



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO TEXTIL
E INDUMENTARIA**

**DISEÑO DE APLICACIONES TEXTILES LÚDICO
INFANTIL CON REUTILIZACIÓN DE
EXCEDENTES TEXTILES**

AUTORES:

Paula Isabel Elizalde Cárdenas
Bryan Sebastián Reino Paredes

DIRECTOR:

Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala, Mgst.

CO-DIRECTOR/A

Dis. Silvia Gabriela Zeas Carrillo, Mgst.

**CUENCA- ECUADOR
2025**





**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

**DISEÑO DE APLICACIONES TEXTILES LÚDICO INFANTIL
CON REUTILIZACIÓN DE EXCEDENTES TEXTILES**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

AUTORES:

**PAULA ISABEL ELIZALDE CÁRDENAS
BRYAN SEBASTIÁN REINO PAREDES**

DIRECTOR:

Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala, Mgst

CO-DIRECTOR/A:

Dis. Silvia Gabriela Zeas Carrillo, Mgst

CUENCA-ECUADOR

2025



Dedicatoria

A Dios, por guiarme y acompañarme en este camino, por ponerme en los tiempos y lugares justos.

A mi madre, Susana, por ser mi mayor fuerza, por enseñarme a soñar en grande, a levantarme en los momentos difíciles y a nunca rendirme.

A mi familia, por su presencia en los momentos importantes.

A Carlos, por sus consejos y por alentarme a seguir adelante.

A mi perrita Baileys, por su compañía en cada jornada de estudio.

Y a mí, por seguir adelante con perseverancia, a pesar de las adversidades.

Paula Isabel Elizalde Cárdenas.

Cada página escrita lleva consigo la presencia primeramente de Dios, por guiarme y darme las fuerzas cada día para seguir adelante incluso cuando sentía que ya no podía más.

A mis padres por confiar en mí cada día, por brindarme sus consejos, ayuda y su gran cariño, les dedico este trabajo; No fué fácil, desde el primer día sabía que este logro no sería sólo mío, su presencia me sostenía y me daba fuerzas cada noche que el trabajo y los estudios me ganaban.



A, mis hermanos, Oscar que fuiste mi inspiración durante todo este proceso, aunque no estabas presencialmente, me brindas ayuda y aliento desde lejos con tus chistes y habladas para ser mejor persona, Andres gracias por ayudarme a resolver cada trabajo loco que quería fusionar con electricidad o movimientos eres un crack, Karen (Mochis) por tu compañía y chistes, espero apoyarte ahora yo, para que seas una gran profesional.

A mi, por no dejarme decaer, y resolver cada cosa que me propongo.

Bryan Sebastián Reino Paredes.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por guiarme en esta etapa y darme fortaleza; a mi madre Susana, mi mayor ejemplo y motivación, por enseñarme a luchar y apoyarme incondicionalmente; a mi familia por su compañía; a mis amigos Gustavo, Samantha y Daniela por estar presentes en esta trayectoria; a Bryan, mi compañero de tesis, por compartir este proceso; a la fábrica Karen's Denim por su apertura y respaldo en la realización del proyecto; a los niños, niñas y sus padres por su valiosa colaboración; a cada docente que aportó a mi formación; y especialmente a mi tutor Manuel Villalta y a mi cotutora Silvia Zeas por su guía y compromiso. Gracias a todos los que fueron parte de este camino: este logro marca el inicio de todo lo que está por venir.

Paula Isabel Elizalde Cárdenas.

Agradecido con Dios y todas las personas que hicieron posible este título, hoy terminan mis estudios, pero empieza una gran responsabilidad laboral y ética.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización de esta tesis, a Paulita, compañera de tesis un agradecimiento profundo por tu paciencia y ayuda en este proceso, a Karen's Denim por brindarnos su apoyo y datos para buscar una posible solución tanto al planeta como para su fábrica; padres de los niños y niñas que nos enseñaron que la niñez es un libertinaje que se descubre cada día; a los docentes en cada ciclo, su enseñanza fue creando y buscando formar un gran profesional; tutor Dis. Manuel Villalta, sus conocimientos en este trabajo fue muy valioso, gracias por todo; Dis. Silvia Zeas co-tutora, gracias por confiar en este proceso sus aportes nos apuntaron a mejorar y buscar una calidad en cada entrega.

Bryan Sebastián Reino Paredes.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice de contenidos	6
Índice de figuras	8
Índice de tablas	10
Resumen	12
Abstract	13
Objetivos	14
Introducción	15

Capítulo 1

1.- CONTEXTUALIZACIÓN	19
1.1.- El Denim	19
1.1.1.- Abordaje conceptual del Denim	19
1.1.2.- Historia y Evolución del Denim	20
1.1.3.- Características del Denim	22
1.1.4.- Composición y tipos de denim	22
1.1.5.- Proceso de producción del denim	24
1.2.- Karen's Denim	26
1.2.1.- Cadena de valor	28
1.2.2.- Cadena de valor de la fábrica Karen's	28
1.3.- Sostenibilidad	29
1.3.1.- Introducción a la sostenibilidad	29
1.3.2.- Impacto Ambiental de la Moda y el Denim	30
1.3.3.- Excedentes y remanentes textiles	31
1.4.- Juego y aprendizaje en la era digital	32
1.4.1.- Exposición infantil a dispositivos electrónicos	34
1.4.2.- Comportamiento de los niños de 6 a 9 años en la actualidad	34
1.4.3.- El juego como aprendizaje	35
1.5.- Lúdico	36
1.5.1.- Moda lúdica	37
1.5.2.- Beneficios de la Moda Lúdica en la Infancia	38
1.5.3.- Autoexpresión e identidad en la infancia	38
1.6.- Estado del arte	40
1.6.1.- Investigación para el desarrollo de identity, proyecto de moda lúdico infantil	40
1.6.2.- Vestuario infantil a nivel industrial utilizando rechazo denim para niños de 5-6 años en la ciudad de ambato	40
1.7.- Investigación de campo	41
1.7.1.- Recolección de datos- # de estudiantes por grado	41
1.7.2.- Cálculo de muestra para encuestas	42
1.7.3.- Encuesta	43
1.7.4.- Entrevistas	46
1.7.4.1.- Entrevista a Diseñadora de textiles y moda: María Hilda Zambano Sarmiento	46
1.7.4.2.- Entrevista a Psicol. Santiago Marín-Balcazar	48
1.7.5.- Excedentes en Karen's Denim	50
1.8.- Homólogos	55
1.8.1.- Geesquare	55
1.8.2.- Sisterhood Denim	55

2

Capítulo 2

2.- PLANIFICACIÓN	59
2.1.- Análisis de Tendencia	59
2.1.1.- Definición de usuario	60
2.1.2.- Persona Design	61
2.1.3.- Definición del programa / Brief de diseño	62
2.2.- Exploración de preferencias y mecanismos de interacción	64
2.2.1.- Exploración: Identificación de preferencias visuales en niños de 6 a 9 años.	64
2.2.2.- Exploración: mecanismos de preferencia en niños y niñas de 6-9 años	68
2.3.- Conceptualización	71
2.4.- Estrategias creativas	73
2.4.1.- Diagrama de estrategias creativas	73
2.4.2.- Moodboards	74

3

Capítulo 3

3.- IDEACIÓN	87
3.1.- Proceso Creativo	87
3.1.1.- Motivos aplicados a parches	87
3.1.2.- Proceso de bordado	89
3.1.3.- Bocetación	90

4

Capítulo 4

4.- RESULTADOS	95
4.1.- Kit Lúdico	95
4.2.- Ficha de valoración de resultados enfocado en la opinión de los padres	98
4.3.- Texturas para sublimar	98
4.4.- Bocetos finales	99
4.5.- Documentación técnica	104
4.5.1.- Fichas técnicas	104
4.6.- Cantidad de excedentes reutilizados por infante	118
4.7.- Costos de Kit	118
4.8.- Valoración de los kits con un grupo focal	123
4.9.- Fotografías Profesionales	126

Referencias

Bibliografía	140
Bibliografía de Figuras	143
Bibliografía de Tablas	149
Anexos	150

