

**7** ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
**TOULOUSE LAUTREC**

**TOULOUSE  
LAUTREC**

**24** **CREACIÓN DE UN KIT DE JUEGO PARA AYUDAR AL  
DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 7  
AÑOS DE JESÚS MARÍA, 2022.**

**7** Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño  
Publicitario

**AUTOR:**

**MARIANA BARNECHEA ALVARADO**

(0000-0002-3091-8483)

**7** Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de  
Interiores

**AUTOR:**

**LOURDES MICAELA SICHEZ RODRÍGUEZ**

(0000-0001-6534-9500)

Asesor

**MILAGROS ROCIO MENACHO ANGELES**

(0000-0002-9831-2701)

Lima-Perú

**Junio, 2022**

## ● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.unheval.edu.pe</b> Internet	2%
2	<b>zagan.unizar.es</b> Internet	2%
3	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Internet	1%
4	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	1%
5	<b>1library.co</b> Internet	1%
6	<b>repositorio.unprg.edu.pe:8080</b> Internet	1%
7	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	1%
8	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%

9	<b>dspace.uce.edu.ec</b> Internet	<1%
10	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%
11	<b>repositorio.udh.edu.pe</b> Internet	<1%
12	<b>13dejuliodede1882sp.edu.pe</b> Internet	<1%
13	<b>brainly.lat</b> Internet	<1%
14	<b>misprimerostres.org</b> Internet	<1%
15	<b>dspace.cordillera.edu.ec</b> Internet	<1%
16	<b>tesis.pucp.edu.pe</b> Internet	<1%
17	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Internet	<1%
18	<b>Universidad de Ciencias y Humanidades on 2022-06-29</b> Submitted works	<1%
19	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Internet	<1%
20	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%

21	<b>prezi.com</b>	Internet	<1%
22	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b>	Internet	<1%
23	<b>Universidad Internacional SEK on 2023-10-26</b>	Submitted works	<1%
24	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b>	Internet	<1%
25	<b>scribd.com</b>	Internet	<1%
26	<b>repository.ucc.edu.co</b>	Internet	<1%
27	<b>repositorio.ecci.edu.co</b>	Internet	<1%
28	<b>infopesca.org</b>	Internet	<1%
29	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2017-11-25</b>	Submitted works	<1%
30	<b>repositorio.ucss.edu.pe</b>	Internet	<1%
31	<b>repositorio.unap.edu.pe</b>	Internet	<1%
32	<b>repositorio.uta.edu.ec</b>	Internet	<1%

33	<b>aset.org.ar</b>	Internet	<1%
34	<b>icmat.es</b>	Internet	<1%
35	<b>repository.unad.edu.co</b>	Internet	<1%
36	<b>tesis.usat.edu.pe</b>	Internet	<1%
37	<b>upc.aws.openrepository.com</b>	Internet	<1%
38	<b>Maite Garaigordobil, Laura Berrueco, Macarena-Paz Celume. "Developi...</b>	Crossref	<1%
39	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-28</b>	Submitted works	<1%
40	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2012-06-29</b>	Submitted works	<1%
41	<b>University of La Guajira on 2023-03-07</b>	Submitted works	<1%
42	<b>preval.org</b>	Internet	<1%
43	<b>repositorio.ulasamericas.edu.pe</b>	Internet	<1%
44	<b>repositorio.unamba.edu.pe</b>	Internet	<1%

## Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal mejorar el desarrollo de la personalidad a través de la creación de un kit de juegos para los niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022, siendo esto la locación de los niños y edad la población, como muestra se tomaron a 10 niños para que ellos puedan experimentar con el prototipo de la propuesta de valor.

Por medio de encuestas y entrevistas a padres, docentes y psicólogos se pudo identificar la presencia de estereotipos en padres de familia que pueden perjudicar el adecuado desarrollo de sus hijos, quienes aprenden e imitan sus comportamientos; asimismo se pudo determinar que el juego permite que los niños se expresen, sean creativos y aprendan a tomar decisiones propias. Una vez recolectada esta información se propuso como propuesta de valor la creación de un kit de juegos llamado “CreaKit” que incluye un muñeco personalizable a los gustos de los niños y un app con distintos juegos interactivos que busca desarrollar la personalidad del niño a través de la toma de decisiones y la expresión de sus gustos sin limitaciones. Se validó dicha solución a través del testeo del prototipo en talleres generativos con los usuarios, quienes demostraron interés y entusiasmo por crear y jugar con este. Este kit permite que los niños se puedan relacionar tanto con sus pares, como con sus padres y docentes, quienes los acompañarán siempre.

*Palabras clave: desarrollo, personalidad, niños, juegos, igualdad, kit de juegos*

## 31 Abstract

The main objective of this research is to improve the development of personality through the creation of a game kit for children. A population sample of 10 individuals from 3 to 7 years old, from Jesús María, 2022 was taken so that they can experiment with the prototype of the value proposition.

Through surveys and interviews with parents, teachers, and psychologists, it was possible to identify the presence of stereotypes in parents that harm the proper development of their children as they learn and imitate their parents behaviors.

It was also determined that activities like games allow children to express themselves, to be creative and learn to make their own decisions. Once this information was collected, the creation of a game kit called "CreaKit" was proposed as a value proposition. The kit includes a doll that can be customized to the children's tastes and an application with different interactive games that seeks to develop the child's personality through decision making and the expression of their tastes without limitations. This solution was validated by testing the prototype in generative workshops with the users, who showed interest and enthusiasm in creating and playing with it. This kit allows children to interact with their peers, parents, and teachers, who will always accompany them.

*Keywords: development, personality, children, games, equality, game kit*

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. Contextualización del Problema</b>	<b>6</b>
<b>2. Justificación</b>	<b>9</b>
20 2.1. Conveniencia	9
2.2. Relevancia Social	10
2.3. Implicaciones Prácticas	10
2.4. Valor teórico	10
2.5. Utilidad metodológica	11
<b>3. Reto de innovación</b>	<b>11</b>
3.1. Pregunta de investigación	11
3.1.1. Pregunta general	11
3.1.2. Preguntas específicas	11
23 3.2. Objetivo de investigación	12
3.2.1. Objetivo general	12
3.2.2. Objetivos específicos	12
3.3. Hipótesis de investigación	13
3.3.1. Hipótesis general	13
3.3.2. Hipótesis específicas	13
<b>4. Sustento Teórico</b>	<b>13</b>
4.1. Estudios previos	13
27 4.1.1. Estudios nacionales	14
4.1.2. Estudios internacionales	19
4.2. Marco teórico	21
4.2.1. Personalidad de los niños entre los 3 y los 7 años	21
4.2.1.1. Características de los niños	21
4.2.1.2. Dimensiones de la personalidad de los niños	22
4.2.1.3. Factores fundamentales de la personalidad de los niños	24
4.2.1.4. Desarrollo de la personalidad	25
4.2.1.5. Enfoque de género	26
4.2.1.6. Regulación de emociones	26
4.2.2. Kit de juegos	27



4.2.2.1. El juego en el desarrollo infantil	27
4.2.2.2. El juego en el desarrollo cognitivo infantil	28
4.2.2.3. El juego en el desarrollo social y emocional infantil	28
4.2.2.4. Tipos de juego	29
<b>5. Beneficiarios</b>	<b>31</b>
5.1. Beneficiario principal	31
5.2. Beneficiarios secundarios	31
<b>6. Propuesta de Valor</b>	<b>33</b>
6.1. Propuesta de valor	33
6.1.1. Paso 1: Problemática encontrada	33
6.1.2. Paso 2: Plan de investigación	34
6.1.3. Paso 3: Usuarios	34
6.1.4. Paso 4: Propuesta de valor	34
6.1.5. Paso 5: Solución	35
6.1.6. Paso 6: Producto mínimo viable	36
6.1.7. Paso 7: Testeo de resultados	37
6.1.8. Paso 8: Resultados	37
6.1.9. Paso 9: Ejecución de la propuesta	38
6.2. Segmento de clientes	38
6.3. Canales	39
6.4. Relación con los clientes	39
6.5. Actividades clave	40
6.6. Recursos clave	40
6.7. Aliados clave	41
6.8. Fuentes de ingresos	41
<b>7. Resultados</b>	<b>42</b>
7.1 Análisis e interpretación	43
<b>8. Conclusiones</b>	<b>50</b>
<b>9. Bibliografía</b>	<b>52</b>
<b>10. Anexos</b>	<b>56</b>

## 1. Contextualización del Problema

A pesar de que en estas últimas décadas los roles y estereotipos de género han sido cuestionados, debatidos y hasta eliminados de diversos contextos, las brechas y limitaciones entre hombres y mujeres siguen estando presentes.

<sup>28</sup> La última Encuesta Nacional de Hogares (Enaho), publicada por el **Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019)**, señala <sup>10</sup> que el 52.7% de personas entrevistadas están de acuerdo con la afirmación “La mujer debe cumplir primero con su rol de madre, esposa o ama de casa, y después realizar sus propios sueños”, este dato demuestra que dentro de nuestra sociedad peruana siguen existiendo distintos estereotipos arraigados a nuestro pensamiento, lo cual es transmitido a las generaciones más jóvenes.

Por otro lado, existe también una preocupación por parte del MINEDU al implementar el enfoque de género dentro de la enseñanza pública, con ello se busca <sup>29</sup> transformar las diferentes situaciones de desigualdad de género, evitando el reforzamiento de estereotipos. Esto trajo consigo una reacción negativa por parte de muchos padres de familia, quienes sin estar informados de los objetivos de este nuevo currículo, lo rechazaron desde el momento que escucharon la palabra género, resultando en marchas organizadas por grupos ultra conservadores que esperaban eliminar este nuevo enfoque del currículo, sin embargo sus reclamos y denuncias han sido desestimadas, a pesar de continuar con su labor de crítica hacia esto. Se considera que este rechazo se debe al desconocimiento o confusión de significados, la cultura, la religión, e incluso la falta de acceso que se tuvo a la información que repartió MINEDU explicando detalladamente los objetivos y conceptos nuevos, sin embargo también ayuda a entender que existe un temor a lo nuevo y al cambio de mentalidad.

Las personas que rechazan estas nuevas ideas, ya sea por su propia formación, religión o cultura, siguen fortaleciendo distintos estereotipos que pueden llegar a perjudicar el desarrollo de la personalidad de los niños.

Estos son constantemente influenciados por su entorno, ya que durante sus primeros años de vida aprenden mediante experiencias vivenciales pues según **Vygotsky (1979)** ellos aprenden haciendo suyos los hábitos, actividades e ideas de la comunidad en la que crecen.

Sin una visión más actualizada del contexto que se vive en la actualidad, continúan recibiendo una educación que los condiciona a crecer y desarrollarse siguiendo estereotipos de género impuestos por la sociedad con la que se relacionan desde tan corta edad.

Durante la infancia es esencial la estimulación y aprendizaje derivados del juego y también la interacción con otros niños y sus cuidadores, tanto en casa como en la escuela. El juego en la etapa preescolar permite que los niños exploren el mundo que los rodea y desarrollen su imaginación y creatividad. **(UNICEF, 2018)**

Por lo tanto como idea de solución se propone un kit de juego en el cual los niños puedan desarrollar su personalidad mediante experiencias vivenciales ya que esta es la mejor manera en que aprendan y se desarrollen, debido a la etapa en la que se encuentran.

Esta es una herramienta creativa e innovadora que hace que los niños aprendan y desarrollen otro tipo de habilidades como el relacionarse con otras personas, saber qué es lo que le gusta sin ser juzgados por su entorno y expresarse sin ser limitados por sus gustos y opiniones.

Lo que se quiere lograr con esta propuesta es que los niños desarrollen su personalidad a través de la toma de decisiones, esto hará que ellos tengan confianza en sí mismos y que no tengan miedo al fracaso, mejorando su autoestima y teniendo un buen desarrollo de la personalidad.

Debido al contexto ya mencionado de la poca aceptación del enfoque de género y cómo este afecta y condiciona el desarrollo de la personalidad, se implementa en esta solución propuestas la igualdad de género, lo cual hará que los niños conozcan y aprendan que hombres y mujeres pueden tener los mismos derechos y distintos tipos de roles mediante ejemplos que normalicen diversas situaciones.

Finalmente se puede decir que la no aceptación del enfoque de género por parte de muchos padres de familia es un indicador más del pensamiento tradicional que aún existe en la sociedad peruana y es algo que constantemente afecta de manera negativa a los niños que están en la etapa del desarrollo de su personalidad (0-7 años), pues los limita y encasilla.

Por lo tanto, es importante encontrar una manera de brindarles seguridad y enseñarles a desarrollarse sin prejuicios, para que sean libres de expresarse sin sentirse afectados por las opiniones o críticas de la sociedad en la que se desenvuelven, por eso se presenta este kit donde ellos aprenderán y desarrollarán su personalidad mediante una experiencia lúdica en la compañía de sus padres y profesores, sus principales roles a seguir en esta etapa de sus vidas.

## **2. Justificación**

La siguiente investigación se contextualiza en el tema del enfoque de género y cómo este ha creado controversia entre los peruanos, especialmente entre los padres de familia más tradicionales. Resultando que este rechazo afecta a los estudiantes, específicamente a los más pequeños que se encuentran en la etapa del desarrollo de la personalidad. Estos son niños de 3 a 7 años quienes están en una etapa en la que tienen un aprendizaje vivencial. Debido al rechazo y la poca implementación del enfoque de género en las instituciones educativas, estos niños siguen recibiendo una educación que los condiciona a crecer y desarrollarse siguiendo estereotipos de género impuestos por la sociedad con la que se relacionan.

### **2.1. Conveniencia**

A través de la solución se podrá promover una igualdad de género en los niños para que puedan desenvolverse de manera libre, elegir sus gustos y preferencias sin ningún prejuicio, aprenderán a no ser influenciados por un entorno que sigue perpetuando estereotipos de género, y en su etapa adulta podrán desarrollarse de manera correcta, sin sentirse discriminados, ni con baja autoestima. Por ende, se concluye que esta investigación es conveniente.

### **2.2. Relevancia Social**

El beneficio es para la sociedad, porque el no tener estereotipos de género permite que se reconozca la igualdad que existe entre hombres y mujeres, no se tengan prejuicios de lo que se puede o no hacer debido a su género y que también exista un

mayor respeto entre hombres y mujeres, lo que conlleva a la solución de muchos problemas sociales que existen actualmente. Niños, hombres, mujeres y la sociedad en general se van a beneficiar, porque los beneficiarios serán ciudadanos seguros de sí mismos, capaces de poder desenvolverse en cualquier contexto con capacidades sociales óptimas.

### **2.3. Implicaciones Prácticas**

Aportará a que los niños puedan desarrollar una identidad propia sin necesidad de que sean limitados, ayudando así también, a resolver las diferencias entre hombres y mujeres planteadas por estereotipos que son enseñados desde la niñez.

### **2.4. Valor teórico**

Los resultados obtenidos pueden servir para el desarrollo de más estudios de investigación, pues el propósito es que la solución permita a los niños y niñas desarrollarse libremente a pesar de ser algo que va en contra de lo que les enseñan en casa.

Los hallazgos encontrados en esta investigación aportarán a conocer más datos relevantes sobre los niños de estas edades, sobre los padres frente al enfoque de género y los estereotipos que siguen presentes en la educación peruana.

### **2.5. Utilidad metodológica**

Finalizada la investigación se podrá incluir como un antecedente de estudio para que otros investigadores hagan uso de ella tomando en cuenta las soluciones y los resultados que se han obtenido, asimismo se puede generar otras formas de abordar la

investigación considerando instrumentos o técnicas de estudio como el focus group, la investigación-acción o la investigación etnográfica.

### 3. Reto de innovación

#### <sup>37</sup> 3.1. Pregunta de investigación

##### 3.1.1. Pregunta general

¿Cómo se puede mejorar el desarrollo de la personalidad a través de la <sup>26</sup> creación de un kit de juegos para los niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022?

##### 3.1.2. Preguntas específicas

- A. ¿Qué características debe tener el diseño de un kit de juegos para que mejore <sup>9</sup> el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022?
- B. ¿Qué tipos de kit de juegos se deben implementar <sup>9</sup> para el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022?
- C. ¿Cuáles son los procesos de creación de un kit de juegos <sup>12</sup> para mejorar el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022?
- D. ¿Cómo se debe promover el uso de un kit de juegos que mejore <sup>9</sup> el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022?

## 5 3.2 Objetivo de investigación

### 3.2.1. Objetivo general

Mejorar el desarrollo de la personalidad a través de la creación de un kit de juegos para los niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.

### 3.2.2. Objetivos específicos

- A. Determinar los tipos de kit de juegos para mejorar el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.
- B. Establecer los procesos de creación de un kit de juegos para mejorar el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.
- C. Diseñar bocetos y características del kit de juegos para mejorar el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.
- D. Implementar el uso de un kit de juegos para mejorar el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.

## 44 3.3 Hipótesis de investigación

### 3.3.1. Hipótesis general

Si se implementa adecuadamente la creación de un kit de juegos, entonces mejorará el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.



### 3.3.2. Hipótesis específicas

- A. La implementación de los diferentes tipos de kit de juegos en espacios de recreación mejorará el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.
- B. Si se establecen los procesos de creación de un kit de juegos entonces se mejorará el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.
- C. Si se diseña de manera creativa los bocetos de un kit de juegos, entonces se podrá crearlos e implementarla en la mejora del desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.
- D. Si se implementa adecuadamente el uso de un kit de juegos, entonces se mejorará el desarrollo de la personalidad de niños de 3 a 7 años, de Jesús María, 2022.

## 4. Sustento Teórico

### 4.1. Estudios previos

A continuación se incluyen cinco estudios previos que han servido de referencia y sustento para esta investigación.

#### 4.1.1. Estudios nacionales

Ochoa (2017) En su tesis "Estudio sobre la percepción de género en niños y niñas de Nivel Primario." Universidad Nacional de San Agustín, Perú. Tuvo como objetivo analizar las percepciones de género de adolescentes tempranos de quinto y sexto grado de educación primaria. El

diseño de estudio que utilizó fue descriptivo. Siendo la muestra de un total de 19 niñas y 18 niños, del quinto y sexto grado de nivel primaria, comprendidos entre 10 y 13 años, de una escuela estatal del Pueblo Tradicional de Tío Chico, ubicada en el distrito de Sachaca, Arequipa quienes se encuentran en una adolescencia temprana.

La metodología que empleó en su investigación fue la siguiente: Primero se realizó un plan de análisis explicativo sobre antecedentes y orígenes de los roles de género y temas en relación. Así mismo explicó las etapas del desarrollo de los niños y adolescentes en relación al tema. Como segundo paso realizó la aplicación cuantitativa y cualitativa mediante una encuesta, trabajos grupales, grupo focal y entrevistas a sus sujetos de estudio. El tercer paso fue el análisis de sus resultados de los cuales obtuvo una mayor cantidad del tipo cualitativo

Al finalizar la investigación tuvo como resultado: que el principal adjetivo asignado a los hombres, es el ser fuerte (75%), y para las mujeres se eligió amigables (37%) y sensibles (32%). Niños y niñas rechazan que una mujer casada trabaje y aceptan que la mujer sea quien realice las tareas domésticas. Los niños hombres consideran que una mujer no posee las capacidades que ellos sí tienen, siendo débiles por lo tanto ellos deben cuidarlas y protegerlas. Las niñas aceptan que el varón es agresivo por naturaleza y aceptan que estos son malos. Esto entre otras conclusiones que reafirman la visión que tienen los adolescentes tempranos sobre el ser hombre y mujer.

Por lo tanto se considera que, el análisis previo que se realizó en este antecedente sirve de fuente informativa<sup>41</sup> para la investigación que se está llevando a cabo, ya que se hace referencia a diversos conceptos y explicaciones que son de utilidad para el planteamiento del problema.

Así mismo los resultados obtenidos en la experimentación afirman que los niños de 10 a 13 años, posterior a la etapa de desarrollo de la personalidad, la cual se está investigando en este informe, ya tienen una idea del qué es ser mujer y qué es ser hombre, que ha sido influenciada y condicionada por su entorno en el cual se pueden ver los estereotipos de género y/o conductas y opiniones machistas de manera indirecta, reafirmando que los niños desde una temprana edad aprenden estas conductas las cuales son normalizadas en nuestra sociedad. Estos datos obtenidos ayudan a que en este informe se presente una solución con el objetivo de hacerle frente al poco enfoque de género en la educación de los más pequeños y que se influya de manera positiva en el desarrollo de sus personalidades.

**Campos, et.al (2019)** En su tesis<sup>18</sup> "importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 0414 del distrito de Tocache, 2017" de la Universidad Hermilio Valdizan, Huánuco, tuvo como objetivo<sup>1</sup> determinar la importancia de la hora del juego libre en los sectores para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache. El diseño de investigación fue el de tipo correlacional. La muestra fueron 61<sup>1</sup> niños de las tres secciones de 5 años (A, B, C), en su condición de observados y las

docentes como unidad de análisis para la recolección de datos mediante encuesta.

Los investigadores utilizaron una encuesta hacia los docentes para saber si ellos utilizaban o no el juego y si notaban un beneficio en los niños, posteriormente mediante fichas de observación aplicadas a los estudiantes pudieron corroborar comportamientos y resultados obtenidos previamente en las encuestas. Por último, <sup>1</sup> para el procesamiento de datos estadísticos se usó el software especializado IBM SPSS el cual ayudó a validar los datos obtenidos por la encuesta para validar la hipótesis planteada que ayudará a establecer las conclusiones. Asimismo, para el procesamiento de las fichas de observación se realizó solo un análisis y cotejo del mismo.

La investigación tuvo como conclusiones que el juego <sup>1</sup> utilizado como estrategia metodológica tiene una alta influencia en el desarrollo cognitivo de la atención y percepción, en niños y niñas de 5 años. <sup>5</sup> La hora de juego libre en los sectores se relaciona con el desarrollo de la atención de acuerdo a los factores: extrínsecos según las propiedades de tamaño, posición, color, intensidad, movimiento y complejidad, así también a los intrínsecos como la motivación, expectativa, interés e intenciones que tienen los niños y niñas. <sup>5</sup> La hora del juego libre en los sectores tiene importancia para el desarrollo de la percepción mediante el desarrollo de los sentidos de la vista, oído, olfato, gusto y tacto en los niños y niñas de la I.E. N° 0414 del distrito de Tocache, sobre todo los sentidos que tienen relación directa con las actividades motrices.

Por tanto se considera que las conclusiones a las que llega el autor afirman que el juego es una buena estrategia de enseñanza, que beneficia de distintas maneras a los niños y niñas, por lo que fundamenta la elección de la propuesta de valor y la hace viable.

**Romero (2019)** En su tesis “Nivel de desarrollo de la personalidad en los estudiantes de 05 años del nivel inicial de la I.E.P. ‘Continental americano’” Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote, Perú. Tuvo como objetivo describir el nivel de la personalidad en los niños de 5 años. El diseño de la investigación fue descriptivo no experimental–transeccional, con una muestra de 27 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.P. “Continental americano”.

La metodología fue mediante una ficha de observación aplicada a los estudiantes y para el análisis se utilizó el programa informático SPSS versión 22 para Windows.

En los resultados de la investigación, con respecto al desarrollo de personalidad, se observa que 1 estudiante se encuentra en el nivel de aprendizaje REGULAR, 1 estudiante está en el nivel de aprendizaje BUENO y en el nivel EXCELENTE 25 de ellos, siendo un total de 27 estudiantes.

Luego de la aplicación del instrumento, el 62,96% de los estudiantes controla sus impulsos con tranquilidad y comunica lo que le agrada. Luego el 74,07% de los estudiantes reconoce sus características físicas y sexuales con seguridad.

Por tanto se considera que los resultados y conclusiones a las que llega el autor se afirma que es útil para el equipo dado que nos da a conocer que a la edad de 5 años los niños desarrollan su personalidad, controlan sus impulsos, y reconocen sus características físicas y sexuales, de esto concluimos que la información nos ayudará en materia de investigación en nuestra propuesta de solución.

**Cabellos, et.al. (2019)** En su tesis “Estereotipos de los padres de familia y su relación con la práctica de valores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 0230 de las Palmas, distrito de Shunte - Tocache 2018” para la Universidad Hermilio Valdizan, Huánuco, tuvo como objetivo determinar la relación existente entre estereotipos de los padres de familia y su relación con la práctica de valores, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 0230 de las Palmas, distrito de Shunte - Tocache. El diseño de investigación seleccionado es del tipo descriptivo correlacional, de método cuantitativo.

La población de estudio estuvo conformada por el estudiantado de ambos sexos, matriculados en el año académico 2018, se tomó una muestra de 13 estudiantes, de 5 años de edad de la I.E.I. N° 0230 de las Palmas, Distrito de Shunte – Tocache. La información se recolectó mediante una prueba de observación con respuestas escritas por el evaluador, con una escala de 1 a 5 puntos. Asimismo se utilizó un cuestionario con 30 ítems, donde se mencionan situaciones referidas a diversas formas de sentir o pensar, que deben ser contestadas con “nunca, a veces y siempre” de acuerdo a si el niño

se identifica con ellas. El procesamiento estadístico y análisis de datos se realizó a través de Excel 2016 y SPSS 25.

Se obtuvieron como resultados que los padres siempre (54%) y a veces (23%) demuestran la presencia de estereotipos en su comportamiento diario, lo que se ve demostrado siempre (69%) y a veces (23%) en el comportamiento de sus hijos, pues se demostró que estos estereotipos logran influenciarlos negativamente. En el análisis de cada dimensión se demostró que existe una diferencia en el trato que tienen los niños hacia compañeros hombres y mujeres, ya sea en el aspecto de solidaridad y equidad.

Por tanto se considera que los resultados obtenidos son útiles para el equipo, pues demuestra que los niños sí son influenciados por sus padres, ya sea en toma de decisiones o comportamientos y si los padres demuestran distintos estereotipos, también serán transmitidos a sus hijos.

#### 4.1.2. Estudios internacionales

**Barcos (2020)** Desarrollo de la personalidad en primera infancia (0-6 años). Universidad Zaragoza, <sup>34</sup> Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca, Zaragoza, España. El objetivo principal <sup>2</sup> de este trabajo fue conocer una manera óptima de llegar al alumnado para poder potenciar un buen desarrollo en su personalidad, analizar la naturaleza y las finalidades de los fundamentos teóricos del desarrollo de la personalidad. El diseño de estudio fue experimental, observacional y descriptivo y cómo muestra niños de 0 a 6 años dentro de un salón, <sup>2</sup> partiendo de los intereses de los alumnos teniendo en cuenta que lo importante es que exista una

enseñanza global, creando una conexión entre los aprendizajes ya aprendidos con los nuevos.

La metodología que empleó en su investigación fue la siguiente: Primero realizó una investigación de <sup>2</sup> la evolución histórica, la evolución del término, dando a conocer a los agentes que intervinieron en el desarrollo y las teorías que se llevaron a cabo. Por último, se llevó a cabo un diseño de una unidad didáctica para poder llevar al aula lo aprendido sobre el desarrollo de la personalidad.

Cómo conclusiones obtuvo que <sup>2</sup> la etapa de Educación Infantil es la base de todo lo que se va a construir en los siguientes años y por ello es una de las más importantes de la vida. En estos primeros años se comienza a formar la personalidad de los niños y niñas, por lo que es importante profundizar en ella, para comenzar a formar a los alumnos. La escuela es un método de transmisión de destrezas y conocimientos y gracias a ella se puede llegar a los alumnos.

Por lo tanto se considera que la investigación realizada y conclusiones a las que llega el autor, afirma que es útil para el equipo ya que fortalece la idea de investigación hablando sobre el desarrollo de la personalidad y cómo afecta en el autoestima de los niños. El autor menciona que existen varias investigaciones del desarrollo de la personalidad pero cada uno de ellos de diferente manera, en nuestro caso proponemos que los niños puedan desarrollar su personalidad a través de juegos y de conocerse a sí mismo por tanto se considera que la propuesta y los objetivos del presente informe de investigación es viable.



## 4.2. Marco teórico

### 4.2.1. Personalidad de los niños entre los 3 y los 7 años

Es importante entender de qué manera se desarrolla la personalidad en la infancia, para que a partir de este conocimiento la propuesta de solución esté enfocada en propiciar un adecuado desarrollo de la personalidad en los niños, considerando su individualidad.

Según **Ibarra Mora & Salmán Valdez** (2008) <sup>25</sup> La personalidad es una variable individual que constituye a cada persona y la diferencia de cualquier otra, determina los modelos de <sup>21</sup> comportamiento. La personalidad representa las propiedades estructurales y dinámicas de un individuo, tal como éstas se reflejan en sus respuestas características o peculiares a las diferentes situaciones planteadas.”

#### 4.2.1.1. Características de los niños

**A. Físicas:** Los niños crecen rápidamente en esta etapa y progresan mucho en coordinación y desarrollo muscular. Durante este periodo, conocido como primera infancia, los niños son más fuertes y saludables, después de pasar por la etapa más peligrosa de la infancia. Estos cambios permiten a los niños desarrollar muchas destrezas motrices. La histamina aumenta debido a que los sistemas respiratorio y circulatorio generan mayor capacidad y el sistema de inmunidad, que se está desarrollando, los protege de infecciones”. (Pecci et al., 2010, p. 10)

**B. Psicológicas:** Según la Teoría de Piaget: <sup>6</sup> los niños durante la primera infancia, se rigen por un “pensamiento egocéntrico”, esto quiere decir, que el niño piensa de acuerdo a sus experiencias individuales, lo que hace que su pensamiento aún sea estático, intuitivo y carente de lógica. Por ello, es frecuente que hasta los 6 años, puedan cometer errores tanto para interpretar un suceso, como para expresarlo.

#### 4.2.1.2. Dimensiones de la personalidad de los niños

**A. Cognitivo:** Siguiendo con la teoría de Piaget los niños en estas edades, <sup>17</sup> tendrán mucha curiosidad y ganas de conocimiento, por lo que preguntarán a sus padres el “por qué” a muchas cosas. En esta etapa los niños atribuyen sentimientos o pensamientos humanos a objetos. Este fenómeno se conoce como *animismo*.

**B. Socioemocional:** Piaget menciona que <sup>6</sup> a partir de los 3 años se produce un hecho importante en la vida de un niño, la escolarización (Educación Infantil). Esto supone un componente social muy importante. El niño empieza a relacionarse con los demás, en especial con sus iguales, ya que antes de este período, las relaciones eran únicamente con la familia.

**C. Comunicativa:** Así mismo Piaget explica que en esta etapa del desarrollo es cuando más predisposición tienen los niños hacia el aprendizaje, el desarrollo del lenguaje, que es uno de los aprendizajes más difíciles, se convierte en una necesidad fundamental. Está basado en el entorno familiar y sociocultural, y luego de haber pasado por una etapa de comunicación gestual y no verbal, logra apoderarse del lenguaje oral y su comunicación es fluida, logrando, con la práctica, una correcta pronunciación.

**D. Afectiva:** Según **Celia Rodríguez (2021)**, las figuras de apego, determinan las reacciones afectivas de los pequeños. La aprobación o censura de estas reacciones va hacer que algunas reacciones se consoliden y otras se eliminen. Los niños y niñas buscan agradar a sus personas importantes y experimentaran una gran alegría cuando su conducta reciba aprobación por parte de éstos.

**E. Ética y moral:** **Emiliano Acevedo (2018)** comenta “los niños son educados en forma directa por sus padres a través de la imitación, de la formación y son modelados. La moral de los niños se muestra muy cercana a los modelos de sus padres, de la sociedad a la que pertenecen y de la escuela. La combinación amor-autoridad es fundamental en los padres, y tiene que haber una relación estrecha y de comunicación y

probablemente, los niños y los jóvenes serán menos vulnerables a las presiones externas. También la influencia de la escuela es muy importante.”

#### 4.2.1.3. Factores fundamentales de la personalidad de los niños

**A. Temperamento:** Según los especialistas de la **Fundación Baltazar y Nicolás (2020)**, <sup>14</sup> Con el temperamento nacemos,

es esa parte instintiva que nos hace reaccionar de cierta manera que nadie nos enseñó. Es la capa instintivo-afectiva de la personalidad, sobre la cual la inteligencia y la voluntad modelan el carácter. Es un modo espontáneo y natural de reaccionar desde la emoción.” Por lo tanto se concluye que, desde el momento del nacimiento, es el temperamento el que nos diferencia a unos de otros y nos convierte en seres individuales.

**B. Carácter:** Si se tiene en cuenta que, “El carácter, es la tendencia hacia un tipo de comportamiento, son las características psicológicas que aprendemos desde el nacimiento. Es resultado de la educación, las experiencias, interacciones y el contexto donde nos desarrollamos. No nacemos con él, lo adquirimos, tiene un origen cultural” **(Fundación Baltazar y Nicolás, 2020)** entonces, es el carácter el que nos hace responder de determinada manera

ante las diferentes situaciones, por lo tanto podemos decir que la forma en que crían a un niño va formando su carácter

**C. <sup>15</sup> Inteligencia Emocional:** Como toda conducta, es transmitida de padres a niños/as, sobre todo a partir de los modelos que el niño/a se crea. Tras diversos estudios se ha comprobado que los niños/as son capaces de captar los estados de ánimo de los adultos. En uno de los estudios se descubrió que los bebés son capaces de experimentar una clase de angustia empática, incluso antes de ser totalmente conscientes de su existencia (Goleman, 1996).

#### 4.2.1.4. Desarrollo de la personalidad

Para esta investigación se considera que la muestra se encuentre en la etapa del desarrollo de la personalidad.

Según **Wallon (2000)**, <sup>4</sup> el desarrollo de la personalidad se realiza en 2 etapas, la primera etapa que comprende de 0 a 3 años es la etapa sensoriomotor, donde adquieren conciencia de las diferencias en sus acciones y las acciones de los demás. Luego viene <sup>40</sup> la segunda etapa que comprende de 3 a 6 años es la etapa del personalismo dentro de esta etapa descubren y desarrollan su “yo”, desarrollan el afecto hacia los demás y empiezan a imitar características de las personas que admiran o están en su entorno frecuentemente.

#### 4.2.1.5. Enfoque de género

El enfoque de género tiene como objetivo promover la igualdad de oportunidades para hombres y mujeres dentro de una sociedad, siendo relevante para la investigación ya que la propuesta se basa en el desarrollo personal desde una mirada que tome en cuenta a cada niño y niña como un ser único, respetando sus potencialidades e intereses y reforzando su autoconfianza y autoestima.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) resalta lo siguiente: La Igualdad de Género se refiere a la igual valoración de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de mujeres y varones. En una situación de igualdad real, los derechos, deberes y oportunidades de las personas no dependen de su identidad de género y, por lo tanto, todos tienen las mismas condiciones y posibilidades para ejercer sus derechos, así como para ampliar sus capacidades y oportunidades de desarrollo personal, contribuyendo al desarrollo social y beneficiándose de sus resultados. (p.23)

#### 4.2.1.6. Regulación de emociones

La regulación emocional es una competencia que se desarrolla a través de toda la vida. Cada etapa ofrece nuevos retos en los que la biología y el contexto social deben interactuar y, por lo tanto, abren oportunidades para experimentar y desarrollar la regulación emocional (Cole, 2014).

No obstante, la etapa preescolar es de suma importancia, puesto que se caracteriza por ser el periodo donde la regulación emocional transita de la total dependencia de lo externo, es decir, dirigido por los padres, a la capacidad de regulación interna en donde hay mayor autonomía e independencia (**Pereyra, 2016**)

#### **4.2.2. Kit de juegos**

La palabra kit es un término inglés utilizado en español y se define como “un conjunto de productos y utensilios suficientes para conseguir un determinado fin, que se comercializan como unidad (**Real Academia Española, s.f., definición 1**)

Para el **MINEDU (2018)** en su explicación sobre un kit de material impreso para niños de 4 y 5 años, lo define como “un recurso de aprendizaje a fin de atender la incesante curiosidad infantil”.

Por último la marca Kietoparao define a su kit de juegos para niños como “un conjunto de juegos que fomentan su creatividad y refuerzan sus habilidades como la concentración, el pensamiento matemático o social”. (**Kietoparao, 2019**)

##### **4.2.2.1. El juego en el desarrollo infantil**

<sup>16</sup> El juego es un instrumento de aprendizaje muy importante, que contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotrices y en el proceso de formación de la personalidad. El niño, al interactuar con juguetes y

otros niños desarrolla su mente, su creatividad y sienta las bases para su futura vida académica y laboral. (Pecci et al., 2010, p.41).

#### 4.2.2.2. El juego en el desarrollo cognitivo infantil

Diversos autores como Piaget, Wallon y Vygotski en sus teorías sobre el desarrollo del niño han demostrado en sus investigaciones que el juego tiene gran importancia en el desarrollo del pensamiento de los niños. El juego brinda nuevas vivencias donde el niño va a cometer aciertos y errores, va a solucionar problemas y descubrir las consecuencias de sus acciones.

Asimismo, como expresa **Rodríguez (2013)** el juego ayuda al niño a comprender su ambiente y “potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, creatividad, imaginación, pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria entre otros muchos aspectos”. Mediante este el niño va a experimentar e imaginar nuevos objetos y comprender nuevos conceptos.

#### 4.2.2.3. El juego en el desarrollo social y emocional infantil

Desde su nacimiento, los niños necesitan y dependen de la presencia y afecto de alguien, el no recibirlo puede afectar de manera negativa a su personalidad futura, convirtiéndolo en alguien poco sociable, inseguro y agresivo. Desde su nacimiento, el niño se relaciona a través del juego y este es una actividad placentera, que estimula la confianza y seguridad. Además **Rodríguez (2013)**



agrega que el juego “proporciona placer, alegría y satisfacción, permite descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo, siendo por lo tanto, el perfecto escenario para que naturalmente, el niño exteriorice sus emociones”.

En el ámbito social, el juego es un elemento facilitador para el encuentro y relación con otros niños y con su entorno, beneficia a que el niño se conozca a sí mismo a a los que lo rodean, la presencia del juego en la infancia es fundamental pues en esta edad es cuando se “desarrollan las capacidades físicas y mentales necesarias para consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización, pues del contacto con otros niños/as, el niño/a aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan y refuerzan además la capacidad de ponerse en el lugar del otro.” (Rodríguez, 2013)

#### 4.2.2.4. Tipos de juego

El niño está en contacto con el juego desde su nacimiento y la evolución de los tipos de juegos en los que participa va acorde a su propio desarrollo y crecimiento. La **fundación Carlos Slim (2018)** en su blog sobre la estimulación en niños, cita a Piaget y su clasificación de los juegos según los estadios del desarrollo propuestos por el mismo autor:

- A.** <sup>13</sup> **Juego funcional:** El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe. Este

tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto

- B. Juego de construcción:** Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación temporo-espacial.
- C. Juego simbólico:** El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.
- D. Juego de reglas:** Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto.

## **5. Beneficiarios**

Al realizar esta investigación se ha encontrado un tipo de usuario que se beneficia de la solución directamente y tres de manera indirecta.

### **5.1. Beneficiario principal**

El principal beneficiario del producto son las niñas y niños de 3 a 7 años, ya que son los afectados directos de la problemática encontrada y tendrán contacto con el kit de juego. Se encuentran en la etapa del desarrollo de la personalidad, con un proceso de aprendizaje mediante lo que perciben y experimentan en su entorno (colores, texturas, olores, sonidos, etc.), tienen una gran imaginación y creatividad lo cual va expresando y afinando su tipo de personalidad a medida que van creciendo.

Están en una etapa de pura curiosidad, encuentran límites que no llegan a comprender al momento de querer expresarse y divertirse. Luego de la investigación realizada hacia los padres de estos niños, se ha encontrado que requieren de experiencias que les ayude a desarrollar su propia identidad; necesitan que les brinden seguridad y apoyo para que puedan entender su entorno sin limitaciones. Buscan expresarse en todo momento de distintas maneras, en estas edades aún no conoce de los estereotipos pero los aprende y marca su personalidad debido a las personas que tienen más cerca en su entorno, sus padres y profesores.

### **5.2. Beneficiarios secundarios**

**A. Madres y padres de familia tradicionales:** Son padres más tradicionales, escépticos y menos informados con respecto a los cambios

sociales de hoy en día, estos tuvieron a estos niños pequeños entre los 40 y 35 años, no tienen muy presente que aun hay estereotipos de género marcados en sus familias y necesitan comprender que se los están transmitiendo a sus hijos.

**B. Madres y padres de familia millennial:** Son padres a los que se les ha definido cómo madres y padres de familia millennial, estos son más jóvenes que los ya mencionados, comprenden entre los 28 y 40 años. Son más conscientes de los temas sociales actuales y los cambios que se están promoviendo en las nuevas generaciones.

**C. Profesoras de inicial:** “Los docentes tenemos una doble labor, en los primeros años, brindando una atención integral a los niños en su formación académica y como miembros de una sociedad.” **(Docente entrevistada #1)**

## 6. Propuesta de Valor

### 6.1. Propuesta de valor

Gráfico 1



Fuente: Elaboración Propia

#### 6.1.1. Paso 1: Problemática encontrada

A partir de una investigación basada en los primeros cinco objetivos de desarrollo sostenible (ODS) se escoge la cuarta llamada “Educación de calidad”, a partir de ello se encuentra la problemática, previamente explicada a detalle, “La no aceptación del enfoque de género que limita el desarrollo de la personalidad de los niños de 3 a 7 años de Jesús María, 2022”.

### **6.1.2. Paso 2: Plan de investigación**

A lo largo del desarrollo del reto de innovación, se utilizaron distintas maneras de recolección de datos para poder investigar a fondo la problemática.

Se realizaron dos tipos de encuestas a padres y madres de familia, así como 4 tipos de entrevistas a docentes de educación inicial, psicólogos y nuevamente padres de familia. Del mismo modo que la realización de una investigación de escritorio constante.

### **6.1.3. Paso 3: Usuarios**

A partir de los instrumentos de recolección de datos y la investigación de escritorio, se pudo determinar los usuarios afectados por la problemática y sus necesidades a resolver. Los cuales son principalmente los niños de 3 a 7 años de edad.

### **6.1.4. Paso 4: Propuesta de valor**

Luego de entender a fondo a los usuarios se establece el valor diferencial que la propuesta debe de tener para que cumpla con resolver las necesidades de los afectados. Es así como se establece que se busca que los niños jugando aprendan los diferentes tipos de roles que pueden tener tanto hombres y mujeres por igual (igualdad de género), y que tengan experiencias que les permitan un buen desarrollo intra e interpersonal (desarrollo de la personalidad) dentro de un entorno libre de prejuicios.

### 6.1.5. Paso 5: Solución

Gráfico 2



Fuente: Elaboración Propia

Posteriormente de establecer el valor que esta solución debe brindarle a los niños, se pasa a un proceso de brainstorming y moodboard para determinar cuál será esta solución y cómo es que funcionará. Llegando a la creación de un kit de juego llamado “CreaKit”, el cual incluye un muñeco que pueden personalizar con los materiales que vienen dentro del producto, así como el mismo empaque en forma de casa y un app donde encontrarán cuentos con ejemplos normalizando diversas situaciones haciéndole frente a los estereotipos, juegos interactivos que tengan a su personaje personalizado como protagonista, así como rompecabezas y actividades de dibujo. De igual manera en esta etapa se determina una estrategia de implementación

del producto, estableciendo los canales, recursos, aliados, fuentes de ingreso, etc.

### 6.1.6. Paso 6: Producto mínimo viable

Gráfico 3



Fuente: Elaboración Propia

Se realiza un prototipo del producto en su forma de mínimo viable, es decir, se omiten algunas características de esta solución dejando las esenciales para que esta siga cumpliendo con su objetivo. En este caso el aplicativo, en esta primera etapa de PMV, no tendría todas las actividades mencionadas, sólo los cuentos interactivos con preguntas al final, ya que a través de una historia y de cómo el niño la entiende, podemos ir observando la construcción de su pensamiento y personalidad, cumpliendo con el



objetivo que el niño se exprese con libertad. (ver anexos para más referencias del PMV)

### 6.1.7. Paso 7: Testeo de resultados

Gráfico 4



Fuente: Fotos tomadas en el testeo del prototipo

Se valida la efectividad del prototipo a partir de talleres generativos, los cuales son dirigidos a 10 niños entre las edades de 3 y 7 años, en los cuales los usuarios hacen uso del prototipo y se recopila toda información válida sobre sus opiniones y comportamientos frente a la solución.

### 6.1.8. Paso 8: Resultados

A partir de lo obtenido en el testeo del prototipo, se comprende que esta solución sí impacta en el desarrollo de sus personalidades de manera positiva, ya que estimula su creatividad mediante las diferentes actividades que los invitan a despertar su curiosidad, imaginación y comunicación, así mismo se hacen los ajustes necesarios en el diseño del prototipo, según los

resultados obtenidos para que, dentro de la propuesta, estén consideradas las opiniones y gustos que los niños comparten en los talleres generativos.

### 6.1.9. Paso 9: Ejecución de la propuesta

Tabla 1  
*Inversión inicial*

Tipo de recurso	Ítem	Detalle	Precio
	Programador		S/.250.00
	Playstore		S/.94.65
	Sello		S/.20.00
	Tela	1m	S/.15.00
	Relleno poliester	1kg	S/.3.38
	Empaque cartón	15 unidades	S/.10.80
	Set de pintura	3 unidades	S/.18.00
	Envases para pintura		S/.7.60
	Pinceles sinteticos	15 unidades	S/.15.00
	Plumon	15 unidades	S/.7.50
	Costurera	x 15 muñecos	S/.20.00
	Asesoría docente		S/.100.00
Logísticos	Transporte		S/.10.00
<b>Total</b>			<b>S/.571.93</b>
<b>Total x Kit</b>			<b>S/.38.13</b>
<b>Costo del producto</b>			<b>S/.50.00</b>

*Nota: Este presupuesto tiene precios estimados para la producción de 15 kits y la creación de la app.*

Por último se procede con la producción del Creakit, determinando un presupuesto necesario para esta ejecución, se plantea que el costo de este kit sea de S/ 50 con una inversión inicial de S/.571.93 para empezar su producción, recuperando esta inversión con la venta de los primeros 11 kits.

### 6.2. Segmento de clientes

Es muy necesario tener presente quiénes son los clientes, pues en base a ellos, sus características y necesidades es que se desarrolla el producto. Después

de una larga investigación y proceso de diseño, donde se buscó la manera de satisfacer las necesidades de todos los arquetipos, se pueden mencionar a los siguientes segmentos de clientes:

**A. Padres de familia:** En estos encontramos los que son más conservadores entre los 40 y 50 años, y los que son más jóvenes entre los 28 y 40 años estarán en contacto con el producto a manera de supervisor de las actividades que realiza el niño. Se consideran estos los clientes principales ya que son los que adquieren el producto para los que se benefician directamente, sus hijos.

**B. Niños:** Ellos de 3 a 7 años, se encuentran en la etapa del desarrollo de la creatividad y personalidad, son quienes estarán más en contacto con el producto y se beneficiarán directamente de ello, son los usuarios del producto.

### 6.3. Canales

Los canales de venta en los que se busca colocar el kit de juego son, principalmente, las librerías de donde viene la mayor parte de ganancias, debido al alto tránsito de personas que hay en este tipo de locales. Por otro lado, se utilizan las plataformas digitales como facebook e instagram para llegar a más personas con ayuda de publicidad, así mismo del play store donde los usuarios pueden encontrar la aplicación del juego. (ver Anexo 1)

### 6.4. Relación con los clientes

La relación y comunicación con los clientes es fundamental para desarrollar una confianza con ellos, por lo que en primer lugar se puede

mencionar que todo el vocabulario e imágenes incluídas dentro de la aplicación están adaptadas y son adecuadas para la edad de los niños que la utilizan.

Por otro lado, en tanto a la relación con los padres y docentes, se da a través de las redes sociales y publicidad en estos, dando una comunicación clara y concreta del objetivo y beneficio del producto, para que así los profesores puedan incentivar a los padres sobre el uso de este kit de juego y que los padres puedan estar seguros de su compra entendiendo el impacto que tendrá en el desarrollo de sus hijos.

### **6.5. Actividades clave**

Es importante tener una estrategia de desarrollo e implementación para cumplir con el propósito de este producto, para ello se determinan las siguientes estrategias para promover el uso del CreaKit.

Como primeras actividades están la producción del material del kit de juego y el desarrollo de la aplicación, comprendiendo que dentro de estas actividades están el testeo y mejoramiento del producto, para que luego se pase a armar la estrategia de comunicación y campaña publicitaria conceptualizando nuestra propuesta de valor para así llegar a nuestro público objetivo, a partir de esta, entra la estrategia de implementación del producto que consiste en la venta del kit en librerías, alianzas con colegios / nidos y comunicación directa con nuestro cliente principal, los padres. De esta manera se planifica que el producto llegue a las manos de nuestros usuarios.

## 6.6. Recursos clave

Para poder obtener los resultados esperados y realizar las actividades claves establecidas se requieren una serie de recursos claves. Estos son un equipo de productores del kit de juego físico con todos los materiales necesarios para su creación. Para la gestión y diseño del aplicativo móvil se requiere un equipo de programadores y diseñadores, para ello se necesitan los programas de creación y diseño como los de Adobe Creative Cloud, así mismo como el hardware que son los procesadores, tarjetas gráficas y memorias RAM necesarias para la creación de la app.

## 6.7. Aliados clave

Los aliados clave son los que ayudarán a cumplir el objetivo de esta solución mediante su participación dentro del proceso de creación, comunicación y venta. Estos son los siguientes:

- A. Mano de obra:** serán productores que apoyarán con la creación del material del kit de juego en físico.
- B. Programadores y diseñadores:** encargados del aplicativo móvil.
- C. Play Store y App Store:** para el acceso aplicativo móvil.
- D. Vendedores:** estos serán los impulsores y comunicadores para que los siguientes aliados mencionados sean parte de la distribución y aplicación del producto en físico.
- E. Librerías:** como medio de venta y distribución del producto.
- F. Colegios y nidos:** alianzas estratégicas para la implementación del producto en las clases.

## 6.8. Fuentes de ingresos

La venta del producto es la fuente de ingreso, tanto al por mayor dentro de las alianzas estratégicas con los centros educativos como al por menor mediante la venta en librerías.

## 7. Resultados

A lo largo del desarrollo del reto de innovación, se utilizaron distintas maneras de recolección de datos en dos etapas del trabajo, la de investigación y la de validación del prototipo.

En lo que concierne a los resultados finales, para la obtención de resultados de validación, se generaron talleres con 10 niños de 3 a 7 años, en donde ellos interactuaron con el prototipo y realizaron una serie de actividades que ayudaron a comprobar la efectividad de la solución con la muestra (ver Anexo 6), estas actividades consisten en probar el gusto de los niños a crear su propio personaje así como a algunos juegos que se tendrá dentro del aplicativo complementario.

Tabla 2  
*Participantes del taller generativo*

Muestra	Edad
niña #1	7
niño #2	4
niño #3	7
niña #4	6
niño #5	6
niña #6	7
niña #7	5
niña #8	5
niño #9	3
niño #10	6

Estos talleres fueron de utilidad pues ayudaron a comprobar el interés de los niños hacia las actividades propuestas dentro de nuestro CreaKit, ya que el 100% de los participantes estuvo atento a cada juego a realizar y participaron activamente, expresando su agrado a este tipo de dinámicas.

### 7.1 Análisis e interpretación

A continuación se analizan los resultados de los talleres generativos previamente explicados, obtenidos del análisis de la ficha de observación utilizada por las investigadoras, cada pregunta aporta en el desarrollo y diseño adecuado del CreaKit para que cumpla con los resultados esperados:

Tabla 3  
*Está atento a las indicaciones de las actividades*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	7	70%
A VECES	3	30%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Sobre la atención de los niños hacia las indicaciones que se le brindaban, el 70% de ellos estuvo atento siempre y el 30% estaba atento a veces, pues se entretenían con los mismos materiales utilizados en el prototipo.

Tabla 4

*Entiende las indicaciones rápidamente*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	8	80%
A VECES	2	20%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

El 80% de los niños participantes entendieron rápidamente las indicaciones que se les brindaban y solo el 20% no lo hizo, esto demuestra que las actividades pueden ser intuitivas, sin embargo se podría lograr utilizar vocabulario e indicaciones un poco más adaptadas a su edad, para que ninguno presente dificultad en su entendimiento.

Tabla 5

*Hace preguntas respecto a las indicaciones*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	3	30%
A VECES	5	50%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Como se observa el 50% de los niños a veces hizo preguntas respecto a las indicaciones, ya sea para confirmar haber entendido o para consultar si podían realizar la actividad de alguna manera específica, buscando en nosotros validación, el 30% siempre realizó preguntas y el 20% no las realizó.



Tabla 6

*Muestra interés por realizar las actividades*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	9	90%
A VECES	1	10%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

El 90% de los niños siempre mostraron interés en realizar las distintas actividades y el 10% restante mostró interés a veces, pues se entretenían con cosas externas al proceso. Sin embargo, la mayoría sí estuvo interesada en todo momento.

Tabla 7

*Hace comentarios sobre lo que está realizando*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	3	30%
A VECES	6	60%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	10	100%

El 30% de los niños constantemente realizaron comentarios sobre todo lo que hacían y el 60% a veces realizaban estos comentarios, ya sea describiendo lo que hacían o haciendo consultas. Solo el 10% no realizó comentario alguno.

Tabla 8

*Responde a las preguntas*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	7	70%
A VECES	3	30%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

El 70% de los niños respondieron activamente a todas las preguntas que se les realizó y el 30% respondió solo a veces, sin embargo todos tuvieron respuestas positivas hacia las preguntas, utilizando toda su imaginación y creatividad.

Tabla 9

*Tiene inconvenientes para realizar las actividades*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	0	0%
A VECES	2	20%
NO	8	80%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Sobre los inconvenientes que se les presentaron para resolver las actividades, solo un 20% a veces los tuvo y el otro 80% no tuvo ningún inconveniente. Estos problemas se debían principalmente a la falta de seguridad que tenían los niños en ser ellos los que elegían libremente.

Tabla 10  
*Opina sobre cada actividad*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	2	20%
A VECES	5	50%
NO	3	30%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Del total de niños participantes un 20% opinó constantemente sobre cada actividad que realizaba, ya sea expresando su opinión o agregando detalles, al igual que el 50% quienes opinaron solo a veces; por último un 30% no realizó comentarios adicionales sobre las actividades.

Tabla 11  
*Identifica su actividad favorita*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	10	100%
A VECES	0	0%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

El 100% de participantes pudo identificar su actividad favorita, expresando así su propia opinión y preferencias libremente y con seguridad.

Tabla 12

*Crea escenarios e historias detrás de las imágenes con facilidad*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	8	80%
A VECES	2	20%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Sobre crear escenarios e historias detrás de las imágenes presentadas con facilidad, un 80% lo realizó constantemente y un 20% solo a veces, sin embargo guiándolos sí lograron crear y seguir con las historias, demostrando que solo necesitan una pequeña ayuda para que desarrollen su creatividad con confianza.

Tabla 13

*Relaciona las situaciones y actividades con su propia experiencia y contexto*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	6	60%
A VECES	2	20%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	10	100%

En tanto a relacionar las situaciones y actividades con su propia experiencia y contexto, el 60% lo hizo constantemente y un 20% a veces, esto se puede notar en la representación de su personaje, la elección de la edad y profesión así como las actividades que realiza y sus juguetes favoritos. Por último, un 20% no relacionó ninguna parte de la actividad con su propia realidad, demostrando así su gran imaginación.

Tabla 14

*Se puede identificar influencias por parte de sus padres y profesores*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	3	30%
A VECES	5	50%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Relacionado con el ítem anterior, observamos que también se puede identificar influencias en los niños por parte de sus padres y profesores constantemente en un 30% de ellos, en el 50% esta influencia se puede identificar solo a veces, ya sea en la elección de profesiones o la búsqueda de validación que presentan. Por último, en un 20% no se observa ninguna influencia.

Tabla 15

*Propone otras actividades que les gustaría incluir en la propuesta*

RESPUESTA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SÍ	3	30%
A VECES	5	50%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Por último se les consultó sobre qué otras actividades les gustaría incluir en la propuesta y el 30% propuso constantemente nuevas actividades, el 50% lo hizo a veces y el 20% no realizó ninguna propuesta. En su mayoría las actividades propuestas por los niños son juegos que realizan en sus tiempos libres como rompecabezas o juegos de video.

Para finalizar podemos decir que los resultados obtenidos nos demuestran el interés de los niños hacia nuestra propuesta y con su interacción se observó que ellos disfrutaban de tener el poder de realizar sus propias elecciones y necesitan un espacio que les brinde esa oportunidad, para que puedan desarrollar su confianza y seguridad, de manera que beneficie el desarrollo de su personalidad.

## 8. Conclusiones

La presente investigación permitió entender y estudiar el problema a fondo, hablando con especialistas e involucrados, se pudo llegar a una solución que cumple con los objetivos trazados. De tal manera se concluye lo siguiente:

1. El CreaKit sí impacta de manera positiva el desarrollo de las personalidades de los niños de 3 a 7 años, ya que estimula su creatividad mediante las diferentes actividades que los invitan a despertar su curiosidad, imaginación y comunicación, lo cual es clave estimular para esta etapa de desarrollo
2. Se determinan dos tipos de juego que comprende este kit de juego y sus actividades, el primero es de tipo funcional, donde se promueve el desarrollo sensorial y la posibilidad de reconocer causa-efecto y cómo segundo tipo de juego está el simbólico donde el niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno, comprendiendo y asimilando lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.
3. Se establece un proceso de creación del Creakit de exactamente nueve pasos a seguir, en el cuál se considera desde el hallazgo de una problemática hasta la

ejecución detallada de la solución teniendo en cuenta un presupuesto estimado, fuentes de ingreso, actividades clave, canales y la validación de la solución por parte de los usuarios.

