



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI
FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT
CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

EMOCIONES A LA VISTA

ESTUDIANTE

MARIA JULIANA PATIÑO RODRIGUEZ

CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

1.1 Temática

1: Introducción al tema.

La educación emocional en la primera infancia generalmente entre los 3 a 6 años de edad constituye un componente esencial en el desarrollo integral de los niños, al influir en su capacidad para construir relaciones, adaptarse al entorno y comprender tanto sus emociones como las de los demás. Durante esta etapa, los niños empiezan a experimentar y manifestar una amplia gama de emociones, aunque no siempre logran identificarlas, nombrarlas o gestionarlas de manera consciente. Si bien existen iniciativas educativas orientadas a fortalecer estas habilidades emocionales, persiste una brecha en cuanto al acceso a metodologías adecuadas y adaptadas a las necesidades de esta población. Esta situación se ve agravada en contextos donde los recursos didácticos son escasos, poco contextualizados o no responden a las particularidades del desarrollo infantil. En este escenario, las historias visuales se presentan como un objeto de estudio relevante, al tratarse de herramientas comúnmente utilizadas en la educación inicial, pero cuyo alcance, pertinencia y accesibilidad merecen ser explorados y cuestionados con mayor profundidad.

2: Análisis del contexto actual.

En Santiago de Cali, el creciente interés por la educación emocional ha motivado la aparición de diversas herramientas pedagógicas, desde cuentos ilustrados hasta plataformas digitales. Sin embargo, estas propuestas suelen diseñarse de forma genérica, sin considerar las particularidades de la ansiedad en niños preescolares. González Toro (2023), en su revisión en la Universidad Santiago de Cali, señala que la regulación emocional en preescolares está estrechamente relacionada con su capacidad para gestionar el estrés y la ansiedad, lo que evidencia la necesidad de adaptar los recursos a este grupo etario. A nivel global, cerca del 5 % de los menores cumplen criterios de un trastorno de ansiedad en algún momento de la infancia, lo que subraya su prevalencia temprana y su impacto en el desarrollo socioemocional (Rapee et al., 2009). En el ámbito local, la Secretaría de Salud Pública de Cali lanzó en octubre de 2024 la campaña “Cali, un cuento contigo” para fortalecer la salud mental infantil y reconocer la alta demanda de estrategias que atiendan los síntomas ansiosos en niños. No obstante, docentes de colegios públicos caleños reportan no contar con formación ni materiales específicos para abordar la ansiedad infantil en sus prácticas diarias, lo que revela un problema de acceso tanto cuantitativo como cualitativo a recursos didácticos adecuados.

[https://iacapap.org/ Resources/Persistent/ce9162de17e90345cedc203510b98b4350b9c085/F.1-Anxiety-Disorders-SPANISH-2016.pdf?utm_](https://iacapap.org/Resources/Persistent/ce9162de17e90345cedc203510b98b4350b9c085/F.1-Anxiety-Disorders-SPANISH-2016.pdf?utm_)

<https://www.cali.gov.co/salud/publicaciones/183204/cali-lanza-campana-para-fortalecer-la-salud-mental-infantil-a-traves-de-la-lectura-en-familia/>

<https://repositorio.usc.edu.co/items/1f2b8338-49eb-4eda-b6e8-27c239ff92b0/full?utm>

Oportunidades y motivaciones.

Este tema es ante la carencia de herramientas visuales diseñadas específicamente para favorecer la comunicación emocional en niños preescolares con síntomas de ansiedad en Santiago de Cali. Aunque actualmente existen recursos generales como cuentos ilustrados y aplicaciones móviles para educación emocional, éstos rara vez consideran las particularidades de la ansiedad infantil ni se han adaptado a la población de 3 a 6 años en jardines infantiles y colegios públicos de la ciudad.

La Política Nacional de Salud Mental 2024 del Ministerio de Salud y Protección Social subraya la urgencia de implementar intervenciones en primera infancia para prevenir y atender trastornos de ansiedad desde etapas tempranas. Además, la Organización Mundial de la Salud estima que cerca del 4 % de la población infantil mundial padece un trastorno de ansiedad en algún momento, y en Colombia el 3,5 % de los niños y niñas menores de 12 años han sido diagnosticados con algún trastorno de ansiedad. Por ello, este proyecto apunta a diseñar materiales visuales intuitivos y contextualizados para entornos educativos de Cali, colaborando con docentes y psicólogos municipales, con el fin de mejorar el reconocimiento y la regulación de la ansiedad en niños preescolares.

Habilidades y destrezas.

Para el desarrollo de este proyecto se requieren habilidades en diseño de comunicación visual, ilustración, narración visual y diseño de experiencias interactivas. Además, es fundamental comprender los principios de la educación emocional y la psicología infantil para crear materiales adaptados a las necesidades de los niños. La capacidad de investigación y análisis será clave para fundamentar las decisiones de diseño, así como la colaboración con profesionales de la educación y la psicología para validar la propuesta.

Párrafo 5: Análisis DOFA y conclusiones.

En Cali, este proyecto cuenta con fortalezas como el respaldo de la Política Nacional de Salud Mental 2024, que prioriza la atención en primera infancia y facilita la articulación intersectorial, la evidencia de la OMS que indica que cerca del 4 % de la población infantil mundial presenta trastornos de ansiedad en etapas tempranas y experiencias locales como la campaña Cali, un cuento contigo” de la Secretaría de Salud Pública, que demostró la receptividad de familias y docentes al uso de narrativas visuales . Sin embargo, persisten debilidades no existen materiales visuales adaptados específicamente para niños de 3–6 años con ansiedad en jardines infantiles

de la ciudad, y carecemos de estudios piloto que validen la eficacia de las historias visuales en este contexto. Entre las oportunidades sobresalen las alianzas con la Línea 106 y la Red Mixta Territorial en Salud Mental para iterar y escalar prototipos junto a psicólogos y pedagogos locales, así como el creciente interés de instituciones educativas en incorporar recursos gráficos de identificación emocional, tal como promueven las guías de juegos interactivos de UNICEF para el reconocimiento de emociones. Finalmente, el proyecto debe afrontar amenazas como la resistencia de algunos sectores escolares a metodologías no tradicionales y el estigma hacia la salud mental infantil, al que Colombia ha hecho frente con su campaña “Abraza tu mente” para normalizar el diálogo sobre emociones, además de las limitaciones presupuestales en entornos públicos que podrían dificultar la producción y distribución de materiales.

Las oportunidades indican un escenario favorable para la implementación del proyecto, dado el creciente interés en la educación emocional y la posibilidad de colaboración con instituciones educativas y expertos en psicología infantil. Además, la evolución de herramientas digitales facilita su expansión y adaptación a distintos formatos.

Sin embargo, las debilidades y amenazas señalan retos importantes, como la necesidad de validar el material con estudios y pruebas piloto, la resistencia al cambio por parte de docentes y padres, y las limitaciones económicas para su desarrollo y

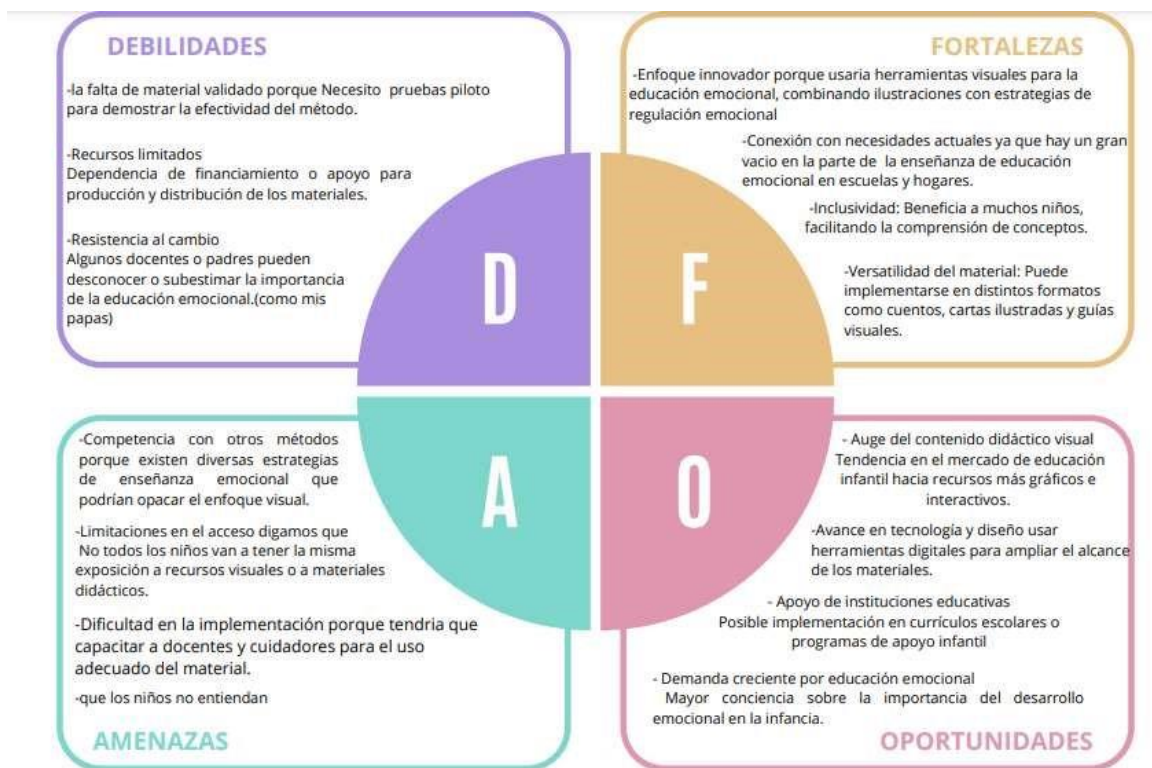
distribución. Para superar estos desafíos, es clave diseñar estrategias de implementación accesibles y realizar alianzas estratégicas con el sector educativo.

este proyecto tiene un impacto positivo potencial en la educación emocional infantil, siempre que se tomen medidas para fortalecer sus debilidades y mitigar las amenazas. Con un enfoque estratégico y colaborativo, puede convertirse en una herramienta efectiva y accesible para mejorar la inteligencia emocional de los niños desde una edad temprana.

<https://www.unicef.org/media/152831/file/Including%20children%20with%20disabilities%20in%20humanitarian%20action%3A%20Child%20Protection%20ES.pdf?utm>

<https://www.unicef.org/colombia/abraza-tu-mente?utm>

<https://www.unicef.es/educa/biblioteca/juego-interactivo-infantil-emociones>



1.2 Justificación (¿Por qué se hace?, hechos y datos)

La implementación de este proyecto responde a la necesidad de que los diseñadores egresados fortalezcan su capacidad de análisis y empatía con niños preescolares que presentan síntomas de ansiedad en Cali. El desarrollo de la inteligencia emocional en la primera infancia es un pilar para la formación de habilidades sociales y cognitivas UNICEF (2021) destaca que la educación emocional en esta etapa mejora el bienestar

de los niños y previene problemas de salud mental a largo plazo así mismo, la Política Nacional de Salud Mental 2024 del Ministerio de Salud y Protección Social prioriza la atención en primera infancia para prevenir y atender trastornos como la ansiedad. No obstante, los recursos actualmente disponibles en Cali como “El Monstruo de Colores” implementado en el Gimnasio Seres y Saberes para niños de 3 a 6 años (Ballesteros & Forero, 2020) ,la campaña “Cali, un cuento contigo” de la Secretaría de Salud Pública, que promueve la lectura en familia a través de la Línea 106 en las 22 comunas de la ciudad y la Red de Bibliotecas Públicas de Cali, que para 2025 destinó más de \$10 500 millones a herramientas pedagógicas y tecnológicas en sus 61 sedes no están diseñados ni adaptados específicamente para atender la ansiedad en niños de 3 a 6 años en jardines infantiles y colegios públicos. Este vacío evidencia la urgencia de crear materiales visuales intuitivos, contextualizados y validados con docentes y psicólogos locales, para mejorar el reconocimiento y la regulación de la ansiedad infantil en la primera infancia.

1.3 Delimitación del problema de diseño desde la caracterización del fenómeno:

- El ¿qué?: ¿qué fenómeno se está planteando/abordando?, es decir, la situación concreta a intervenir en términos de eso que se desconoce o no ocurre como se espera,

El presente proyecto se centra en la carencia de herramientas visuales intuitivas y contextualizadas para la educación emocional de niños de 3 a 6 años con síntomas de ansiedad en el entorno educativo formal de Cali, específicamente en jardines infantiles, públicos de la Secretaría de Educación Municipal. Aunque la Política Nacional de Salud Mental 2024 enfatiza la atención en primera infancia, no existen recursos gráficos adaptados a la ansiedad infantil disponibles para docentes y familias en la ciudad . En la práctica, los educadores reportan escasa formación y ausencia de materiales que les permitan identificar y gestionar la ansiedad en el aula, y los cuidadores en el hogar carecen de guías visuales específicas, ampliando así la brecha de acceso a estrategias efectivas de reconocimiento, expresión y regulación de emociones ansiosas . Esta situación delimita el área de intervención del proyecto el diseño y validación de historias visuales como recurso didáctico en instituciones de primera infancia de Santiago de Cali.

- El ¿cómo?: a partir de preguntas o interrogantes sobre cómo la descripción de las dinámicas que suceden en el asunto que se estudia y alrededor de este
- Serie de preguntas que me ayuden a definir el enfoque, y identificar las metodologías trabajadas para abordar el proyecto

En la fase de caracterización de este anteproyecto sobre la ansiedad en niños preescolares de Cali se identifican cinco claves fundamentales que guían el diagnóstico y el diseño de la intervención ¿Qué?, para definir con precisión el fenómeno y sus manifestaciones en la primera infancia ¿Cómo?, para analizar las dinámicas y procesos mediante los cuales los niños aprenden a reconocer y gestionar sus emociones ¿Quiénes?, para precisar los actores involucrados niños, docentes, cuidadores y expertos ¿Dónde?, para delimitar los contextos de implementación concretos jardines infantiles, colegios públicos de Cali y ¿Para qué?, para establecer el propósito último de la intervención y su aportación al bienestar emocional infantil y la formación de competencias socioemocionales. ¿Cómo aprenden los niños en edad preescolar a identificar y gestionar sus emociones?

Aprendizaje emocional

¿Cómo aprenden los niños de 3–6 años a identificar y gestionar sus síntomas de ansiedad en entornos educativos?

¿Qué estrategias pedagógicas observación participante, juegos guiados, dramatización facilitan este aprendizaje en jardines infantiles de Cali?

Potencial de las historias visuales

¿Cómo pueden las narrativas gráficas ilustradas estructurar de forma intuitiva las secuencias emocionales (detonante–sensación–respuesta) en niños ansiosos?

¿Qué metodologías de prototipado rápido (wireframes impresos, bocetos digitales, tests de usabilidad) son más eficaces para iterar estos materiales con docentes y psicólogos?

Validación y evaluación

¿Cómo se puede medir la efectividad de las historias visuales en la reducción de síntomas ansiosos y en la mejora del reconocimiento emocional?

¿Qué indicadores cualitativos (entrevistas semiestructuradas) y cuantitativos (escalas de ansiedad infantil) resultan más apropiados para este contexto?

Inclusión y contextualización

¿Cómo garantizar que los contenidos visuales sean culturalmente pertinentes para Cali y respetuosos de la diversidad sociocultural?

¿Qué metodología de co-diseño (talleres participativos con familias y docentes) puede asegurar esta adecuación?

Implementación práctica

¿De qué manera diseñar herramientas que sean fáciles de usar por docentes con mínima formación en salud mental, y por cuidadores en el hogar?

¿Qué formatos (físico, digital o mixto) ofrecen mayor accesibilidad en instituciones con limitaciones de recursos tecnológicos?

- El ¿quiénes?: relacionado con los actores clave involucrados con la situación que se pretende intervenir (usuarios implicados directos y experto temático que aporta información relevante y le interesan los resultados),

Usuarios principales

Los niños y niñas en edad preescolar (entre 3 y 6 años) que presentan ansiedad infantil son el grupo objetivo directo del proyecto. Este grupo se encuentra en una etapa del desarrollo en la que están empezando a reconocer y nombrar sus emociones, pero aún requieren apoyo visual y pedagógico para comprenderlas y expresarlas. En particular, el proyecto se enfoca en contextos educativos de Cali, donde la diversidad sociocultural y las condiciones socioeconómicas presentan retos específicos para el acceso equitativo a recursos emocionales adecuados.

Mediadores educativos y cuidadores

Los docentes de primera infancia y cuidadores (padres, madres, familiares cercanos) desempeñan un papel fundamental en la implementación y acompañamiento del

proceso educativo emocional. Son quienes facilitan el uso de los recursos visuales en la práctica diaria, tanto en el aula como en el hogar, y su retroalimentación es clave para evaluar la utilidad, comprensión y pertinencia de las herramientas diseñadas.

Expertos temáticos

Psicólogos infantiles, educadores especializados en pedagogía emocional y diseñadores de comunicación visual son actores expertos que contribuyen a la validación teórica y metodológica del proyecto. Su experiencia permite enriquecer el desarrollo de materiales narrativos adaptados a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños, así como evaluar su impacto. Instituciones como el ICBF, universidades con programas de educación infantil y centros de salud mental en Cali pueden ser aliados estratégicos para apoyar y validar la propuesta.

Este enfoque colaborativo entre usuarios, mediadores y expertos garantiza que la solución propuesta sea relevante, efectiva y contextualizada a las realidades de la educación emocional infantil en la ciudad de Cali.

1.3.1.1 2. Expertos temáticos (aportan información relevante y validan la propuesta):

Psicólogos infantiles

Especialistas en el desarrollo emocional y conductual de los niños, aportan criterios para adaptar los contenidos visuales a las capacidades cognitivas y emocionales de los preescolares, especialmente aquellos con síntomas de ansiedad. Su participación es clave para asegurar que las herramientas diseñadas sean seguras, apropiadas y efectivas.

Pedagogos y docentes especializados en primera infancia

Proveen información sobre las dinámicas de aprendizaje en entornos escolares, las metodologías más utilizadas en la educación emocional, y los retos reales que enfrentan en el aula. Aportan desde la experiencia práctica para hacer que las herramientas sean aplicables en contextos educativos reales, como jardines y centros infantiles de Cali.

Diseñadores de comunicación visual y narración gráfica

Contribuyen en la creación de recursos visuales comprensibles, atractivos e inclusivos, ajustados a las capacidades de atención, comprensión y expresión emocional de los niños en edad preescolar. Aseguran que la propuesta cumpla con criterios de claridad, accesibilidad e impacto narrativo.

Terapeutas ocupacionales o fonoaudiólogos infantiles

Pueden aportar en la validación de materiales para niños con dificultades en el lenguaje o el procesamiento sensorial, enriqueciendo el enfoque inclusivo del proyecto.

Estas voces expertas no solo respaldan la fundamentación teórica y metodológica, sino que permiten validar la propuesta en escenarios reales de intervención, como instituciones educativas públicas o privadas de Cali, consultorios de atención psicológica infantil y programas del ICBF que trabajan con primera infancia.

- El ¿cuándo?: hace referencia a las temporalidades en las cuales es evidente el fenómeno a estudiar, las interacciones entre los actores y agentes involucrados o las particularidades del comportamiento del fenómeno que son evidentes en la situación a intervenir. Aquí es muy útil incluir gráficos y esquemas, y

Días (Temporalidad)	Fase Proceso
Día 1(Planear)	Definición del problema de diseño y alcance del proyecto. Identificación de necesidades específicas en la

	comunicación visual para la salud mental infantil.
Día 2 (Planear)	Investigación inicial sobre pictogramas, guías visuales y diseño conversacional en salud mental. Análisis de referentes y casos de estudio. Identificación del público objetivo y expertos temáticos.
Días 3-5(Planear)	Desarrollo de la estrategia de diseño. Definición del propósito, personalidad y tono de comunicación del proyecto. Creación de primeros bocetos conceptuales.
Días 6-7(Hacer)	Creación de moodboards con referencias visuales y estructuración del concepto gráfico del proyecto. Refinamiento de bocetos y pruebas iniciales.

<p>ZDías 10-14(Hacer)</p>	<p>Desarrollo de los primeros elementos gráficos: pictogramas, ilustraciones y diagramación de guías visuales.</p> <p>Selección de tipografías, paleta de colores y composición.</p>
<p>Días 15-20(Hacer)</p>	<p>Creación de prototipos interactivos y exploración de elementos gráficos complementarios. Pruebas de</p>
	<p>accesibilidad y validación con usuarios potenciales.</p>
<p>Días 21-23(Hacer)</p>	<p>Diseño de materiales finales como guías visuales, pictogramas y otros recursos gráficos aplicados al proyecto.</p>
<p>Días 23-25(Hacer)</p>	<p>Creación del Manual de Aplicación de la Identidad Visual y pruebas de implementación en diferentes entornos.</p>
<p>Días 26-27(Verificar)</p>	<p>Creación del Manual de Aplicación de la Identidad Visual y pruebas de implementación en diferentes entornos.</p>

Días 30-32 (Actuar)	Estrategia de lanzamiento y difusión. Publicidad en redes sociales y divulgación en espacios académicos o educativos.
Días 32-35 (Actuar)	Seguimiento y evaluación del impacto del proyecto. Recopilación de métricas y testimonios para futuras mejoras.

Conclusión

- El ¿dónde?: identificando el entorno en el cual sucede el fenómeno: lo local, regional-nacional o global.

este proyecto se sitúa en un contexto local, específicamente en la ciudad de Cali, Colombia, donde se ha evidenciado una creciente necesidad de integrar la educación emocional de forma efectiva en los entornos escolares y familiares durante la primera infancia. Cali, como una ciudad con una amplia diversidad sociocultural y retos en salud mental infantil, enfrenta brechas significativas en el acceso a herramientas educativas adaptadas, especialmente en instituciones con recursos limitados.

Esta situación se conecta también con una problemática de alcance regional y nacional, ya que, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y estudios como

los del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), muchas instituciones en Colombia carecen de materiales didácticos visuales que apoyen el desarrollo emocional de los niños de forma inclusiva y accesible. Además, en contextos urbanos como Cali, donde confluyen distintas realidades sociales, se vuelve urgente proponer soluciones contextualizadas que respondan a las necesidades de niños con síntomas de ansiedad y otras dificultades emocionales desde sus primeros años de vida.

Por tanto, este proyecto se plantea dentro del entorno educativo y familiar de Cali, pero con posibilidades de adaptación y escalabilidad a nivel nacional, contribuyendo a fortalecer la educación emocional infantil mediante herramientas visuales efectivas, validadas por expertos y aplicables en contextos diversos.

2 Fase 3: OBJETIVOS, RUTA METODOLÓGICA Y CONSIDERACIONES ÉTICAS

2.1 Objetivo general

Diseñar una herramienta que facilite el reconocimiento y la expresión de emociones en niños en edad preescolar con síntomas de ansiedad, fortaleciendo la educación

emocional en contextos educativos y familiares en la ciudad de Cali en el jardín encantado.

Objetivos específicos.

- Identificar las necesidades emocionales y comunicativas de niños en edad preescolar con síntomas de ansiedad en entornos educativos de Cali.
- Analizar los recursos visuales y metodologías existentes en la enseñanza de la educación emocional infantil.
- Diseñar una propuesta visual narrativa que integre elementos gráficos e ilustrativos adaptados a niños con ansiedad.

2.2 Ruta metodológica:

La ruta metodológica es el conjunto de pasos, procedimientos, técnicas y herramientas que se emplean para alcanzar los objetivos de un proyecto de investigación. Funciona como una guía estructurada que organiza las actividades de recolección, análisis y sistematización de datos, garantizando la coherencia entre el planteamiento del problema, el objetivo general y el logro de los objetivos específicos declarados. Es decir, que la ruta metodológica se

construye con el propósito de asegurar el logro de los objetivos específicos que naturalmente permiten el cumplimiento del objetivo general.

Presente la propuesta de ruta metodológica con un Diagrama de Gantt, como herramienta para ilustrar el cronograma del proyecto y verificar el logro de los objetivos y qué métodos, técnicas, herramientas o procedimientos se utilizarán en cada uno de los objetivos específicos para dar cumplimiento al proyecto.

La ruta metodológica de este proyecto tiene como propósito orientar el desarrollo del proceso investigativo y de diseño para alcanzar el objetivo general y los objetivos específicos. Se estructura en cuatro fases principales: diagnóstico, análisis, diseño y validación, y está sustentada en un enfoque cualitativo, con métodos propios del diseño centrado en el usuario y la investigación aplicada.

Fase 1

Diagnóstico y caracterización

Se llevará a cabo una revisión bibliográfica y documental sobre educación emocional, ansiedad infantil en preescolares, y recursos visuales aplicados al aprendizaje. Se realizarán entrevistas semiestructuradas y grupos focales con docentes, cuidadores y psicólogos infantiles en Cali, con el fin de identificar necesidades, barreras y oportunidades en el uso de herramientas visuales para apoyar la educación emocional

en niños con ansiedad.

Instrumentos: fichas de revisión, guías de entrevista, matriz de análisis de necesidades.

Fase 2

Análisis de referentes y definición de criterios

En esta etapa se estudiarán casos similares y recursos existentes para establecer criterios de diseño, teniendo en cuenta principios de accesibilidad, inclusión y comprensión visual. Se sistematizarán los hallazgos y se definirán los lineamientos de diseño.

Fase 3

Diseño de la propuesta visual

Se desarrollará una propuesta de herramienta visual narrativa (cuentos ilustrados, pictogramas, o material híbrido) adaptada a las necesidades detectadas. Esta fase incluye la elaboración de bocetos, ilustraciones, y pruebas de legibilidad e interpretación con usuarios.

Métodos y técnicas: prototipado, ilustración, diseño de experiencia de usuario, pruebas piloto.

Fase 4






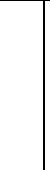

Validación y retroalimentación

Se realizará una validación de la propuesta con expertos temáticos (psicólogos infantiles, educadores y diseñadores) y con usuarios reales (niños, docentes y cuidadores). Se aplicarán entrevistas de retroalimentación, observación directa y encuestas de comprensión emocional.

Herramientas: rúbricas de validación, fichas de observación, análisis cualitativo.



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Análisis de casos de éxito en comunic ación visual para niños																				
OBJ 2: Diseñar historia s visuales para explicar emocio nes y																				

gráficos (storyboards)																				
Diseño de pictogramas y guías visuales																				
Validación con expertos y ajustes																				

FORMATO PARA EL ANÁLISIS PREVIO DE CONSIDERACIONES ÉTICAS DE
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN O CREACIÓN

DATOS GENERALES DEL PROYECTO	
Título del proyecto	Estrategias Gráficas para la Gestión Emocional



Investigador Principal (IP) () Estudiante (x)	Maria juliana patiño	
Coinvestigadores		
Tutor		
Facultad / Instituto del IP	Creación y habitad	
Departamento	Creación	
Tipo de proyecto	Investigación	

	Innovación	x
	Investigacióncreación	x
	Creación	
	Convocatoria Interna	
	Convocatoria Externa	



Modalidad		
	Proyecto de estudiantes	x
	Proyecto sin recursos frescos	
Tipo de FUENTE	Estudio de fuentes primarias	
	Estudio de fuentes secundarias	
	Estudio mixto	x
Tipo de estudio, tipo de investigación, diseño investigativo		
Fecha de solicitud de aval	22 de abril 2025	
Fecha de inicio y		
fin del proyecto		



ASPECTOS POR EVALUAR	i	S o	N /	N A	OBSERVA CIONES
<p>CONSIDERACIONES ÉTICAS GENERALES (Diligenciar para todo tipo de proyectos)</p>					
1. El proyecto incluye el análisis de las consideraciones éticas asociadas a la metodología a desarrollar.		x			
2. El proyecto acoge las normativas nacionales o internacionales, regulaciones aplicables al campo de conocimiento y estándares éticos.		x			



3. El proyecto especifica cómo garantiza la validez y confiabilidad científica: claridad metodológica (métodos, fuentes de datos, análisis de información, uso de programas software o sistemas de apoyo adecuados para toma de datos confiables, recursos acordes, etc.) y claridad procedimental.		x		
4. El proyecto utilizará fuentes o datos personales, públicos o privados, y cuenta con su respectivo soporte y autorización de derechos de uso.		x		
5. El proyecto especifica claramente el plan de gestión de datos, incluyendo la		x		



protección de datos (habeas data), la veracidad, privacidad, confidencialidad y custodia.				
6. El proyecto especifica si los datos obtenidos serán utilizados para el presente proyecto o servirán como base para futuras investigaciones		x		
7. El proyecto incluye el plan divulgación de los resultados	x			
8. El proyecto describe la autoría de los productos de acuerdo con la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad.	x			
9. El IP o los coinvestigadores tienen algún conflicto de interés. ¿El proyecto sustenta la solución del conflicto?		x		
10. El proyecto de investigación incluye a participantes		x		



humanos como sujetos de investigación y/o creación.				
11. El proyecto requiere consentimiento informado, consentimiento parental o asentimiento informado.		x		Especifique : Encuestas
12. El consentimiento está redactado en lenguaje coloquial y explica qué se va a hacer, cómo (metodología), dónde, cuándo, por qué razón, para qué (beneficio), derechos, deberes, gastos, incentivos.		x		
13. Indique el grupo(s) poblacional(es) incluido(s) en la investigación: <input checked="" type="checkbox"/> Menores de edad				

<input type="checkbox"/> Adultos mayores (65 años o más) <input checked="" type="checkbox"/> Adultos mayores institucionalizados <input type="checkbox"/> Personas en situación de discapacidad física mental <input type="checkbox"/> Personas con discapacidad física o mental <input type="checkbox"/> Comunidad LGBTIQ+ <input type="checkbox"/> Víctimas de conflicto armado <input type="checkbox"/> Excombatientes - reinsertados <input type="checkbox"/> Pacientes <input type="checkbox"/> Minorías étnicas (indígena, afrocolombiana, rom, raizal y palenquera) <input type="checkbox"/> Habitantes de calle <input type="checkbox"/> Migrante <input type="checkbox"/> Personas en estado de embarazo <input type="checkbox"/> ¿Otro, Cual? <input type="checkbox"/> Ninguno				
--	--	--	--	--



Nota: Consulte la página del Ministerio de Salud y Protección Social la definición de población vulnerable

<https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/poblacionesvulnerables/Paginas/poblaciones-vulnerables.aspx>

Si su proyecto involucra población vulnerable, anexe el (los) permiso (s) institucionales (es) correspondiente

14. Indique si trabajará con sujetos que hacen parte de los siguientes grupos de población subordinada:

Estudiantes PUJ

Estudiantes de otras instituciones

Trabajadores Hospitales o Clínicas de convenio docencia-servicio

<input checked="" type="checkbox"/> Trabajadores de otras instituciones <input type="checkbox"/> Personas privadas de la libertad (internos o reclusos) <input type="checkbox"/> Fuerzas armadas <input type="checkbox"/> Policía <input type="checkbox"/> ¿Otro, Cual? <input type="checkbox"/> Ninguno				
15. El proyecto especifica claramente el número de participantes, su rango de edad, sexo, grupo étnico, lugar de procedencia, lugar de toma de datos, tiempo de participación. Describe la selección adecuada, y equitativa de la población.		x		



16. ¿El proyecto cuenta con autorización de la comunidad para llevar a cabo el proyecto de investigación?		x		
17. ¿El proyecto puede tener un impacto negativo en seres humanos, animales, el medio ambiente o el patrimonio cultural (material o inmaterial)?				
18. ¿Existe algún aspecto reputacional de algún integrante del equipo o entidad financiadora que deba ser tenido en cuenta?		x		Especifique cuál

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN CON SERES HUMANOS

Estos proyectos deben remitirse al Comité de Ética de la Investigación en Salud Humana adscrito a la Facultad de Ciencias de la Salud o a Comité de Ética de la Investigación con aval INVIMA (externo) (Consulte a la OID)



OTROS PROYECTOS INVESTIGACION CREACION- INNOVACION
CREACION- CON SERES HUMANOS

19. Indique el tipo de estudio a
desarrollar

Estudio observacional

Estudio de intervención

Otro

¿Cuál? _____



<p>20. Indique el tipo de intervención, si aplica.</p> <p><input type="checkbox"/> Estudio de intervención con dispositivo</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Estudio de intervención psicosocial y del comportamiento</p> <p><input type="checkbox"/> Exámenes/ pruebas físicas</p> <p><input type="checkbox"/> Intervención en medio ambiente, cultura, arte</p> <p><input type="checkbox"/> Otro</p> <p>¿Cuál? _____</p>				Especifique
<p>21. ¿Los resultados derivados del estudio generan la necesidad de activar rutas de atención en salud</p>		x		



o notificaciones obligatorias? (Por ejemplo, reporte a SIVIGILA, ruta de atención a víctimas por violencia)				
22. ¿El proyecto incluye datos clínicos?		x		Especifique
Nota: Consulte la Ley 2287 de 2023 Biobancos "Por medio de la cual se crea el sistema nacional de biobancos y se regula el funcionamiento de los biobancos con fines de investigación biomédica, biotecnológica y epidemiológica y se dictan otras disposiciones"				
23. ¿El proyecto incluye transferencia de muestras biológicas a terceros para su tratamiento (diferentes a PUJ)? ¿Qué tipo de transferencia? <input type="checkbox"/> Transferencia a nivel nacional <input type="checkbox"/> Transferencia internacional		x		Tipo de muestra
24. ¿El proyecto involucra muestras biológicas de origen humano?		x		Cuáles

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN CON ANIMALES

(Diligencie si aplica)

Estos proyectos deben remitirse al Comité Institucional de Cuidado y Uso de Animales (CICUA) de PUJ Bogotá por intermedio de la OID

25. ¿Su proyecto requiere obtención del respectivo aval por parte del CICUA?		x		
26. ¿Su proyecto incluye animales?		x		Especifique
27. ¿Qué proceso que se hará con animales?		x		Especifique

Conozca la ruta para el envío de proyectos aquí:

Acceda a al Formato de uso de Animales (FUA) aquí:



PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN AMBIENTAL CON ESPECIES DE LA
DIVERSIDAD BIOLÓGICA, MUESTRAS BIOLÓGICAS, AMBIENTALES O
ACTIVIDADES DE ACCESO A RECURSOS GENÉTICOS

(Diligencie si aplica)

28. ¿El proyecto involucra investigación con animales vertebrados o cefalópodos (pulpos, calamares, sepias o nautilus) o sus muestras?		x		
--	--	---	--	--

Nota: Tenga en cuenta que requerirá autorización de PNN o de la Corporación antes de iniciar actividades. Esta autorización podrá solicitarla a través de la Oficina de Investigación y Desarrollo



<p>29. ¿El proyecto de investigación incluye trabajo con especies de la diversidad biológica? (Incluye plantas, microorganismos, muestras de origen vegetal o muestras de ambiente como aire, suelo o agua). Indique las especies con las cuales trabajará:</p> <p><input type="checkbox"/> Plantas</p> <p><input type="checkbox"/> Microorganismos</p> <p><input type="checkbox"/> Muestras biológicas de origen vegetal</p>		x		
<p><input type="checkbox"/> Muestras ambientales (aire, suelo, agua)</p>				



<p>30. Indique si usted o un co- Investigador:</p> <p><input type="checkbox"/> Está incluido dentro del Permiso Marco de Recolección con ANLA</p> <p><input type="checkbox"/> Está tramitando el permiso ante la ANLA</p> <p><input type="checkbox"/> No cuenta con permiso de recolección</p>		x		
<p>31. ¿El proyecto realizará actividades de recolección de especies de la diversidad biológica? La recolección se realizará en:</p> <p><input type="checkbox"/> Zona de Parques Nacionales Naturales</p> <p><input type="checkbox"/> Zona diferente a Parques Nacionales Naturales</p> <p><input type="checkbox"/> Zona de jurisdicción de una</p>		x		



Corporación de Autónoma Regional				
32. ¿El proyecto utilizará muestras recolectadas previamente (fuentes secundarias)?, y ¿cuenta con los permisos para el uso de este material?		x		Explique
33. ¿El proyecto involucra especies amenazadas?		x		
34. ¿El proyecto incluye algún otro modo de uso del medio ambiente?		x		Especifique



Nota: Consulte en la página de CITES (especies listadas en los apéndices de la Convención Internacional para el Comercio de Especies listadas de fauna y Flora Silvestres) <https://www.minambiente.gov.co/index.php/bosques-biodiversidadyserviciosecositematicos/permisos-cites>

Consulte la última resolución de especies amenazadas del Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible (MADS) y los listados de los libros rojos de la biota colombiana
<https://www.minambiente.gov.co/images/normativa/app/resoluciones/75res%201912%20de%202017.pdf>)

Una vez aprobado el proyecto por el CEI, el Investigador Principal deberá informar a la OID para adelantar los trámites estatales y solicitar los permisos ante el MADS antes del inicio de las actividades.

35. ¿Las actividades de recolección se realizarán en zonas con presencia de grupos étnicos?		x		
---	--	---	--	--

<p>36. ¿Cuenta con concepto de determinación y procedencia y oportunidad de consulta previa del Ministerio del Interior? En caso de que no, recuerde tramitarlo antes de empezar actividades en la zona.</p>		x		
<p>37. ¿El proyecto involucra muestras tomadas de cultivo a nivel comercial, semi-comercial o experimental (campo, invernadero o in vitro)?</p>		x		
<p>38. ¿Tiene permiso para uso de las muestras?</p>		x		Explique
<p>39. ¿El proyecto incluye importación o exportación de muestras de la diversidad biológica? Indique si</p>		x		

<p>las muestras a importar/exportar son</p> <p><input type="checkbox"/> CITES (Listadas en los apéndices de la Convención Internacional para el Comercio de Especies listadas de fauna y Flora Silvestres)</p> <p><input type="checkbox"/> No CITES (NO listadas en los apéndices de la Convención Internacional para el Comercio de Especies listadas de fauna y Flora Silvestres)</p>				
<p>40. ¿El proyecto incluye actividades de acceso a recursos genéticos y/o sus productos derivados?</p>		x		
<p>41. ¿El proyecto está incluido o se encuentra en trámite el contrato marco de Acceso a Recursos Genéticos (ARG)?</p>		x		

En caso de tener dudas sobre si las actividades a desarrollar configuran acceso a recursos genéticos, puede consultar la página del Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible (MADS) <https://www.minambiente.gov.co/direccion-de-bosquesbiodiversidadyservicios-ecosistemicos/contrato-acceso-a-recursos-geneticos-ysusproductosderivados/>

Tenga en cuenta que para realizar actividades que configuren ARG se debe tramitar el respectivo contrato a través de la Oficina de Investigación y Desarrollo.

42. ¿El proyecto incluye Organismos Vivos Modificados (OVM) u Organismos Genéticamente Modificados- OGM?

Con fines o posibles aplicaciones ambientales

Con fines o posibles aplicaciones agrícolas, pecuarias, pesqueras, en

x



plantaciones forestales comerciales o en la agroindustria <input type="checkbox"/> Para el desarrollo de productos de uso en salud o alimentación humana				
43. ¿El proyecto explica las medidas de contención para OVM que se tendrán en cuenta?		x		
<p>PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN O CREACIÓN</p> <p>(Diligencie si aplica)</p> <p>Estos proyectos deben remitirse al Comité de Ética de la Investigación adscrito a la Oficina de Investigación y Desarrollo</p>				
44. ¿La obra o producto de creación reconoce explícitamente los derechos morales y		x		

<p>patrimoniales de los coautores participantes y/o colaboradores?</p>				
<p>45. ¿Los canales o medios de circulación pensados para la transferencia de la obra o producto de creación cuentan con algún tipo de censura? Explique</p>		<p>x</p>		
<p>46. ¿El proceso de transferencia de la obra o producto de creación requiere hacerse de manera anónima por seguridad o preferencia de los creadores?</p>		<p>x</p>		
<p>47. ¿El formato de la obra o producto de creación está basado en hechos verídicos o de ficción?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verídicos</p> <p><input type="checkbox"/> Ficción</p>				



<p>48. El proyecto pone de prioridad a las personas, minimizando el impacto ambiental de los proyectos arquitectónicos como el uso de materiales sostenibles, la práctica de diseño ecológico, el fácil acceso para las personas con algún tipo de discapacidad, se respeta la estética, la preservación del recurso, los valores patrimoniales, culturales, la seguridad, el bienestar físico y mental sin riesgo a las representaciones visuales engañosas, de elementos que distorsionen la realidad.</p>		x		
--	--	---	--	--



<p>49. El proyecto prioriza a las personas y comunidades, minimizando posibles efectos engañosos en la comunicación visual apropiando lenguajes inclusivos que limitan la estigmatización étnica, de género, por discapacidad, filiación política, creencias religiosas y cualquiera otra forma de discriminación.</p>		x		
<p>50. El proyecto reconoce los riesgos culturales del proyecto en su realización, transferencia o divulgación con personas y comunidades, tomando las medidas de precaución necesarias en el uso de lenguajes: visual, corporal,</p>		x		



sonoro y/o del habla oral o escrita.				
51. El proyecto requiere permisos de uso del espacio público para su realización, divulgación, circulación y/o transferencia.		x		
52. El proyecto cuenta con permisos institucionales, gubernamentales, culturales, gestión del riesgo en		x		
diferentes escenarios, coberturas para el riesgo ,.etc				

De acuerdo con las respuestas anteriores, según su criterio, indique el nivel de riesgo del proyecto (Resolución 8430 de 1993, normativas, políticas (política de ética de la investigación, bioética e integridad científica), códigos de investigación y disciplinares, leyes nacionales e internacionales de investigación, principios éticos y bioéticos en investigación):

- Sin riesgo: Son estudios científicos o de creación que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio, entre los que se consideran: cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta ni sus datos personales (incluida la voz y la imagen fija o en movimiento). (fuentes secundarias)
- Riesgo mínimo: son Estudios científicos o de creación de fuente primaria o mixta con datos de seres humanos (incluido el uso de datos personales como la voz y la imagen fija o en movimiento) no humanos o medioambientales, en donde la probabilidad y magnitud de los daños o molestias que un participante, una comunidad o el medio ambiente podría experimentar como resultado de su participación en el proyecto es comparable al riesgo al que las personas se exponen

en su vida diaria o a situaciones similares a las que enfrentan normalmente en su entorno.

Riesgo mayor al mínimo: Son aquellos estudios científicos o de creación en los que la probabilidad o la magnitud de afectar al sujeto, a la comunidad o al medio ambiente son altas y superan el riesgo al que las personas se exponen en su vida diaria o a situaciones similares a las que enfrentan normalmente en su entorno. Esto incluye: datos sensibles, población vulnerable ensayos clínicos, proyectos de intervención, entre otros.

El proyecto requiere a revisión y aval ético de: Comité de Ética de la Investigación adscrito a la Oficina de investigación y Desarrollo de la Vicerrectoría Académica de la Seccional.

Comité de Ética de la Investigación en Salud Humana

Comité Institucional de Cuidado y Uso de Animales (CICUA)

2.3 Consideraciones éticas:

Fecha de entrega: 01.04.25

Las consideraciones éticas se refieren al conjunto de principios, normas y prácticas que aseguran que el proyecto se lleve a cabo de manera responsable, respetuosa y justa, tanto con los participantes involucrados como con el entorno social, cultural y natural donde se desarrolla. Estas consideraciones buscan prevenir daños, proteger los derechos y la dignidad de las personas, garantizar la integridad del proceso investigativo y promover el respeto por la diversidad y las normas culturales. En disciplinas como el diseño de comunicación visual, se debe prestar especial atención a la representación justa de las culturas,

evitando estereotipos, apropiación cultural indebida o mensajes discriminatorios.

En este apartado se debe incluir el formato para el análisis previo de consideraciones éticas de proyectos de investigación, innovación e investigación-creación completamente diligenciado. En la sección Anexos se deben incluir los documentos adaptados para mitigar el riesgo.

3.4 Consideraciones Éticas El desarrollo de mi proyecto requiere especial atención a principios éticos que garanticen el bienestar de los participantes, en este caso, niños en edad preescolar, docentes, cuidadores y expertos en psicología infantil. 1. Consentimiento informado Dado que el estudio involucra menores de edad, se solicitará consentimiento informado por parte de los padres o cuidadores legales antes de cualquier observación o interacción con los niños. Se elaborará un documento que explique los objetivos del proyecto, los procedimientos involucrados, la confidencialidad de la información y el derecho a retirar su participación en cualquier momento. 2. Protección de la identidad y privacidad

-Se garantizará el anonimato de los niños y sus familias, evitando la recolección de información personal identificable. -En las pruebas de prototipos y sesiones de observación, se registrarán únicamente aspectos generales del

comportamiento y la interacción con los materiales diseñados, sin revelar identidades.

-En la documentación del proyecto, se utilizarán nombres ficticios o códigos para cualquier referencia a participantes.

3. Uso responsable de imágenes y narrativas -Se evitarán representaciones que refuercen estereotipos de género, etnia o capacidades. -Se procurará que los personajes y situaciones sean diversos e inclusivos, promoviendo un mensaje positivo y accesible para distintos contextos

-Se validará con expertos en educación y psicología infantil que las imágenes y narrativas sean adecuadas para la edad y el propósito educativo del proyecto.

4. No manipulación emocional ni inducción de malestar

-Se evitarán representaciones visuales o situaciones narrativas que puedan generar angustia o confusión en los niños.

-Se diseñarán mecanismos de acompañamiento en las sesiones de prueba, con presencia de adultos responsables que puedan brindar apoyo en caso de necesidad. -Se incluirán estrategias de contención emocional, permitiendo a los niños expresar libremente sus emociones y pensamientos en un entorno seguro.

5. Integridad y transparencia en la investigación

- Toda la información obtenida será utilizada exclusivamente con fines académicos y de diseño.
- Se garantizará la correcta citación de fuentes en el marco teórico, respetando los derechos de autor de los materiales referenciados.
- Cualquier ajuste en el proceso que implique modificaciones en la interacción con los participantes será previamente evaluado y aprobado por las partes involucradas. Anexos
- Formato de consentimiento informado (dirigido a padres/cuidadores). Protocolo de observación en entornos educativos.

Guía de evaluación ética para proyectos de diseño de comunicación visual

4.1 Antecedentes del proyecto

El uso del diseño de comunicación visual como herramienta para abordar la salud mental infantil ha ganado relevancia en la última década. Un ejemplo significativo es el trabajo de Arias et al. (2021), quienes desarrollaron un sistema de pictogramas para la identificación de emociones en niños con trastornos del espectro autista (TEA). Su estudio concluyó que los pictogramas, diseñados con principios de simplicidad visual y asociación directa con emociones básicas, mejoraron la comprensión y expresión

emocional en los participantes. Esta investigación es un referente porque valida la eficacia del lenguaje visual como canal accesible para la educación emocional infantil.

Otro antecedente relevante es el estudio de López-Fuentes et al. (2020), que analizó el impacto del diseño de materiales educativos visuales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de entre 6 y 10 años. El diseño centrado en el usuario y el uso de personajes ilustrados ayudaron a establecer una conexión emocional con los materiales, aumentando la empatía y la identificación emocional. Este trabajo coincide con tu enfoque, ya que también propone una narrativa visual accesible para ayudar a los niños a reconocer y gestionar sus emociones.

Ambos estudios demuestran que el diseño visual no solo es estético, sino que cumple una función pedagógica y terapéutica. Al proponer un sistema visual narrativo que, mediante pictogramas y guías ilustradas, ayude a los niños a identificar y comunicar emociones complejas. La diferencia radica en mi enfoque más amplio que no se limita a poblaciones con TEA, sino que busca ser aplicable en contextos de jardines públicos con ansiedad, lo que amplía su campo de impacto. Además, se incorpora un componente ético y cultural, adaptando las representaciones gráficas a contextos locales, lo cual añade valor al enfoque del diseño centrado en el usuario infantil.

Referencias:

- Arias, M., Ramírez, S., & Delgado, J. (2021). Diseño de pictogramas para el reconocimiento de emociones en niños con TEA. *Revista Colombiana de Psicología*,
- López-Fuentes, G., Martínez, A., & Rueda, J. (2020). Diseño de materiales visuales para fomentar la inteligencia emocional en la infancia. *Educación y Desarrollo Social*,

.2 Marco teórico del proyecto

La base teórica de mi proyecto se encuentra en la intersección entre el diseño de comunicación visual y la psicología infantil. Según Arnheim (2019), la percepción visual es el canal primario de comprensión en los primeros años de vida, lo cual convierte al diseño en una herramienta poderosa para la educación emocional. En este contexto, los pictogramas actúan como mediadores simbólicos que permiten traducir emociones abstractas en imágenes concretas y accesibles.

Desde la perspectiva del diseño centrado en el usuario, autores como Norman (2013) argumentan que el diseño debe adaptarse a las capacidades cognitivas del usuario, especialmente cuando se trata de niños. La claridad visual, la codificación por colores

y la repetición simbólica facilitan el aprendizaje emocional. Además, la teoría del aprendizaje visual de Mayer (2020) respalda el uso de imágenes como facilitadores del procesamiento dual (verbal + visual), lo que refuerza la comprensión emocional.

Por su parte, la psicología del desarrollo, representada por autores como Goleman (2018), ha establecido que la inteligencia emocional es un predictor clave del bienestar futuro. Educar a los niños en el reconocimiento y gestión de emociones desde temprana edad tiene un impacto significativo en su desarrollo social. Este marco se complementa con la teoría de las emociones básicas de Ekman (2016), la cual fundamenta la selección inicial de emociones a representar visualmente: alegría, tristeza, miedo, sorpresa, ira y asco.

Concepto: *Inteligencia emocional*, Percepción visual en la infancia, *Diseño como herramienta pedagógica y comunicativa* y comprensión

Referencias:

- Arnheim, R. (2019). *Arte y percepción visual*. Editorial Infinito.
- Ekman, P. (2016). *Emotions revealed*. Macmillan.
- Goleman, D. (2018). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- Mayer, R. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.

Marco conceptual del proyecto

1. Diseño de comunicación visual: Proceso mediante el cual se crean mensajes gráficos que transmiten información y generan comprensión mediante imágenes.
2. Educación emocional: Proceso que enseña a reconocer, expresar y gestionar las emociones.
3. Inteligencia emocional: Capacidad de percibir, entender, manejar y utilizar las emociones de manera efectiva.
4. Salud mental infantil: Estado de bienestar emocional y psicológico de niños y niñas que les permite afrontar los desafíos cotidianos.
5. Accesibilidad cognitiva: Grado en que un mensaje, objeto o espacio puede ser comprendido fácilmente por personas con distintas capacidades mentales.
6. Guías visuales: Instrumentos gráficos que orientan al usuario paso a paso para ejecutar una acción o comprender un contenido.
7. Emociones básicas: Conjunto de emociones universales (como alegría, tristeza, miedo) que sirven como base para el desarrollo emocional y social.

4.4 Marco contextual

El proyecto se sitúa en el contexto educativo colombiano, en particular en el ámbito escolar de educación básica primaria en entornos urbanos y rurales con recursos limitados. En Colombia, la salud mental infantil ha comenzado a recibir atención desde políticas públicas como la Ley 1090 de 2006, pero aún se presentan brechas significativas en la identificación temprana y el acompañamiento emocional de los niños. Según el Ministerio de Salud (2021), más del 40% de los casos de trastornos emocionales en niños no reciben atención adecuada.

En Cali, donde se plantea desarrollar este proyecto piloto, existen programas escolares que intentan fomentar la educación emocional, pero muchos carecen de herramientas visuales adaptadas a la infancia. Además, el contexto multicultural y lingüístico del país exige estrategias comunicativas que trasciendan el lenguaje escrito. Este proyecto se justifica dentro de un contexto en el cual la falta de materiales didácticos accesibles limita la intervención efectiva de docentes y cuidadores.

La propuesta responde a una necesidad identificada en contextos donde los recursos pedagógicos visuales para gestionar emociones son escasos o están centrados exclusivamente en poblaciones con discapacidad. Este proyecto, al proponerse como una herramienta transversal para todos los niños, busca democratizar el acceso a la educación emocional desde el diseño visual.

Referencia:

- Ministerio de Salud y Protección Social. (2021). *Informe Nacional de Salud Mental*. <https://www.minsalud.gov.co>

4.5 Benchmarking

Para este ejercicio de benchmarking, se analizan tres casos colombianos que han trabajado con herramientas visuales aplicadas a contextos educativos, salud emocional infantil o inclusión social. Esto permite identificar buenas prácticas nacionales que aportan criterios pertinentes.

1. Proyecto “Emociones para la Vida” – Universidad Nacional de Colombia

Este programa, desarrollado por el Instituto de Genética Humana y la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional, se orienta al fortalecimiento de habilidades socioemocionales en niños y adolescentes a través de herramientas gráficas, cuentos y dinámicas visuales. Se implementa en entornos escolares urbanos y rurales.

- Valor agregado: Articulación entre diseño visual, educación y salud mental.
- Aprendizaje aplicable: Uso de personajes visuales y narrativas ilustradas adaptadas al contexto colombiano.

2. Fundación Aulas en Paz

Esta ONG trabaja desde hace más de 10 años en Colombia desarrollando competencias emocionales y de resolución pacífica de conflictos en entornos escolares. Aunque su enfoque no es exclusivamente visual, ha incorporado herramientas gráficas como tarjetas ilustradas de emociones, cómics y juegos visuales interactivos en sus estrategias pedagógicas.

- Valor agregado: Impacto en comunidades vulnerables y enfoque en habilidades socioemocionales.
- Aprendizaje aplicable: Integración de imágenes sencillas con actividades lúdicas para fomentar empatía y autorregulación emocional.

3. App “Emoeduca Kids” – Universidad El Bosque (Bogotá)

Desarrollada por estudiantes de Psicología y Diseño, esta aplicación móvil fue creada como una herramienta educativa para facilitar la identificación emocional en niños de 6 a 10 años. La app usa pictogramas, escenarios visuales y actividades interactivas para explorar emociones básicas y complejas, con una interfaz amigable y adaptada al lenguaje infantil.

- Valor agregado: Desarrollo interdisciplinar entre diseño, tecnología y salud mental.
- Aprendizaje aplicable: Diseño centrado en el usuario, adaptabilidad cultural y validación con población escolar local.

Síntesis

Proyecto	Sector	Enfoque principal	Herramientas	Aplicabilidad
			visuales destacadas	
Emociones para la Vida	Académico	Fortalecimiento emocional en escuelas	Ilustraciones, personajes, cuentos	Alta
Aulas en Paz	ONG	Convivencia escolar y desarrollo emocional	Tarjetas visuales, cómic	Alta
Emoeduca Kids	Universitario	Educación emocional digital	Pictogramas, app interactiva	Alta

Esto nos confirma que en Colombia ya se han desarrollado experiencias significativas que vinculan el diseño visual con el desarrollo emocional en la infancia, aunque todavía hay oportunidades para avanzar hacia herramientas más inclusivas, sistemáticas y adaptadas a diversas regiones del país esto se nutre de estas buenas

prácticas, con el propósito de ofrecer una propuesta accesible, visualmente coherente y con fuerte arraigo cultural.

4.6 Conclusiones del marco referencial

conclusiones clave:

- Existen antecedentes sólidos que validan el uso del diseño visual especialmente pictogramas y narrativas gráfica como herramientas efectivas para el reconocimiento y gestión emocional en la infancia.
- La teoría del diseño centrado en el usuario, la psicología del desarrollo y el aprendizaje visual conforman una base interdisciplinaria coherente para abordar el problema planteado.
- A diferencia de otros proyectos existentes se caracteriza por su enfoque inclusivo, al estar dirigida a niños con ansiedad, y por su intención de adaptarse.
- Las experiencias analizadas en el benchmarking ofrecen modelos útiles en cuanto a estética visual, usabilidad e impacto emocional, que pueden ser adaptados y mejorados en mi propuesta.

-está justificado por la brecha actual en herramientas accesibles para la educación emocional en ambientes escolares, especialmente en contextos de bajos recursos.

4.7 Referencias

- Arias, M., Ramírez, S., & Delgado, J. (2021). Diseño de pictogramas para el reconocimiento de emociones en niños con TEA. *Revista Colombiana de Psicología*, 30(1), 123-138. <https://doi.org/10.15446/rcp.v30n1.90862>
- Arnheim, R. (2019). *Arte y percepción visual*. Editorial Infinito.
- Ekman, P. (2016). *Emotions revealed*. Macmillan.
- Goleman, D. (2018). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- López-Fuentes, G., Martínez, A., & Rueda, J. (2020). Diseño de materiales visuales para fomentar la inteligencia emocional en la infancia. *Educación y Desarrollo Social*, 14(2), 55-72. <https://doi.org/10.18359/reds.4373>
- Mayer, R. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Ministerio de Salud y Protección Social. (2021). *Informe Nacional de Salud Mental*.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Palabras Aladas. (2015). *Emocionario: Di lo que sientes*. Palabras Aladas.
- Portal ARASAAC. (s.f.). *Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa*.

- “Maily” App. (s.f.). *Maily for kids*.

Objetivo general

Generar una herramienta que facilite a los niños con ansiedad a gestionar sus emociones fortaleciendo su proceso de adaptación mediante lo visual.

Específicos

Identificar las necesidades emocionales y comunicativas en niños de 3-6 años con síntomas de ansiedad

Analizar los recursos visuales y metodologías existentes en la enseñanza de la educación emocional infantil

Diseñar una propuesta visual narrativa que integre el proceso de adaptación de los elementos gráficos e ilustrativos adaptados a niños con ansiedad

Marco teorico

1. Tema

Educación emocional infantil a través del diseño visual y la estimulación multisensorial.

2. Título

Emociones a la Vista

3. Justificación

En la primera infancia, muchos niños tienen dificultades para reconocer y expresar sus emociones. Aunque las psicólogas trabajan este proceso, existen pocas herramientas visuales y multisensoriales diseñadas específicamente para apoyar estas sesiones.

“Emociones a la Vista” busca aportar desde el diseño de la comunicación visual un sistema de apoyo sensorial, lúdico y educativo que ayude a los niños a identificar sus emociones y compartirlas con sus cuidadores.

4. Situación abordada

El proyecto se desarrolla directamente con una psicóloga infantil, quien aplica las herramientas diseñadas con los niños durante las sesiones terapéuticas.

Se identificó la falta de materiales gráficos didácticos y multisensoriales que fortalezcan el trabajo emocional dentro y fuera del consultorio.

6. Experto o aliado

Psicóloga aliada quien trabaja con niños, quien guía la aplicación del material, evalúa las reacciones de los niños y da retroalimentación sobre la funcionalidad del sistema.

7. Usuario

Niños de 3 a 6 años con dificultad para reconocer o expresar sus emociones, junto con sus padres, quienes participan en el acompañamiento emocional desde casa.

8. Metodología (Design Thinking)

- 1. Empatizar:** Revisión de casos con la psicóloga y observación de sesiones.
- 2. Definir:** Identificación de la necesidad: falta de recursos gráficos multisensoriales.
- 3. Idear:** Creación de personajes geométricos y dinámicas con los cinco sentidos.
- 4. Prototipar:** Desarrollo de materiales como cartas y calendario emocional.
- 5. Testear:** Validación con la psicóloga y ajustes según la respuesta de los niños.

9. Requerimientos de diseño

Uso de figuras geométricas simples y colores inspirados en *Inside Out* para representar emociones.

Materiales seguros, manipulables y sensorialmente atractivos.

Lenguaje visual claro y universal.

Adaptabilidad para uso en consultorio y hogar.

10. Sistema de producto / servicio

Psicóloga ↔ Niño:

Juego multisensorial con estaciones sensoriales de las emociones.

La psicóloga entrega al niño las cartas emocionales para usar en casa.

Psicóloga ↔ Papás:

Guía visual con recomendaciones de manejo.

Calendario semanal para registrar emociones y avances.

Niño ↔ Papás:

Juego de roles con las cartas (“Hoy fui alegría porque...”).

Registro diario en el calendario emocional familiar.

11. Benchmarking

Juego de las emociones de Coco

Juego de cartas que promueve el reconocimiento emocional a través de imágenes y colores asociados a cada emoción. Este referente sirvió para analizar el valor de lo visual y simbólico en la comprensión infantil, integrando en un enfoque más sensorial, táctil y participativo.

inside Out (Pixar, 2015)

Enfoque: Representación emocional y aprendizaje socioemocional a través de la animación.

Aspectos relevantes:

Basada en investigaciones de Dacher Keltner y Paul Ekman sobre las emociones básicas y su función adaptativa.

Utiliza el color como código emocional (amarillo–alegría, azul–tristeza, rojo–ira, morado–miedo, verde–desagrado).

Las formas corporales de los personajes refuerzan la emoción (por ejemplo, Alegría = figura alta y ligera; Tristeza = redondeada y encorvada).

La narrativa promueve la **aceptación de todas las emociones** como parte natural del bienestar psicológico.

Aprendizaje:

El uso de códigos visuales consistentes (color, forma, gesto) facilita la comprensión emocional en edades tempranas. Representar emociones mediante personajes simbólicos genera identificación y seguridad emocional.

12. Conclusiones y cierre

El diseño de la comunicación visual permite crear herramientas emocionales accesibles y empáticas.

“Emociones a la Vista” integra la estética, el juego y la psicología en una experiencia multisensorial que fortalece el vínculo entre niños, padres y profesionales.

Marc0 te0ric0

Enfoque conductual cognitivo que es trabajar con el niño con estímulos y respuestas

Edad	Cómo maneja las emociones	Ejemplos de comportamientos
3 años	Reconoce pocas emociones, depende completamente del adulto. Puede tener reacciones intensas y duraderas.	Llanto prolongado, resistencia a cambios, apego fuerte a objetos.
4 años	Aumenta el vocabulario emocional, pero la autorregulación es limitada. Puede confundir emociones similares.	Se cubre los oídos ante ruidos; reacciona con berrinche ante frustración; imita emociones de otros.
5 años	Empieza a reconocer emociones complejas, pero en estrés vuelve a conductas impulsivas.	Evita interacciones sociales cuando está ansioso; se aísla; repite movimientos
6 años	Comprende emociones simultáneas, tiene más autocontrol, pero necesita apoyo para aplicar estrategias en contextos nuevos.	Pregunta constantemente por rutinas se frustra si cambian planes busca espacios silenciosos.

3 años

Cómo lo hacen

Usan conductas básicas e impulsivas (llorar, gritar, buscar a un adulto).

Se calman principalmente con ayuda externa.

Buscan objetos o rutinas que les den seguridad.

Ejemplo

Se enoja y corre a abrazar a su mamá/papá.

Se calma chupándose el dedo o abrazando su manta.

4 años

Comienzan a poner en palabras lo que sienten, aunque todavía dependen de adultos para resolverlo.

Usan estrategias simples si se les recuerda (respirar, distraerse con un juego).

Eje

Dice estoy bravo y se sienta a jugar con bloques para tranquilizarse.

Llora y luego acepta la propuesta de jugar.

5 años

pueden identificar la causa de su emoción y buscar una solución más consciente.

Usan estrategias aprendidas, aunque pueden necesitar guía si la emoción es intensa.

Eje

Después de perder en un juego, se retira a dibujar para calmarse.

Si se siente triste, pide un abrazo

6 años

Comienzan a retirarse, hablar del problema o buscar a sus padres.

Entienden que las emociones pasan y que pueden cambiar su estado.

Ej

Dice voy a esperar un rato para calmarme y luego regreso al juego.

Las emociones en la infancia: ¿cómo aprenden niños y niñas a manejarlas?

Aprender a convivir tiene que ver con habilidades que los niños necesitan también poder aprender y que los adultos deben enseñar.

¿Qué tienen en común la alegría, la tristeza, el enojo y el miedo? Todas son emociones con las que procesamos información. Cuando nacemos, la información que podemos procesar es muy básica: si un bebé quiere comer, lo siente como una amenaza y activa una respuesta emocional que reflejará con el llanto. Pero a medida que empezamos a crecer, debemos aprender a convivir con otros y, para eso, es necesario empezar a desarrollar habilidades socioemocionales que nos permitan tener

respuestas más sofisticadas que las primarias. El rol de las familias y cuidadores es fundamental en ese aprendizaje.

Aprender a convivir tiene que ver con habilidades que los niños necesitan aprender y que en algún punto necesitan que los adultos se las puedan enseñar. El desafío de la convivencia tiene que ver con aprender respuestas más complejas: cuando una emoción se activa, lo primero que hay que entender es que el hecho de que los niños no sepan manejar sus emociones no es un problema, sino una característica evolutiva.

Hablar de las emociones

Hablar con niños y niñas de lo que les pasa es lo que les permitirá entender sus emociones. Si evitamos que expresen una emoción desagradable, estamos evitando fuentes de información fundamentales, porque las emociones ayudan a entender que suceden.

Las emociones, lo que sienten niños y niñas, tiene que ver con las cosas que les pasan. Como adultos, es imposible controlar eso. Pero sí se les puede enseñar a cómo gestionarlo. ¿De qué manera? Poniendo el foco en lo que hacen con lo que sienten.



Sobre el contexto y diagnóstico

¿Cuáles son las emociones que los niños de 3 a 6 años suelen tener más dificultad para identificar y expresar?

¿Qué comportamientos suelen mostrar cuando experimentan ansiedad o frustración?

¿Cómo influye el entorno familiar y escolar en la forma en que los niños regulan sus emociones?

¿Qué papel tienen los cuidadores y docentes en la enseñanza de la gestión emocional en esta etapa?

2. Sobre estrategias y herramientas

¿Qué recursos visuales considera más efectivos para enseñar la identificación y gestión de emociones a niños pequeños?

¿Es recomendable usar historias visuales con personajes para que los niños se identifiquen? ¿Por qué?

¿Qué errores comunes se cometen al enseñar sobre emociones a niños pequeños y cómo evitarlos?

3. Sobre validación y aplicación

¿Cómo se podría evaluar si una herramienta visual realmente está ayudando a un niño a reconocer y manejar sus emociones?

¿En qué medida es importante incluir la retroalimentación de los padres y cuidadores en este proceso?

¿Qué indicadores muestran que un niño ha mejorado en la gestión de sus emociones?

¿Cuánto tiempo aproximado suele tomar que un niño muestre avances con este tipo de intervenciones?

¿Qué recomendaciones daría para que un proyecto como este sea sostenible y aplicable ?

Método Design Thinking

Empatizar

Comprender profundamente las necesidades, emociones y problemas de mi público.

Observar a los niños para ver cómo reaccionan emocionalmente.

Hacer entrevistas o con la psicóloga y padres para saber qué dificultades ven en la gestión emocional.

Registrar situaciones de ansiedad, frustración, enojo,
mapas de empatía, entrevistas, observación participante, diarios de campo.

2. Definir

Traducir toda la información recolectada en un problema claro y concreto.

Los niños de 3 a 6 años de Cali tienen dificultad para identificar y expresar emociones como la frustración y la tristeza, lo que provoca conductas impulsivas y conflictos.

3. Idear

Hacer sesiones de lluvia de ideas con mi psicóloga.

Pensar en distintos formatos historias visuales, juegos de cartas emocionales, pictogramas, aplicaciones interactivas, cuentos animados, etc.

4. Prototipar

Crear versiones rápidas y simples de las ideas para probarlas.

Hacer tarjetas de emociones con dibujos y colores llamativos.

Preparar un tablero de emociones para la sesión que tengan con la psicóloga

5. Testear

Probar el prototipo con el público y mejorar.

Cómo aplicarlo:

Ver como interactúan los niños.

Preguntarle a mi psicóloga si notan cambios en la forma en que los niños identifican o expresan emociones.

Ajustar el diseño según la retroalimentación.

se construye sobre confianza, comunicación y colaboración.

Niños (usuarios principales)

-Expresan emociones a través del juego, el dibujo, las historias o la interacción.

-Necesitan un entorno seguro para reconocer lo que sienten y aprender a regularlo.

-Su manera de expresarse es más simbólica (dibujos, juegos de roles, cuentos)

Padres

-Son el primer modelo de regulación emocional.

-Su papel es acompañar, observar y aplicar en casa lo que se trabaja con la psicóloga.

-Muchas veces también necesitan aprender cómo interpretar las emociones de sus hijos.

Psicóloga (mediadora)

-Interpreta las conductas y expresiones emocionales de los niños.

-Da herramientas a los padres para apoyar el proceso fuera del espacio terapéutico.

Tipos de relación que se pueden observar

Colaborativa

-Padres participan activamente, hacen preguntas, refuerzan en casa.

-El niño siente apoyo de ambos lados (casa y consulta).

Delegativa

Padres esperan que la psicóloga “resuelva” todo.

Niño avanza solo en la sesión, pero no hay refuerzo en casa.

Resistente

-no confían del todo en la psicóloga o sienten que son “culpados”.

-Niño puede percibir esa tensión y cerrarse.

Equilibrada

Hay comunicación fluida entre los tres.

Se fortalecen vínculos emocionales y el aprendizaje es más estable.

Herramientas para fortalecer la triada

-Entrevistas y cuestionarios a padres y niños, para saber cómo perciben sus emociones.

-Juegos terapéuticos muñecos, personajes (como Coco), cuentos visuales.

-Historias visuales ayudan a los niños a expresar emociones sin necesidad de verbalizarlas.

Beneficios de una buena relación

-Niño: mayor seguridad emocional, confianza para expresar sentimientos.

-Padres: aprenden a identificar y validar emociones en sus hijos.

-Psicóloga: obtiene información más rica y coherente para diseñar estrategias efectivas.

Entrevista papis resumen (todo esta grabado en audios) resumen

1. ¿Qué emociones identifica con mayor facilidad en su hijo/a?

- Alegría y enojo, son las que más expresa claramente.
- Le cuesta más mostrar tristeza, a veces se guarda lo que siente.

2. ¿Qué señales observa cuando su hijo/a está enojado o triste?

- Cuando está enojado frunce el ceño, cruza los brazos o grita.
- triste se aísla, no quiere hablar o se esconde.

3. ¿Cómo suele expresar su hijo/a la alegría o el entusiasmo?

- Corre, salta, sonrío mucho y habla muy rápido.
- A veces abraza o quiere compartir lo que está haciendo.

4. ¿Qué hace su hijo/a cuando se siente frustrado?

- Lloro, tira los juguetes o dice “no puedo”.
- Algunas veces busca que lo ayude, pero otras veces se enoja más.

5. ¿Tiende su hijo/a a hablar de lo que siente o lo expresa con acciones?

- Generalmente con acciones, pocas veces lo dice con palabras.
- Últimamente ha empezado a usar frases como “estoy bravo” o “estoy triste”.

6. ¿Qué estrategias usa para calmarse?

- A veces respira fuerte o se va solo a su cuarto.
- Busca un peluche o un juguete que le gusta mucho.
- Otras veces simplemente necesita un abrazo.

7. ¿Cuánto tarda en volver a la calma?

- Si está muy enojado, unos 10-15 minutos.
- Si es algo pequeño, se calma en pocos minutos.

8. ¿Busca a un adulto o prefiere resolverlo solo?

Depende cuando es muy fuerte busca a mamá, pero si es algo pequeño intenta resolverlo solo.

9. ¿Qué hace usted para ayudarlo a manejar emociones fuertes?

- Le hablo despacio, trato de que respire y lo abrazo.
- A veces lo distraigo con otra actividad hasta que se calma.

10. ¿Qué frases o acciones lo tranquilizan más?

- “Tranquilo, yo estoy aquí contigo”.
- Abrazarlo y sentarme a su lado en silencio.

11. ¿Siente que se siente comprendido?

- Sí, aunque a veces le cuesta explicarse y se enoja más porque siente que no lo entendemos.

12. ¿En qué situaciones le cuesta más manejar emociones?

- En el cole cuando no lo eligen en los juegos.
- En casa, cuando pelea con su hermano.

13. ¿Reconoce las emociones en los demás?

- Sí, cuando alguien está triste suele preguntar ¿estás bien?.

– Con el enojo le cuesta más, a veces no entiende que el otro necesita espacio.

14. ¿Qué recursos podrían ayudarlo a expresar lo que siente?

– Dibujos de caritas con emociones.

– Cuentos o historias donde los personajes también sientan cosas.

– Juegos donde pueda señalar cómo se siente sin necesidad de hablar mucho.

cuestionario

1. Mi hijo/a expresa con mayor facilidad:

- Alegría

- Tristeza

- Enojo

- Miedo

2. Cuando se enoja, generalmente:

- Llora o grita

-Se aísla

- Busca a un adulto

- Se calma solo

3.Cuando está triste, suele:

- Hablar de lo que siente

-Guardar silencio

-Buscar consuelo físico (abrazo, estar cerca)

- Jugar o distraerse

4.Para calmarse, utiliza principalmente:

- Objetos de apego (peluche, juguete)

- Respirar/hablar

- Abrazos o contacto físico

- Otro:

5. ¿Su hijo/a reconoce fácilmente cómo se sienten los demás?

- Sí, la mayoría de las veces

-A veces

- Casi nunca

6 ¿Qué herramienta cree que lo ayudaría más a expresar sus emociones?

-Dibujos o pictogramas

-Juegos de roles o dramatización

- Cuentos e historias visuales

- Música y canciones

-Otro:

Cronograma

Semana 1

12 – 18 agosto

Revisión teórica y marco conceptual

- Investigar sobre desarrollo emocional en niños de 3 a 6 años.
- Definir la problemática central.
- Redactar justificación y planteamiento del problema.

Semana 2

19 – 25 agosto

Objetivos y metodología

- mejorar objetivos general y específicos.
- Seleccionar metodología de diseño Design Thinking + investigación.
- Definir alcance del proyecto qué hará y qué no hará el juego.

Semana 3

26 agosto – 1 septiembre

Semana 3: Diseño de instrumentos de investigación

- Elaborar entrevistas para la psicóloga.
- Diseñar cuestionario para padres.
- Validar instrumentos con la profe

Semana 4

2 – 8 septiembre

Trabajo de campo (fase Empatizar)

- Aplicar entrevistas a la psicóloga.
- Pasar cuestionarios a padres.
- Recoger datos, frases clave, y situaciones reales.