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Denim	19
Figura 2 Levi Strauss, fundador de los jeans de mezclilla	20
Figura 3 Mineros de California en 1880, luciendo pantalones de mezclilla	20
Figura 4 El denim, símbolo de rebeldía, libertad y juventud desde los años 50	21
Figura 5 El denim 2024: reinención y estilo en cada tendencia	21
Figura 6 Denim crudo	23
Figura 7 Denim elástico	23
Figura 8 Denim con orillo	23
Figura 9 Denim lavado con ácido	23
Figura 10 Materia prima para elaboración de denim	24
Figura 11 Hilatura	24
Figura 12 Teñido de denim	24
Figura 13 Tejeduría de denim	25
Figura 14 Diagrama tejido sarga	25
Figura 15 Proceso de acabados en denim	25
Figura 16 Diagrama de flujo (producción de jeans Karen´s)	26
Figura 17 Máquinas industriales en producción	27
Figura 18 Sistema de corte en capas con ayuda de cortadora vertical	27
Figura 19 Sistema de patronaje digital Optitex	27
Figura 20 Cadena de valor de la fábrica Karen´s	28
Figura 21 Cuánto tarda tu ropa en descomponerse.	30
Figura 22 Residuos textiles, qué son y cómo se reciclan	31
Figura 23 El aprendizaje basado en el juego en la era digital	33
Figura 24 Áreas del desarrollo infantil que se potencian mediante el juego.	35
Figura 25 El continuo del aprendizaje lúdico	36
Figura 26 Implementación de método lúdico	37
Figura 27 Niña expresando su creatividad, lo que refuerza su identidad personal.	39
Figura 28 Portada de tesis identity	40
Figura 29 Portada de tesis vestuario infantil a nivel industrial	40
Figura 30 Fórmula de tamaño de la muestra	42
Figura 31 Encuesta	43
Figura 32 Encuesta	44
Figura 33 Encuesta	44
Figura 34 Resultado estadístico de edad de los niños	44
Figura 35 Resultado estadístico de actividades que realizan en su tiempo libre	44
Figura 36 Resultado estadístico de los juegos que más disfrutaron	45
Figura 37 Resultado estadístico de la opinión de padres de la moda relacionada con la identidad	45
Figura 38 Resultado estadístico de los elementos que les llaman la atención a los niños	45
Figura 39 Resultado estadístico de distracciones que afectan el bienestar emocional de los niños	45
Figura 40 Resultado estadístico de los beneficios de la personalización de ropa	46
Figura 41 Logo GeeSquare	55
Figura 42 Logo Sisterhood Denim	55
Figura 43 Pasarela de tendencia Sumptuous	59
Figura 44 Paleta de colores	60
Figura 45 Descripción de la persona design (niña)	61
Figura 46 Descripción de la persona design (niño)	62
Figura 47 Cronograma de actividades del proyecto	63
Figura 48 Plantilla animales	64
Figura 49 Plantilla flores/naturaleza	64
Figura 50 Plantilla comida/dulces	65
Figura 51 Plantilla transporte	65

Figura 52 Plantilla letras	65
Figura 53 Plantilla extras	65
Figura 54 Paletas de colores y formas	66
Figura 55 Niños- Niñas 6-9 años (señalando preferencias de imágenes)	66
Figura 56 Mecanismo, 3 velcros con motivos.	68
Figura 57 Mecanismo, 3 imanes de neodimio con motivos	68
Figura 58 Mecanismo, 3 broches automáticos con motivos	68
Figura 59 Mecanismo, 2 cierres con apertura total	68
Figura 60 Mecanismo, 5 pares de ojalillos	69
Figura 61 Mecanismo, 2 ilustraciones en Dtf	69
Figura 62 Fotografías de registro, grupo focal	69
Figura 63 Moodboard de concepto	72
Figura 64 Estrategias creativas	73
Figura 65 Moodboard de tendencia	74
Figura 66 Moodboard de cromática.	75
Figura 67 Moodboard de materiales y texturas.	76
Figura 68 Moodboard siluetas	77
Figura 69 Moodboard de animales	78
Figura 70 Moodboard de Flores/Naturaleza	79
Figura 71 Moodboard de Comida/Dulces	80
Figura 72 Moodboard de transporte	81
Figura 73 Moodboard de letras	82
Figura 74 Moodboard de extras	83
Figura 75 Elementos gráficos de animales	88
Figura 76 Elementos gráficos de flores / naturaleza	88
Figura 77 Elementos gráficos de comida/dulces	88
Figura 78 Elementos gráficos de transportes	88
Figura 79 Elementos gráficos de letras	89
Figura 80 Elementos gráficos de extras	89
Figura 81 Proceso de bordado industrial	89
Figura 82 Boceto rápido de casacas para niña	90
Figura 83 Boceto rápido de pantalones para niña	90
Figura 84 Boceto rápido de casacas para niño	91
Figura 85 Boceto rápido de pantalones para niño	91
Figura 86 Manual de uso para kit lúdico	96
Figura 87 Textura de sublimado para forro de niña	99
Figura 88 Textura de sublimado para forro de niño	99
Figura 89 Boceto final casaca de niña	100
Figura 90 Boceto final Pantalón de niña	101
Figura 91 Boceto final casaca de niño	102
Figura 92 Boceto final Pantalón de niño	103
Figura 93 Ficha técnica casaca de niña	104
Figura 94 Ficha técnica pantalón de niña	105
Figura 95 Ficha técnica casaca de niño	106
Figura 96 Ficha técnica pantalón de niño	107
Figura 97 Ficha técnica de kit lúdico	108
Figura 98 Fichas técnicas de bordados de parches (p1-p2)	109
Figura 99 Fichas técnicas de bordados de parches (p3-p4)	110
Figura 100 Fichas técnicas de bordados de parches (p5-p6)	111
Figura 101 Fichas técnicas de bordados de parches (p7-p8)	112
Figura 102 Fichas técnicas de bordados de parches (p9-p10)	113
Figura 103 Fichas técnicas de bordados de parches (p11-p12)	114
Figura 104 Fichas técnicas de bordados de parches (p13-p14)	115
Figura 105 Fichas técnicas de bordados de parches (p15-p16)	116

Figura 106 Fichas técnicas de bordados de parches (p17-p18)	117
Figura 107 Entrega y apertura de kits lúdicos por parte de los infantes	123
Figura 108 Infantes observando el contenido de los kits, seleccionando parches e incorporándolos en sus prendas	123
Figura 109 Infantes aplicando sellos DTF	124
Figura 110 Infantes pintando sus prendas	124
Figura 111 Modelo de ficha de validación	125

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Número de niños de 2do EGB	41
Tabla 2 Número de niños de 3ro EGB	41
Tabla 3 Número de niños de 4to EGB	41
Tabla 4 Número de niños de 5to EGB	41
Tabla 5 Número de niños por grado de educación básica	42
Tabla 6 Datos para fórmula de tamaño de muestra	42
Tabla 7 Datos finales de muestra	43
Tabla 8 Ficha de excedentes recolectados (día 1)	50
Tabla 9 Ficha de excedentes recolectados (día 2)	51
Tabla 10 Ficha de excedentes recolectados (día 3)	52
Tabla 11 Ficha de excedentes recolectados (día 4)	53
Tabla 12 Ficha de excedentes recolectados (día 5)	54
Tabla 13 Ficha de registro de resultados de exploración de motivos	67
Tabla 14 Ficha de registro de resultados de exploración de mecanismos	70
Tabla 15 Construcción del concepto	71
Tabla 16 Lista de cotejo de materiales de kit lúdico	95
Tabla 17 Formato de ficha para valorar opinión de padres	98
Tabla 18 Ficha de pesos por kit	118
Tabla 19 Costos de producción casaca de niño	119
Tabla 20 Costos de producción Pantalón de niña	120
Tabla 21 Costos de producción Casaca de niña	121
Tabla 22 Costos de producción pantalón de niño	122





RESUMEN

La presente investigación analiza la limitada gestión de excedentes textiles de denim en la fábrica Karen's Denim, que genera aproximadamente 7,20 kg semanales; y la creciente exposición de niñas y niños a pantallas, situación que reduce oportunidades para el desarrollo emocional, la creatividad y la autoexpresión. Se diseñaron aplicaciones lúdico-textiles reutilizando dichos excedentes textiles y partiendo de metodologías como design thinking, observación participativa y grupos focales, abordamos áreas como el diseño infantil, el juego y la sostenibilidad. Los resultados comprenden cuatro kits con prendas personalizables que fomentan la creatividad y contribuyen a la valorización de residuos textiles a escala local.

Palabras clave: Autoexpresión, codiseño, creatividad infantil, personalización, sostenibilidad.



ABSTRACT

Title: Design of Playful Textile Applications for Children through the Reuse of Textile Surplus.

SUMMARY

This research analyzes the limited management of surplus denim textiles at Karen's Denim, which generates approximately 7,20 kg per week, and the increasing exposure of children to screens, an issue that reduces opportunities for emotional development, creativity, and self-expression. Playful textile applications were designed by reusing this surplus material, using methodologies such as design thinking, participatory observation, and focus groups. The study explores areas including children's design, play, and sustainability. The outcomes include four kits with customizable garments that promote creativity and contribute to the local valorization of textile waste.

Keywords: Self-expression, co-design, children's creativity, customization, sustainability.