4. Se hace el diseño preliminar del Creakit en versión de producto mínimo viable, teniendo en cuenta las actividades esenciales para que este cumpla con su objetivo de mejorar el desarrollo de la personalidad de los niños, para ello se toman en cuenta las características de diseño importantes que se deben implementar que vaya de acuerdo a su etapa de entendimiento y desarrollo.
5. Mediante las actividades clave se determina una estrategia de desarrollo e implementación para cumplir con el propósito de este producto y promover el uso del CreaKit. Estas comprenden en, el testeo y mejoramiento constante del producto, estrategia de comunicación, campaña publicitaria, venta del kit en librerías y por último alianzas con colegios / nidos.

## 9. Bibliografía

- Acevedo, E. (2018, November 22). *La ética y la moral en los niños*. La Opinión de Zamora. Retrieved July 6, 2022, from <https://www.laopiniondezamora.es/lapizarra/2018/11/22/etica-moral-ninos-1026695.html>
- Barcos Moya, N. (2020). *Desarrollo de la personalidad en la primera infancia (06 años)*. Repositorio Institucional de Documentos ZAGUAN. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://zaguan.unizar.es/record/98070/files/TAZ-TFG-2020-2533.pdf>
- Cabellos Tapullima, Y., Espíritu Ponce, N. A., & Jimenez Mata, E. M. (2019). *Estereotipos de los padres de familia y su relación con la práctica de valores en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 0230 de las Palmas, Distrito de Shunte – Tocache 2018*. Repositorio Institucional UNHEVAL. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5179/2ED.EI062C13.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campos Acuña, M. V., Del castillo Chávez, D., & Gámes Campos, D. (2019). *Importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 0414 del distrito de Tocache, 2017*. Repositorio Institucional UNHEVAL. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5540/2ED.EI072C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Cole, P. M. (2014). *Moving ahead in the study of the development of emotion regulation*.  
International Journal of Behavioral Development.

<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0165025414522170>

Fundación Baltazar y Nicolás. (2020, December 17). *El temperamento y carácter infantil, ¿se hereda o se forma?* Mis Primeros Tres. Retrieved July 6, 2022, from <https://misprimerostres.org/categoria/acompanamiento-2-5-a-3-anos/temperamento-caracter-infantil-hereda-forma/>

Fundación Carlos Slim. (2018). *El juego en la infancia - Educacion Inicial*.

<https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

Goleman, D. (1996). *Emotionale intelligenz*.

[chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.naturschutz-tage.de/fileadmin/nst/docs/PDF\\_Dateien/PDF\\_dateien\\_2016/Teilnehmerunterlagen-Emotionale-Intelligenz-NST2016.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.naturschutz-tage.de/fileadmin/nst/docs/PDF_Dateien/PDF_dateien_2016/Teilnehmerunterlagen-Emotionale-Intelligenz-NST2016.pdf)

Ibarra Mora, R., & Salmán Valdez, M. (2008). *Desarrollo de la personalidad en la edad temprana*. Universidad Pedagógica Nacional, Sinaloa, México.

<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://200.23.113.51/pdf/26465.pdf>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO)*.

<https://www.datosabiertos.gob.pe/dataset/encuesta-nacional-de-hogares-enaho-2019-instituto-nacional-de-estadistica-e-informatica-inei>

Kietoparao. (2019). *El kit de juegos para niños que entusiasmará a los adultos -*

*KIETOPARAO*. <https://www.kietoparao.com/juegos-sin-conexion/>

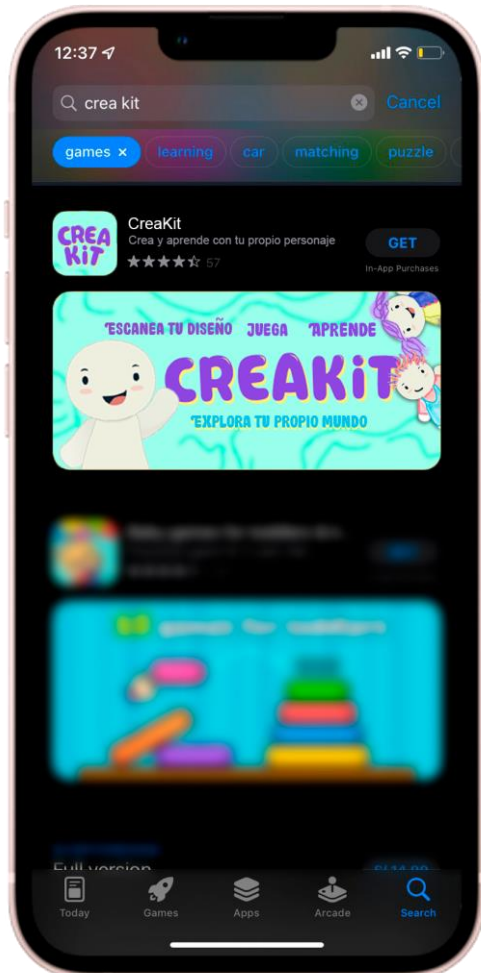
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.  
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). *Kit de material impreso Juega, crea, resuelve y aprende ¿Cómo usarlo en las aulas con niños de 4 y 5 años? : guía para las docentes y profesoras coordinadoras de los diferentes servicios educativos de Educación Inicial*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6390>
- Ochoa Luna, N. J. (2017). *Estudio sobre la percepción de género en niños y niñas de Nivel Primario*. Repositorio Institucional UNSA.  
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2517/PSMoclunj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pecci Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología. Grado Superior*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Pereyra, M. A. (2016). *SENSIBILIDAD MATERNA Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN NIÑOS/AS DE EDAD PRE-ESCOLAR*. Repositorio Digital de Tesis y Trabajos de Investigación PUCP.  
[chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7709/PEREYRA\\_ESCOBAR\\_MARIA\\_SENSIBILIDAD\\_MATERNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7709/PEREYRA_ESCOBAR_MARIA_SENSIBILIDAD_MATERNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*.  
<https://dle.rae.es/kit?m=form>

- Rodríguez, C. (2021, December 1). *El desarrollo afectivo en educación infantil*. Educa y aprende. Retrieved July 6, 2022, from <https://educayaprende.com/el-desarrollo-afectivo-en-educacion-infantil/>
- Rodríguez, M. J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): el juego social*. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3993>
- Romero Saccaco, R. V. (2019). *Nivel de desarrollo de la personalidad en los estudiantes de 05 años del nivel inicial de la I.E.P. "Continental americano" Distrito de Perené, 2019*. Repositorio Institucional ULADECH CATÓLICA. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.uladec h.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16745/PERSONALIDAD\\_ESTUDIANTES\\_INICIAL\\_ROMERO\\_SACCACO\\_RUTH\\_VANESA.pdf?sequence=1&is Allowed=y](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.uladec h.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16745/PERSONALIDAD_ESTUDIANTES_INICIAL_ROMERO_SACCACO_RUTH_VANESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grupo editorial Grijalbo. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotsky\\_Unidad\\_1.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf)
- Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño*. Crítica.

## 10. Anexos

### Anexo 1

#### Canales



## Anexo 2

Encuesta tipo A. Dirigida a padres de familia con niños en etapa escolar

(inicial-primaria-secundaria)

1. Edad
2. Sexo
3. ¿Cuántos hijos tienes?
4. ¿Qué edad tienen tus hijos?
5. Sexo de tus hijos o hijas
6. ¿Están matriculados en un colegio nacional o privado?
7. ¿En qué grado están tus hijos?
8. ¿Del 1 al 5 qué tanto conoces los temas que le enseñan a tu hijo durante el año?
9. ¿Qué tan seguido revisas los materiales educativos (libros, separatas, cuadernos) de tus hijos?
10. ¿Estarías de acuerdo con que se dicten talleres o cursos extracurriculares dependiendo del género del alumno?
11. ¿Qué tipos de áreas consideras que son más importantes en el desarrollo de un estudiante?
12. Para ti, ¿Quiénes deben participar en la planificación del currículo escolar?
13. ¿Crees que la información brindada por los maestros es clara y llega a ser captada por todos los alumnos?
14. ¿Crees que hay temas que solo se deben enseñar en casa?
15. Si la respuesta anterior fue "Sí", ¿Cuáles serían esos temas?
16. ¿Consideras la religión como un factor primordial en la educación de tus hijos?
17. ¿Crees que exista un trato diferente entre niñas o niños en los colegios?
18. Enfoque de género significa...
19. ¿Crees que la igualdad de género debe estar presente en todas las áreas y cursos de los colegios?
20. ¿Qué tipo de impacto crees que va a tener esto en los niñas y niños a futuro?
21. ¿Estás de acuerdo con que se incluyan temas de educación sexual, identidad de género, enfoque, etc. dentro de los cursos impartidos en el colegio?
22. ¿Qué tan importante consideras que es la educación sexual como formación en los colegios?
23. ¿Cuál consideras que es la edad adecuada para que se enseñe educación sexual en los colegios?
24. ¿Qué tan de acuerdo está con la formación que recibe tu hija o hijo con respecto a este tema en el colegio que elegiste?