Semana 5

16 – 22 septiembre

Análisis de información

- Transcribir entrevistas y cuestionarios.
- Identificar patrones y necesidades emocionales por edad (3, 4, 5 y 6 años).
- Hacer mapa de insights y retos de diseño.
- Redactar primer análisis de resultados.

Semana 6 Definición del reto de diseño

- Establecer criterios de diseño (inclusión, accesibilidad, sencillez, juego colaborativo).
- Validar

Semana 23 – 29 septiembre

7 Ideación de propuestas

- Hacer sesiones de brainstorming de dinámicas de juego.
- Evaluar referencias de juegos similares (emociones, memoria, cartas, tableros).
- Hacer bocetos iniciales de tu juego (cartas, personajes, tableros).

Semana 8

30 septiembre – 6 octubre Prototipado

- Diseñar un prototipo de baja fidelidad (papel, cartón, fichas).
- Preparar recursos gráficos básicos
- Realizar pruebas piloto rápidas
- Anotar observaciones sobre usabilidad y comprensión.

Semana 9

7 – 13 octubre

Interacción y refinamiento

- Ajustar el prototipo según feedback.
- Rediseñar partes confusas o poco atractivas.
- Crear un prototipo de media fidelidad (ya con diseño visual más claro

Semana 10

14 – 20 octubre

Cierre y documentación

- Redactar conclusiones de la fase de prueba.
- Explicar cómo el juego responde a los objetivos.
- Preparar memoria del proyecto (introducción, marco teórico, metodología, resultados, diseño final).
- Ensayar mi presentación final.

emociones

Alegría / Felicidad — ancla positiva; útil para reforzar conductas de seguridad y recompensa.

Tristeza — clave para trabajar pérdidas, consuelo y regulación emocional.

Miedo / Ansiedad — identificar estrategias de calma.

Ira — enseñar reconocimiento y canalización segura de la frustración.

Desagrado — útil para límites, higiene y rechazo de estímulos no deseados.

Investigación y contexto detrás de *Intensamente*

Resumen ejecutivo:

Pete Docter (director de Pixar) desarrolló la idea a partir de observar el desarrollo emocional de su propia hija y buscó anclar la historia en evidencia científica. Pixar consultó con expertos en emociones para que la representación (personajes/emociones/memoria) tuviera una base científica, pero el equipo también tomó decisiones narrativas (por ejemplo limitar el número de emociones) para que la historia funcionara dramáticamente.

Quiénes participaron como consultores y por qué importan (puntos clave):

Dacher Keltner (UC Berkeley) fue consultor principal sobre la función y la fisiología de las emociones; ayudó a que la representación de emociones fuera coherente con la ciencia social y afectiva.

Paul Ekman (UCSF / Paul Ekman Group) participó como consultor científico; Ekman es reconocido por su trabajo en expresiones faciales y “emociones básicas” — sus consultas ayudaron con la expresividad y reconocimiento facial de los personajes.

Además, los guionistas y equipo creativo estudiaron teorías psicológicas clásicas (por ejemplo la lista de emociones básicas de Ekman y trabajos relacionados como Plutchik) y literatura sobre desarrollo emocional infantil para anclar decisiones narrativas y visuales. **Cómo se dio el proceso de investigación / colaboración (pasos resumidos):**

Idea y observación personal (Pete Docter): origen narrativo en experiencias reales

Consulta con científicos: reuniones con Keltner, Ekman y otros para revisar qué emociones incluir, cómo se forman los recuerdos emocionales y la función adaptativa de cada emoción. Los científicos recomendaron ampliar la mirada pero el equipo limitó personajes por razones narrativas.

Traducción a lenguaje visual: los diseñadores de personajes y animadores trabajaron para que las expresiones faciales y gestos fueran fácilmente legibles por el público infantil (aprendizaje de Ekman sobre microexpresiones y pistas faciales fue valioso).

Validación narrativa y emocional: se combinaron conocimientos científicos con pruebas internas (screenings, feedback) para ajustar el tono (por ejemplo, humanizar a Tristeza y mostrar su función adaptativa).

Inside Out muestra que **reducir la complejidad científica a personajes** es útil para enseñar a niños, pero los científicos alertaron sobre algunas simplificaciones (por ejemplo, cómo se mostró la tristeza). Es decir: usar la ciencia como guía y **validar con expertos** (psicóloga) y con usuarios (niños/padres).

Recolección de datos

Sección 1: Estímulos visuales

¿Qué tipo de imágenes considera más efectivas para representar emociones en niños pequeños?

-Caras y expresiones faciales

-Animales o personajes

-Escenas de la vida cotidiana

¿Qué elementos visuales cree que confunden o distraen a los niños en esta etapa?

-Imágenes con exceso de detalles o fondos muy cargados.

-Colores muy oscuros o poco contrastados.

-Símbolos abstractos que no tienen relación con experiencias reales.

Sección 2: Colores y formas

¿Qué colores asocian más fácilmente los niños con cada emoción?

-Alegría = amarillo, naranja

-Tristeza = azul claro

-Enojo = rojo

-Miedo = morado o gris

-Calma = verde

¿Recomienda usar colores brillantes, suaves o una combinación para trabajar las emociones?

-Una combinación: brillantes para captar la atención y suaves para emociones más tranquilas.

¿Qué formas podrían ayudar a reforzar la representación de emociones?

Sección 3: Estilo gráfico

¿Qué estilo visual considera más apropiado para niños de 3 a 6 años?

Dibujos simples tipo caricatura

expresiones claras

¿Qué nivel de detalle deben tener las imágenes para que sean comprensibles a esta edad?

Muy simples, con rasgos claros y expresivos.

Sección 4: Recomendaciones

¿Qué recursos visuales ha visto que funcionan mejor en sus prácticas para que los niños comprendan emociones?

figras con expresiones exageradas.

Historias cortas acompañadas de ilustraciones simples.

Juegos con tarjetas visuales (flashcards).

Si tuviera que dar 3 recomendaciones clave para el diseño visual del juego, ¿cuáles serían?

Usar personajes con expresiones claras y fáciles de identificar.

Asociar cada emoción con un color constante en todo el material.

Mantener un diseño simple, sin sobrecargar de detalles, para que el niño se enfoque en la emoción.

Paleta cromática

Para el desarrollo del proyecto, se tomó como referencia la **paleta de color de la película *Inside Out* (Disney-Pixar, 2015)**, debido a su reconocida efectividad para representar emociones de manera visual, clara y accesible para el público infantil.

Esta película se convirtió en un referente cultural y pedagógico en el trabajo emocional, pues cada color no solo identifica una emoción, sino que **transmite su tono energético y psicológico**, logrando que los niños asocien fácilmente cada emoción con un estímulo visual.

La paleta adoptada está compuesta por los siguientes tonos emocionales:

Alegría – Amarillo brillante

El amarillo simboliza la **energía, el optimismo y la vitalidad**. En los niños genera una sensación de entusiasmo y apertura. Representa momentos felices, juego y expresión libre.

Tristeza – Azul

El azul transmite **calma, reflexión y serenidad**, pero también se asocia con la melancolía. En contextos terapéuticos ayuda a expresar sentimientos de soledad o nostalgia, facilitando que los niños reconozcan la tristeza sin miedo.

Miedo – Morado

El morado combina la intensidad del rojo con la calma del azul, evocando **misterio, incertidumbre y alerta**. Es ideal para representar el miedo, ya que comunica respeto por lo desconocido sin resultar agresivo.

Ira – Rojo

El rojo es un color de **alta energía y fuerza emocional**, vinculado con la frustración, el enojo o la defensa. Utilizado de forma controlada, ayuda a que los niños reconozcan

esta emoción como parte natural de su experiencia.

Asociado a la expresión y liberación emocional.

Desagrado – Verde

El verde simboliza **rechazo, incomodidad y repulsión**, pero también conexión con lo orgánico y el equilibrio. En la película, representa lo que causa disgusto o desagrado, permitiendo a los niños identificar sus límites y preferencias.

Asociado a la autoconciencia y a la regulación emocional.

En *Inside Out*, Pixar asignó un color a cada emoción basándose en asociaciones universales de la psicología del color y en la necesidad narrativa de que los personajes fueran fácilmente reconocibles

Además, los colores permiten que las emociones sean **rápidamente diferenciables**, incluso a distancia, lo cual facilita la lectura visual para públicos infantiles. El diseño fue apoyado por el estudio de asociaciones culturales comunes y por la simplicidad pedagógica que buscaban los animadores.

Análisis de la información (fase Definir)

Patrones encontrados

- Los niños comprenden mejor emociones a través de caras y expresiones faciales.
- El uso de animales o personajes facilita la identificación emocional porque genera cercanía y juego.
- Colores son clave: se asocian directamente con emociones (amarillo–alegría, azul–tristeza, rojo–enojo).
- El diseño debe ser simple y con poco detalle para que no distraiga.

Insights (hallazgos clave)

Los niños de 3 a 6 años aprenden emociones más fácilmente cuando las ven representadas en expresiones claras y exageradas.

Las asociaciones visuales consistentes (misma emoción = mismo color, misma expresión) generan aprendizaje más rápido.

El exceso de detalle o abstracción dificulta la comprensión: necesitan imágenes limpias y directas.

Los personajes pueden convertirse en “guías emocionales” dentro del juego, ayudando a los niños a relacionarse con situaciones.

Problemas / Necesidades clave

No hay suficientes recursos visuales simples, consistentes y atractivos para trabajar emociones en primera infancia.

Muchos materiales existentes son muy abstractos o recargados.

Los niños se distraen si no hay un código visual claro entre color–forma–expresión.

Emoción	Forma básica / cuerpo / estatura / proporciones	¿Por qué así? Qué comunica eso
Alegría	Alta, delgada, luminosa; pelo corto estilo pixie, sin zapatos.	Porque ella es energía, vitalidad. Que sea alta y delgada realza movimiento, agilidad, ligereza. El brillo y luz refuerzan que es la emoción que trata de iluminar todo, resaltar lo positivo.
Tristeza	Corta, redondeada, cuerpo más ancho, postura encorvada, mirada triste. Pelo largo, suelto, vestimenta cómoda (suéter grande)	Forma de lágrima invertida, mirada de alguien que prefiere encogerse, retraerse. El cuerpo más ancho transmite lentitud, falta de energía, contención emocional. Se ve más vulnerable y acogedora en su modo de tristeza.

Emoción	Forma básica / cuerpo / estatura / proporciones	¿Por qué así? Qué comunica eso
Ira	Muy compacto, estructura casi como un bloque rojo, de baja estatura pero ancho, rígido.	Lo rígido y pequeño pero “cerrado” comunica tensión, explosividad contenida, poca flexibilidad. Su diseño sugiere algo que puede estallar, pero que está apretado.
Temor	Delgado, flaco, alto, postura encorvada, ojos grandes, expresión nerviosa.	Lo delgado y la actitud encorvada muestran inseguridad, vigilancia, que siempre está alerta o a punto de moverse huyendo. Ojos grandes para mirar alrededor.
Disgusto	Más estilizada, postura con actitud, ropa más “elegante” o cuidada, rasgos faciales pronunciados (nariz, cejas), gestos corporales expresivos.	Esto comunica que Disgusto es crítico, selectivo, que juzga lo que le rodea. Su cuerpo refleja “estilo” o gusto, quiere que algo cumpla con sus estándares.

1. Alegría

Color: Amarillo.

Forma física: Alta, flaca y ligera, siempre en movimiento.

Historia: Alegría nació cuando un niño vio por primera vez un arcoíris después de la lluvia. Desde entonces salta y brilla para recordar que, aun en los días grises, siempre hay algo bueno que encontrar.

2. Tristeza

Color: Azul.

Forma física: Gordita, bajita y encorvada, como si quisiera acurrucarse.

Historia: Tristeza apareció cuando un niño perdió a su perrito. Ella enseña que llorar es una forma de sanar y que después de las lágrimas el corazón se siente más ligero.

3. Miedo

Color: Morado.

Forma física: Delgado, tembloroso y con ojos grandes.

Historia: Miedo nació una noche de tormenta, cuando un trueno iluminó la ventana de un niño. Desde entonces vigila todo lo que pasa para mantener a los demás a salvo.

4. Ira

Color: Rojo.

Forma física: Pequeño, cuadrado y rígido, como un bloque a punto de estallar.

