con las herramientas necesarias para enfrentar las nuevas oportunidades que se me presenten como diseñadora y poder seguir forjando mi carrera profesional desde el enfoque ignaciano que me enseñó a siempre dar lo mejor de mí (MAGIS).

• **Dimensión de Articulación Social**

A lo largo de mi vida universitaria, he aprendido que puedo contribuir con la sociedad. En mi caso, y hasta el momento, he tenido la oportunidad de aportar desde mi carrera en las materias de ASE donde mis proyectos han estado enfocados en ayudar de distintas formas a las personas. Por ejemplo, creando un kit de lenguaje para niños con síndrome de Down y creando una identidad que ayudará a mejorar la comunicación entre los doctores residentes y enfermeras del Hospital para el niño Poblano. Pienso que todo este tipo de experiencias me han formado para ser una mejor persona y diseñadora en la sociedad.

• **Dimensión de Formación integral Universitaria**

Desde mi formación Jesuita en el Instituto Oriente, hasta en la actualidad en la IBERO, me han enseñado a ser una persona llena de valores y ética. Durante mi carrera y en las clases, estos dos conceptos siempre estuvieron presentes gracias a los profesores con los que tuve la oportunidad de trabajar y que de alguna u otra manera me formaron como profesional. Me siento contenta de haber tenido la oportunidad de estudiar en esta gran Universidad y de haber conocido a personas que hoy puedo decir, forman parte de mi vida.



Referencias

- Aresté Grau, J. (s.f). Las emociones en educación infantil: sentir reconocer y expresar. Recuperado el 12 de septiembre 2020, en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf?sequence=1>
- Booreiland. *75 Tools*. (2020). Recuperado el 18 Septiembre 2020, en: <https://booreiland.amsterdam/work/75tools/>
- Cuidándonos el uno al otro. (2020). Recuperado el 15 de septiembre 2020, en: <https://sesamo.com/cuidandonos/>
- Delgado, P. (2020). La educación en tiempos de pandemia ¿Un problema para México? - Univa. Recuperado el 8 de septiembre 2020, en: <https://www.univa.mx/blog/la-educacion-en-tiempos-de-pandemia-un-problema-para-mexico/>
- Educlan | Herramienta educativa durante el cierre preventivo de los colegios. (2020). Recuperado el 15 de septiembre 2020, en: <https://www.rtve.es/educan/>
- ESAN *Graduate School of Business*. (2019). El proceso del Design thinking: los pasos principales para desarrollarlo. Recuperado el 11 de septiembre 2020, en: <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2019/02/el-proceso-del-design-thinking-los-pasos-principales-para-desarrollarlo/>
- Estrada Villafuerte, P. (2020). Educación en tiempos de pandemia — Observatorio de Innovación Educativa. Recuperado el 8 de septiembre 2020, en: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/educacion-en-tiempos-de-pandemia-covid19>
- Fernández Fernández, I. (s.f). Las TICS en el ámbito educativo - Educrea. Recuperado el 7 de septiembre 2020, en: <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Frade Rubio, L. (2020). [video] Inteligencia educativa. Recuperado el 7 y 19 de septiembre 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kW2yrC4FrK4&t=64s>
- Guerrero Almas, A. (2009). Temas para la educación. Recuperado el 12 de septiembre 202, en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Guía Portage de Educación Preescolar. (s.f). [PDF]. Recuperado el 16 de octubre 2020 en: <https://evaluacionatenciontemprana.files.wordpress.com/2012/10/50812052-guia-portage-13.pdf>
- Heredia, B. (2020). El sistema educativo mexicano frente a la crisis del Covid-19. Recuperado el 7 de septiembre 2020, en: <https://www.elfinanciero.com.mx/opinion/blanca-heredia/el-sistema-educativo-mexicano-frente-a-la-crisis-del-covid-19>
- IDEO. *method cards*. (s.f). Recuperado el 18 de septiembre 2020, en: <http://hcitang.org/uploads/Teaching/ideo-method-cards-2by1.pdf>



- López Ruíz, A. (2013). La importancia de la educación inicial en el desarrollo infantil. Recuperado el 7 de septiembre 2020, en: <http://200.23.113.51/pdf/30624.pdf>
- Mendoza Cardozo, L. (2020). La educación en México en tiempos de COVID-19 – Educación Futura. Recuperado el 8 de septiembre 2020, en: <https://www.educacionfutura.org/la-educacion-en-mexico-en-tiempos-de-covid-19/>
- Morales Muñoz, P. (2012). Elaboración de material didáctico. Recuperado el 12 de septiembre 2020, en: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Moreno Lucas, F. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. Recuperado el 12 de septiembre 2020, en: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Morrison, H. (2020). Las TIC en la educación a distancia. Recuperado el 7 de septiembre 2020, en: <http://revista.global/las-tic-en-la-educacion-a-distancia/>
- Santiago Rodríguez, Y., & Arribas Peñalver, I. (s.f). Autonomía personal y salud infantil. Recuperado el 12 de septiembre 2020, en: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773123.pdf>
- Servín, A., & Ortega, P. (2020). Los retos que enfrenta la educación ante la pandemia. Recuperado el 8 de septiembre, 2020 en: <https://www.eleconomista.com.mx/gestion/Los-retos-que-enfrenta-la-educacion-ante-la-pandemia-20200630-0039.html>
- Sinek, S. (2009). *How great leaders inspire action* [Video]. Recuperado el 1 de Octubre 2020, en: https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action.
- Tintaya Condori¹, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. Recuperado el 19 Septiembre 2020, en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005
- Twinkl. (s.f). Recuperado el 15 de septiembre 2020, en: <https://www.twinkl.es/resources/america-del-sur-resources>
- Unidad de planeación y evaluación de políticas educativas. (2010). Recuperado el 11 de septiembre 2020, en: <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/711/3/images/circdgair00281>
- YouTube Kids. Una app para niños. (s.f) Recuperado el 15 de septiembre 2020, en: https://www.youtube.com/intl/ALL_mx/kids/
- Zapata-Ros, M. (s,f). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Recuperado el 19 Septiembre 2020, en: http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf

