

Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de un producto editorial interactivo para fortalecer la conciencia fonológica en infantes de 5 a 6 años

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Autor: Roberto Sebastian Soto Andrade

Director: Jhonn Alarcón Morales



CUENCA, ECUADOR, 2026





Autor:

Roberto Sebastian Soto Andrade

Tutor:

Jhonn Manuel Alarcón Morales

Ilustración:

Las ilustraciones fueron creadas por el autor de este kit interactivo.

Imágenes:

Muchas de las imágenes utilizadas son de dominio público de internet y cuentan con su respectiva cita.

Diseño y diagramación:

Roberto Sebastian Soto Andrade

Cuenca - Ecuador

2026

Dedicatoria

Dedico mi proyecto a la persona que ha sido mi apoyo incondicional en todo este proceso, a mi mamá, quien siempre ha estado pendiente de cada paso que doy. Dios te pague por alentarme a seguir mis sueños, por confiar y creer en mí cuando nadie más lo hacía. Tu amor y dedicación han sido mi mayor motivación para esforzarme y dar lo mejor de mí; gracias por cada uno de tus sacrificios para brindarme mis estudios y un futuro mejor. Me has enseñado el verdadero significado de quemarse las pestañas y darlo todo, con la frente en alto, hasta en los peores momentos.
Gracias, mamá.



Agradecimientos

Un agradecimiento infinito a mi mamá, a mi padre y a mis hermanas por ser mi soporte incondicional y estar siempre presentes cuando más los he necesitado. De igual manera, a Galletita y Ranchequito, por su invaluable compañía en cada desvelo. Igualmente, hago un agradecimiento especial a mi laptop, el pequeño Timmy 2.0, por resistir las largas horas de trabajo y las traspasadas de este proceso, manteniendo vivo el legado del Timmy 1.

Del mismo modo, expreso mi sincero agradecimiento a mi tutor, Jhonn Alarcón, por su voluntad para guiarme y brindarme sus consejos a lo largo de este proceso. Además, agradezco a los docentes de apoyo, Cristian Alvarracín y Diego Larriva, por sus consejos y recomendaciones durante el desarrollo.




A decorative arrangement of seven white, four-pointed stars scattered across the dark blue background.

Objetivos

Objetivo general

Aportar al aprendizaje de la conciencia fonológica en los niños y niñas de 5 a 6 años mediante el diseño de un producto editorial con elementos gráficos y táctiles, para ayudar en la identificación y asociación grafema-fonema.

Objetivos específicos

- Analizar las teorías de la conciencia fonológica y grafema-fonema y diseño editorial e interactivo aplicado al aprendizaje de los niños.
 - Definir los principios de diseño editorial y la interactividad que serán aplicados al producto editorial para la conciencia fonológica.
 - Diseñar un producto editorial a modo de un kit interactivo para el fortalecimiento y aprendizaje de la conciencia fonológica en niños y niñas de 5 a 6 años.
- 
- A decorative graphic in the bottom-left corner consisting of overlapping, semi-circular shapes in various shades of blue and green, resembling a stylized cloud or wave pattern.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	5
Agradecimientos.....	6
Objetivos.....	7
Resumen	12
Abstract.....	13
Introducción	15

Capítulo Contextualización

1.1. Introducción.....	19
1.2. Antecedentes y problemática.....	20
1.3. Estado del Arte.....	21
1.3.1 Manifestaciones de Arte pop Mediante Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento de la Caligrafía en Estudiantes de Tercer Grado.....	21
1.3.2 Multimedia interactiva como apoyo para la terapia de infantes con dislalia.....	21
1.3.3 "Jolly Phonics" y "Arts and crafts": una propuesta para abordar la dificultad en la diferenciación de los fonemas /b/ y /v/ en lengua inglesa en E. Infantil.....	22
1.3.4 Diseño de flashcards como material didáctico para lectoescritura dirigido a niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa "Luis Roberto Bravo" de la ciudad de Cuenca, Ecuador.	22
1.3.5 Aporte del diseño gráfico en el desarrollo de un material didáctico para la enseñanza de conceptos básicos.	23
1.4. Marco teórico.....	24
1.4.1. Conciencia Fonológica.....	24
1.4.2. Grafema-fonema.....	24
1.4.3. Aprendizaje.....	25
1.4.4. Diseño Gráfico Editorial	25
1.4.4.1. Tipografía	26
1.4.4.3. Jerarquía y Maquetación.....	26
1.4.4.4. Cromática.....	27
1.4.5. Diseño interactivo.....	27



1.5. Investigación de campo.....	28
1.5.1. Entrevista al doctor y docente de Pontificia Universidad Católica del Ecuador	28
1.5.2. Entrevista a docente de la Unidad Educativa American School	29
1.6. Análisis de homólogos.....	30
1.6.1. Caso 1 – Everything is mama and dada jumbo puzzle.....	30
1.6.2. Caso 2 – Gran imaginario de preguntas sobre animales.....	31
1.6.3. Caso 3 – I've never seen a tiger in tutu.....	32
1.7. Conclusiones del capítulo.....	33



Índice de contenidos

Capítulo Programación

2.1. Introducción.....	37
2.2. Análisis y Definición del usuario.....	38
2.2.1. Segmentación / del / mercado Infante.....	38
2.2.2. Segmentación / del / mercado Docente.....	39
2.2.3. Persona design / Infante.....	40
2.2.4. Mapa de empatía / Infante.....	41
2.2.5. Persona design / Docente.....	42
2.2.6. Mapa de empatía / Docente.....	43
2.3. Brief de producto.....	44
2.4. Definición de contenidos.....	48
2.5. Proceso de diseño u hoja de ruta.....	50
2.5.1. Hoja de ruta.....	50
2.5.2. Cronograma.....	52
2.6. Conclusiones del capítulo.....	53



Índice de contenidos

Capítulo Ideación

3.1. Introducción.....	57
3.2. 10 ideas	58
3.3. 3 ideas seleccionadas.....	64
3.4. Idea final.....	66
3.5. Conclusiones del capítulo.....	67



Capítulo Diseño

4.1. Introducción.....	71
4.2. Bocetación.....	72
4.3. Sistemas de diseño.....	75
4.3.1. Formal.....	75
4.3.2. Funcional.....	76
4.3.3. Tecnológico.....	77
4.4. Desarrollo del Sistema Gráfico.....	78
4.4.1. Tipografía.....	78
4.4.2. Paleta cromática.....	79
4.4.3. Estilo de ilustración.....	79
4.5. Composición.....	82
4.5.1. Libro pop-up.....	82
4.5.2. Tarjetas didácticas.....	86
4.5.3. Gordi.....	90
4.6. Producto final.....	94
4.6.1. Nivel 1: Libro pop-up.....	95
4.6.2. Nivel 2: Tablero.....	96
4.6.3. Nivel 3: Gordi.....	97
4.7. Conclusiones del capítulo.....	99
5. Conclusiones Finales.....	100
6. Recomendaciones.....	101

Índice de figuras y cuadros

Figura 1. Doctor en Diseño Guillermo Sánchez	28	Figura 52. Composición de tarjetas didácticas vocales.....	87
Figura 2. Producto de everything is mama and dada.....	30	Figura 53. Variante 1 de tarjeta didáctica.....	88
Figura 3. Producto de everything is mama and dada.....	30	Figura 54. Variante 2 de tarjeta didáctica.....	88
Figura 4. Producto Gran imaginario.....	31	Figura 55. Composición de tarjetas didácticas del alfabeto.....	89
Figura 5. Producto de I've never seen a tiger in tutu	32	Figura 56. Retícula para la lámina didáctica.....	90
Figura 7. Samira and Wally	38	Figura 57. Composición para la lámina didáctica.....	90
Figura 6. Samira and Wally	38	Figura 58. Composición de la lámina didáctica.....	91
Figura 8. Escena educativa en aula.....	39	Figura 59. Composición de la carátula	92
Figura 9. Persona design del infante.....	40	Figura 60. Composición del personaje interactivo.....	93
Figura 10. Persona design del docente.....	42	Figura 61. Imagen general del kit interactivo.....	94
Figura 11. Ilustración de artículos y juguetes infantiles.....	44	Figura 62. Imagen del libro pop-up.....	95
Figura 12. Dinosaurio cargando libros.....	45	Figura 63. Imagen del elemento pop-up.....	95
Figura 13. Ilustración de la colección Portfolio Club 2019.....	47	Figura 64. Mockups de las tarjetas didácticas vocales.....	95
Figura 14. Esquema de contenidos.....	48	Figura 65. Mockups de las tarjetas didácticas grafema-fonema.....	96
Figura 15. Hoja de ruta.....	51	Figura 66. Tablero de construcción de letras.....	96
Figura 16. Boceto idea 1.....	59	Figura 67. Fichas didácticas del tablero.....	96
Figura 17. Boceto idea 2.....	59	Figura 68. Imagen general del producto Gordi.....	97
Figura 18. Boceto idea 3.....	60	Tabla 1. Mapa de empatía.....	41
Figura 19. Boceto idea 4.....	60	Tabla 2. Mapa de empatía.....	43
Figura 20. Boceto idea 5.....	61	Tabla 3. Cronograma de Gantt.....	52
Figura 21. Boceto idea 6.....	61	Tabla 4. Matriz de ideación.....	58
Figura 22. Boceto idea 7.....	62	Tabla 5. Matriz de evaluación.....	64
Figura 23. Boceto idea 8.....	62		
Figura 24. Boceto idea 9.....	63		
Figura 25. Boceto idea 10.....	63		
Figura 26. Bocetos de las 3 ideas seleccionadas.....	65		
Figura 27. Boceto de la idea final.....	66		
Figura 28. Proceso de bocetación 1.....	72		
Figura 29. Proceso de bocetación 2.....	73		
Figura 30. Proceso de bocetación 3.....	74		
Figura 31. Diferencias entre tipografías	75		
Figura 32. Círculo cromático.....	75		
Figura 33. Ilustración flat de caja de juguetes infantiles.....	76		
Figura 34. Niños jugando.....	77		
Figura 35. Muestra de tipografías.....	78		
Figura 36. Paleta cromática seleccionada.....	79		
Figura 37. Construcción del personaje.....	80		
Figura 38. Construcción anatómica del personaje.....	80		
Figura 39. Técnica de acabado en degradado granulado.....	81		
Figura 40. Composición visual de personajes.....	81		
Figura 41. Margen y retícula.....	82		
Figura 42. Maquetación de página.....	82		
Figura 43. La regla de los tercios.....	83		
Figura 44. Maquetación de página basada.....	83		
Figura 45. Maquetación de doble página de la vocal A.....	83		
Figura 46. Maquetación de doble página de la vocal E.....	84		
Figura 47. Maquetación de doble página de la vocal I.....	84		
Figura 48. Maquetación de doble página de la vocal O.....	85		
Figura 49. Maquetación de doble página de la vocal U.....	85		
Figura 50. Retículas para las tarjetas didácticas.....	86		
Figura 51. Retículas y guías para las tarjetas didácticas.....	86		



Resumen

La escasez de material lúdico para el desarrollo de la conciencia fonológica en la educación inicial dificulta la adquisición de la lectura y la escritura en los infantes. Para responder a esta problemática, se adoptó una estrategia que favorece el aprendizaje mediante la aplicación de áreas como el diseño editorial, el diseño interactivo y los elementos gráficos. Como resultado, se diseñó y desarrolló un kit didáctico conformado por tres niveles de actividades progresivas: un libro pop-up, un tablero de construcción y un puzzle final. Esta propuesta aporta al fortalecimiento de la conciencia fonológica mediante el uso de material lúdico e interactivo, con el fin de ofrecer un aprendizaje dinámico y significativo.

Palabras Clave

Aprendizaje significativo, Educación inicial, Gamificación, Interactividad, Kit didáctico, Material Lúdico.

Abstract

The scarcity of play-based materials for the development of phonological awareness in early childhood education hinders the acquisition of reading and writing skills in infants. To address this issue, a strategy was adopted to foster learning through the application of fields such as editorial design, interactive design, and graphic elements. As a result, a didactic kit comprising three levels of progressive activities was designed and developed: a pop-up book, a construction board, and a final puzzle. This proposal contributes to strengthening phonological awareness through the use of playful and interactive material, aiming to provide dynamic and meaningful learning.

Keywords

Early childhood education, Didactic kit, Gamification, Interactivity, Meaningful learning, Play-based material.