### **Anexo 3**

Encuesta tipo B. Dirigida a padres de familia con niños en etapa de desarrollo (3 a 7 años)

1. ¿Cuántos hijos tienes?
2. Edad de tus hijos
3. ¿Crees que todo lo que dices o haces influye en las elecciones y preferencias de tu hijo? ¿Por qué?
4. ¿Dejas que tus hijos exploten su creatividad en diferentes situaciones o actividades en su entorno? ¿Puedes dar un ejemplo?
5. ¿Buscaste una manera de estimular el desarrollo de tu hijo durante y después de la gestación? ¿Cómo lo hiciste?
6. ¿Permites que tus hijos menores tomen sus propias decisiones haciéndoles sentir como adultos? ¿En qué situaciones?
7. ¿Desde que edad dejaste que tu hijo tome sus propias decisiones?
8. ¿Con qué frecuencia fortaleces los lazos con tus hijos jugando con ellos? Siendo 1 nunca y 5 todos los días
9. ¿Qué tan frecuente escuchas y conversas con tus hijos sobre sus gustos, miedos, su día a día, etc.? Siendo 1 nunca y 5 todos los días
10. ¿Crees que el jugar con tus hijos es una herramienta para el desarrollo de su personalidad? Explica
11. ¿Crees que al desarrollar su creatividad e imaginación aprendan a resolver y manejar diferentes situaciones dentro de su entorno? Explica
12. Cómo describirías el carácter y la personalidad de tus hijos en pocas palabras

### **Anexo 4**

Entrevistas a docentes de inicial. Preguntas realizadas

1. ¿Cuánto tiempo vas enseñando a niños de inicial?
2. ¿Qué es lo que más te gusta de enseñar a niños pequeños?
3. Entendemos que los niños en estas edades están en el pleno desarrollo de sus personalidades, ¿Qué actividades en clase crees que son claves para promover un mejor desarrollo de la personalidad en los niños?
4. ¿Cómo abordarías temas que son un poco más complejos o controversiales con los niños en caso te pregunten o sea necesario incluirlo en clase?
5. ¿Qué técnicas, actividades y/o definiciones crees que son las correctas para un mejor entendimiento?

6. ¿En los textos escolares o actividades has podido notar que se sigan incluyendo estereotipos de género como los roles de las mujeres y hombres? ¿Qué haces en estos casos? ¿Cómo es la respuesta de los niños en estos casos?
7. ¿Has notado influencias de los padres en la personalidad y opiniones de los niños?
8. ¿Hay algo que cambiarías en cómo los padres influyen en sus hijos o que te gustaría que los padres tengan más presente al momento de hablarles e inculcarles valores y costumbres a sus hijos?

## **Anexo 5**

### Entrevista a un psicólogo. Preguntas realizadas

1. ¿Cuál es su especialidad?
2. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando como psicólogo?
3. ¿Has trabajado con niños? ¿de qué edades?
4. ¿A partir de qué edades los niños desarrollan su personalidad y cuales son los factores que más influyen en ellos?
5. ¿De qué manera, los niños desarrollan su identidad y de qué formas la demuestran?
6. ¿Cómo afecta a los niños no tener un buen desarrollo de la personalidad?
7. ¿De qué maneras los niños pueden desarrollar mejor su personalidad?
8. ¿Qué importancia tiene en un niño el adecuado desarrollo de su personalidad y cómo influye en su juventud y adultez?
9. ¿A partir de qué edad los niños pueden comprender e interiorizar mejor temas complejos como sexualidad?
10. ¿Cuál sería la mejor manera de explicar a los niños sobre este tipo de temas?
11. ¿Qué recomendarías a los padres y profesores para que puedan ayudar a los

## Anexo 6

Proceso llevado a cabo para el taller generativo a niños de 3 a 7 años.

### Taller Generativo | Testeando el prototipo

A cada niño se le dio unas plantillas en blanco simulando el muñeco que incluiría el kit, de esta manera se observa como es su interacción con el muñeco, cómo deciden personalizarlo, que identidad le dan, etc.

#### ACTIVIDAD 1.1

Se les hizo preguntas que determinan la personalidad de estos muñecos creados:

- ¿Cómo se llama tu muñeco?
- ¿Cuál su color favorito?
- ¿Cuánto años tiene?
- ¿Qué quiere ser de grande?
- ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?
- ¿Cuál es su juguete favorito?

#### ACTIVIDAD 1.2

Se les mostró una presentación simulando la actividad dentro de la app "Creemos un cuento" en el que se les dio una situación inicial y tres posibles siguientes situaciones donde los niños eligieron como continuar la historia.

#### ACTIVIDAD 2.1

A partir de la situación escogida se les preguntó que pueden ver en pantalla, ellos describieron y completaron lo que estaba pasando en la historia.

#### ACTIVIDAD 2.2

Para finalizar se recopiló sus opiniones e ideas de actividades que les gustaron, haciéndoles las siguientes preguntas:

- ¿Te gustó trabajar esta actividad?  
(pintar, elegir la historia, etc)
- ¿Cuál fue tu parte favorita?
- Si volvemos a empezar, ¿Qué personaje crearías?
- ¿Te gustó la historia?
- ¿En qué otra actividad te gustaría que aparezca tu personaje creado?

#### ACTIVIDAD 3





## Anexo 7

### Ficha de Observación - Testeo de prototipo



Nombre y Apellido \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

S = sí AV= a veces N= no

CONDUCTAS	S	AV	N
Está atent@ a las indicaciones de las actividades			
Entiende las indicaciones dadas rápidamente			
Hace preguntas respecto a las indicaciones			
Muestra interés por realizar las actividades			
Hace comentarios sobre lo que está realizando			
Responde a las preguntas			
Tiene inconvenientes para la realización de las actividades			
Opina sobre cada actividad			
Identifica una actividad favorita			
Crea escenarios e historias detras de las imágenes con facilidad			
Relaciona las situaciones y actividades con su propia experiencia y contexto			
Se puede identificar sus influencias por parte de padres y profesores			
Propone otras actividades que le gustaría que este incluido en la propuesta			

Observaciones

---



---



---



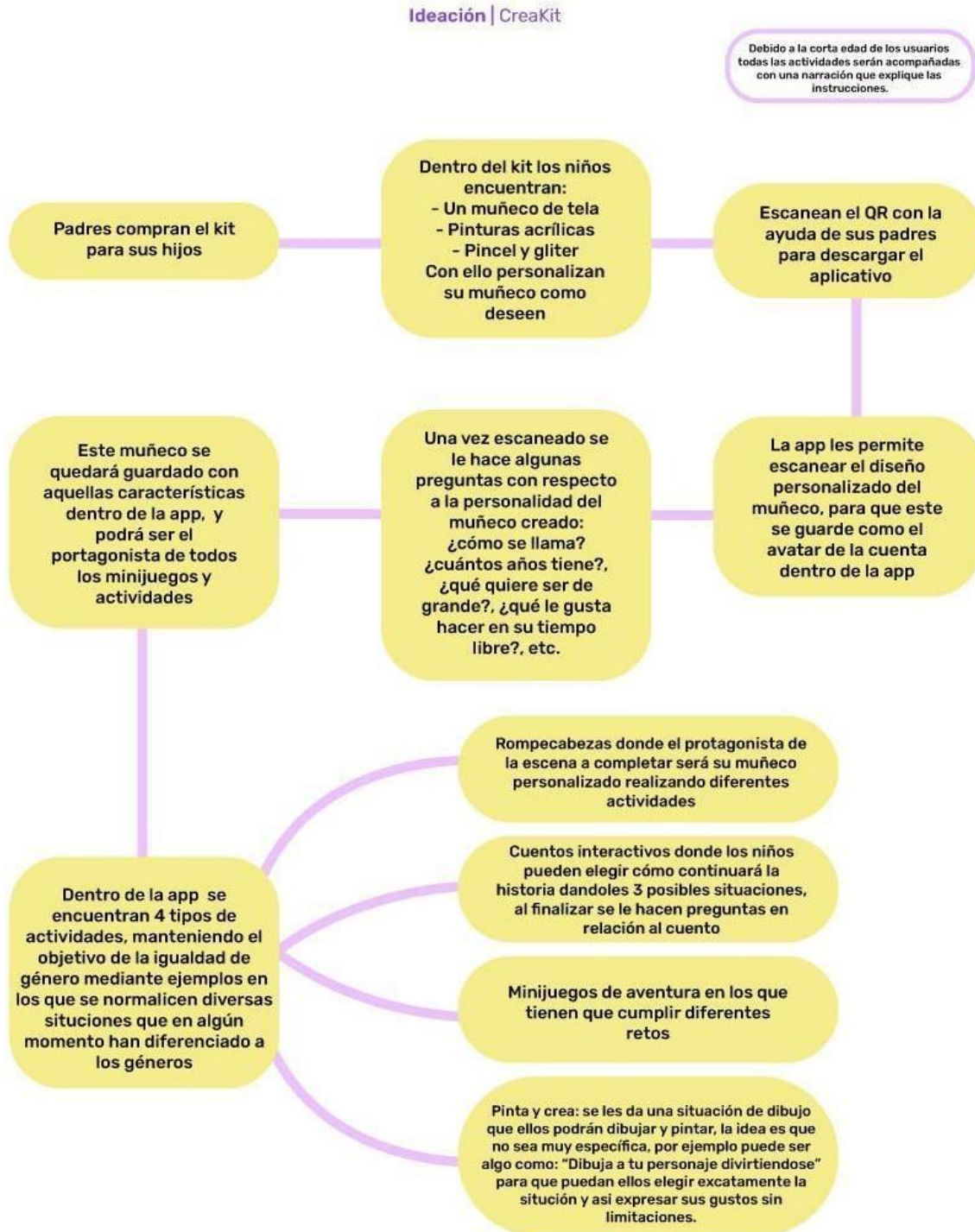
---



---

## Anexo 8

### Funcionamiento de la propuesta



## Anexo 9

Logo del producto



## Anexo 10

Diseño preliminar del kit en físico



## Anexo 11

### Vistas del aplicativo