Historia: Ira apareció cuando un niño no pudo jugar porque le rompieron su juguete favorito. Él enseña que está bien enojarse, pero que respirar profundo ayuda a no explotar.

5. Desagrado

Color: Verde.

Forma física: Estilizada, con nariz respingada y gestos exagerados.

Historia: Desagrado nació cuando un niño probó un helado derretido que sabía raro. Desde entonces protege diciendo “¡Puaj!” para evitar lo que puede hacer daño o incomodar.

1 Exageración clara de emociones

formas, colores y gestos exagerados que hacen que cada emoción sea fácil de reconocer.

2. Distancia de la realidad (seguridad emocional)

Si fuera una persona real, tristeza o miedo podrían ser demasiado intensos o difíciles de procesar.

Al ser caricaturescos, los niños los perciben como **seguros y lúdicos**, no amenazantes.

3 Permiten juego e identificación

Los niños pueden **jugar con ellos, imitarlos o dibujarlos** fácilmente.

Al no ser humanos, son más universales: cualquier niño puede identificarse con Alegría o Miedo sin importar su apariencia física.

4. Humor y ternura

mezclan emociones difíciles (ira, miedo, tristeza) con un toque de humor y ternura.

Eso reduce la carga negativa un niño puede reírse de cómo Miedo tiembla, en vez de angustiarse con el concepto de miedo.

Alegría → Triángulo amarillo

El triángulo apunta hacia arriba, lo que transmite movimiento, energía y dinamismo, como si siempre estuviera en acción. Es una figura que invita a mirar hacia arriba, asociada con la esperanza y lo positivo.

Refuerza la idea de que la alegría empuja a crecer, saltar y avanzar.

Tristeza → Gota azul

La forma de lágrima es suave, redondeada y hacia abajo, evocando las lágrimas y el peso emocional. También da sensación de fragilidad y contención.

Sentido en niños: Ayuda a conectar visualmente la tristeza con el llanto y la calma que viene después de llorar.

Miedo → Rectángulo alargado morado

Es una figura alta, delgada e inestable, que parece tambalearse, reforzando la idea de temblor e inseguridad.

Hace que miedo se vea un poco vulnerable, con la sensación de estar en alerta.

Ira → Cuadrado rojo

El cuadrado es sólido, rígido, fuerte y estático, como un bloque que contiene presión. Esto conecta con la idea de acumulación y explosión cuando no se maneja bien la ira.

Refuerza que el enojo es fuerte, firme, y que necesita aprender a soltar para no explotar.

Desagrado → Triángulo invertido verde

triángulo invertido La punta hacia abajo transmite rechazo, incomodidad y desequilibrio. Es una forma que genera tensión y se asocia con lo “incómodo” o lo que no encaja.

Visualmente expresa que el desagrado aparta o rechaza lo que no le gusta.

Aplicación con los sentidos

Alegría → Triángulo amarillo

El triángulo apunta hacia arriba, transmite ligereza y dinamismo.

Vista: Luz brillante como rayos de sol (punta hacia arriba = elevación visual).

Oído: Sonidos agudos y chispeantes (campanitas, risas), que suben en tono como la figura.

Tacto: Superficie lisa y puntiaguda → como tocar algo que estimula y despierta.

Olfato: Aromas cítricos (limón, naranja) que “suben” frescos como el triángulo.

Gusto: Dulces chispeantes, burbujas de soda → sensación de alegría que explota.

Tristeza → Gota azul

La gota es redondeada y cae hacia abajo, evocando llanto y calma.

Vista: Líneas suaves, curvas descendentes como lluvia.

Oído: Goteo del agua, notas graves y lentas que caen.

Tacto: Frío, húmedo, algo blando (como una manta o una lágrima en la piel).

Olfato: Olor a tierra mojada, húmeda, descendente.

Gusto: Algo tibio y reconfortante, como sopa → suavidad que calma.

Miedo → **Rectángulo alargado morado**

El rectángulo es delgado e inestable, parece temblar.

Vista: Formas verticales que se tambalean, como sombras largas.

Oído: Sonidos súbitos y alargados, como un trueno.

Tacto: Rugoso o helado, da escalofríos (como una tabla fría).

Olfato: Olor fuerte e inesperado, como humo o algo extraño.

Gusto: Agrio o amargo, sabor que incomoda y estira la cara.

Ira → Cuadrado rojo

El cuadrado es rígido, compacto, transmite fuerza contenida.

Vista: Forma sólida, dura, como un bloque de fuego.

Oído: Sonidos cortos y secos (golpes, explosiones).

Tacto: Áspero, duro, caliente, como tocar un ladrillo caliente.

Olfato: Olor a quemado, penetrante.

Gusto: Picante, intenso, como golpe directo en la lengua.

Desagrado → Triángulo invertido verde

El triángulo invertido apunta hacia abajo, genera tensión y rechazo.

Vista: Forma que se siente inestable, como si fuera a caer.

Oído: Sonido de “¡puaj!”, descendente y brusco.

Tacto: Pegajoso o viscoso, sensación incómoda que se quiere soltar.

Olfato: Olor agrio, comida en mal estado que “baja” fuerte a la nariz.

Gusto: Amargo o ácido → provoca arrugar la cara y rechazar.

Un niño de 3 a 6 años entiende las figuras geométricas?

Entre **3 y 4 años:** reconocen y nombran las figuras básicas (círculo, cuadrado, triángulo). Lo hacen porque las ven en objetos cotidianos: el sol (círculo), una ventana (cuadrado), una pizza (triángulo).

Entre **5 y 6 años:** no solo identifican figuras, sino que pueden **compararlas, clasificarlas y relacionarlas con emociones** si se les guía. Ejemplo: “El triángulo parece una montaña que sube hacia arriba, como la alegría cuando subimos en un columpio”.

Sistema de Producto

1. Psicóloga ↔ Niños

En el consultorio:

Uso del **juego multisensorial “Estaciones de las Emociones”**, donde el niño explora diferentes escenarios sensoriales (colores, texturas, sonidos) asociados a emociones básicas.

Producto para el niño (para casa):

Cartas emocionales con personajes geométricos y expresiones simples para reconocer cómo se siente.

Seguimiento:

En la siguiente sesión, la psicóloga revisa el progreso del niño a partir del uso de las cartas y sus reacciones en el consultorio.

Se identifican avances en el reconocimiento y verbalización emocional.

2. Psicóloga ↔ Papás

En el consultorio:

Entrega una **mini guía visual** con orientaciones sobre cómo acompañar el proceso en casa mediante las cartas.

Producto para papás (para casa):

Guía de juego de roles: instrucciones breves para jugar con las cartas ejemplo:

“representen juntos una situación donde el niño se sintió feliz o triste.

Calendario emocional semanal: registro donde los padres anotan según el estado emocional predominante del niño cada día.

Seguimiento:

Los papás devuelven el calendario en la siguiente sesión.

La psicóloga analiza el registro y ajusta las estrategias según los comportamientos observados y la participación familiar.

3. Niños ↔ Papás

En casa interacción conjunta:

Realizan juntos el **juego de roles con las cartas emocionales**, fomentando la comunicación y empatía.

Completan el **calendario emocional familiar**, donde cada día el niño identifica cómo se sintió y los padres lo acompañan a reflexionar.

Producto compartido:

Espacio de refuerzo positivo los papás reconocen los logros del niño cuando usa las cartas o aplica lo aprendido por iniciativa propia.

Seguimiento:

La psicóloga revisa el calendario y los comentarios de los padres para medir avances en la identificación y regulación emocional.

4. Validación del Producto

Periodo de prueba:

Cada kit (juego multisensorial + cartas + guía + calendario) se utiliza durante **una semana**.

Evaluación por la psicóloga:


Observación del niño durante la sesión (reconocimiento de emociones, vocabulario emocional, autonomía).

Revisión del calendario y comentarios de los padres.

Retroalimentación sobre el uso de las cartas en casa (ejemplo: cuando se enoja, busca la carta de ira).

Indicadores de éxito:

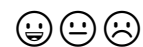
Los padres reportan **reducción de comportamientos ansiosos** (llanto, irritabilidad, retraimiento)

Día	Carta escogida	¿Por qué me sentí así?	Cierre del día
Lunes	[] Alegría / []		
	Tristeza / []		
	Miedo / [] Ira / []	_____	
	Desagrado		
Martes	[] Alegría / []		
	Tristeza / []		
	Miedo / [] Ira / []	_____	
	Desagrado		

Día Carta escogida ¿Por qué me sentí así?

Cierre del

día



Miércoles

Jueves

Viernes

Sábado

Domingo

- Cartelito Guía – *Emociones a la Vista*

-¿Cómo jugar con las cartas?

Cada noche, saca las 5 cartas de emociones con tu hijo.

Pregúntale: “**¿Cuál carta representa cómo te sentiste hoy?**”

Invítalo a completar la frase:

Hoy fui _____ porque

Escoge también una carta para ti, de modo que sea un **juego de roles compartido**.

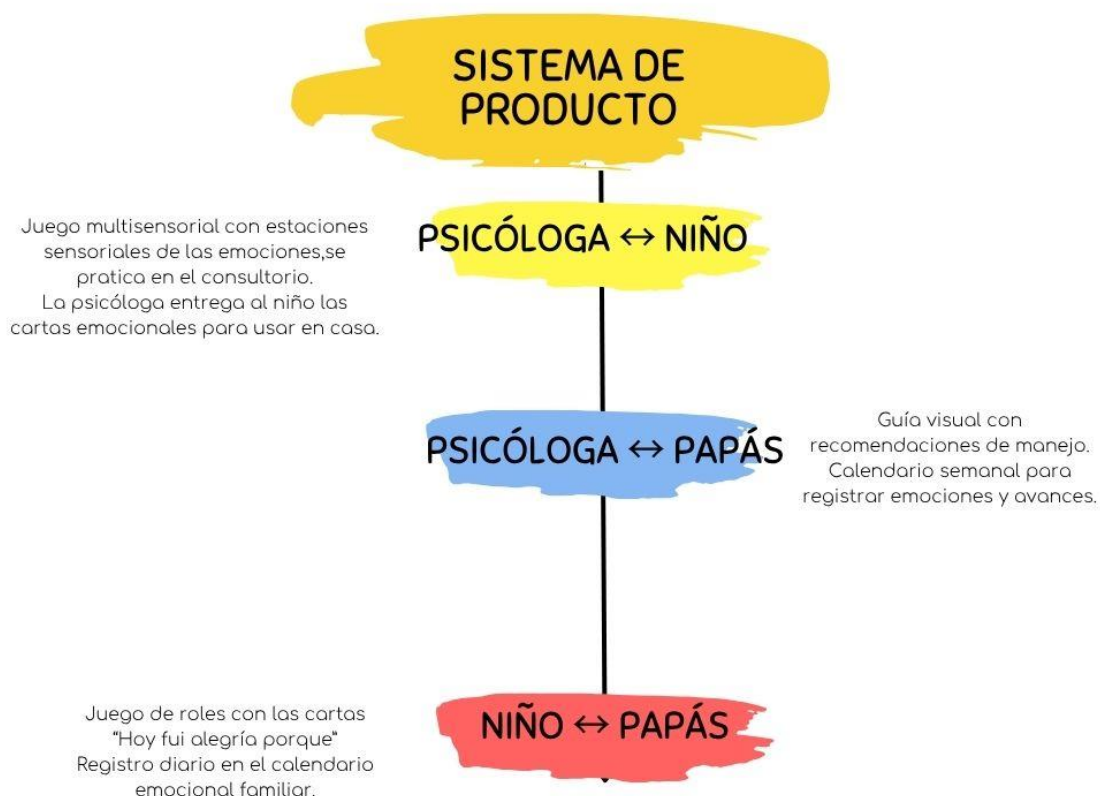
Significado de las cartas

- **Alegría (triángulo amarillo)**: momentos positivos, logros, diversión.

- **Tristeza (gota azul)**: pérdidas, frustraciones, sentirse apagado.

- **Miedo (triángulo morado)**: inseguridades, nervios, preocupaciones.

- **Ira (cuadrado rojo)**: enojo, berrinches, sentirse limitado.



-

Desagrado (triangulo hacia abajo): rechazo, fastidio, incomodidad.

Recomendaciones para papás

Escucha sin juzgar lo que tu hijo diga.

Refuerza con frases como: *Entiendo que te sintieras así o Gracias por compartirlo.*

Si la emoción fue difícil (miedo, ira, tristeza), acompáñalo con un abrazo, respiración profunda o una pequeña actividad calmante.

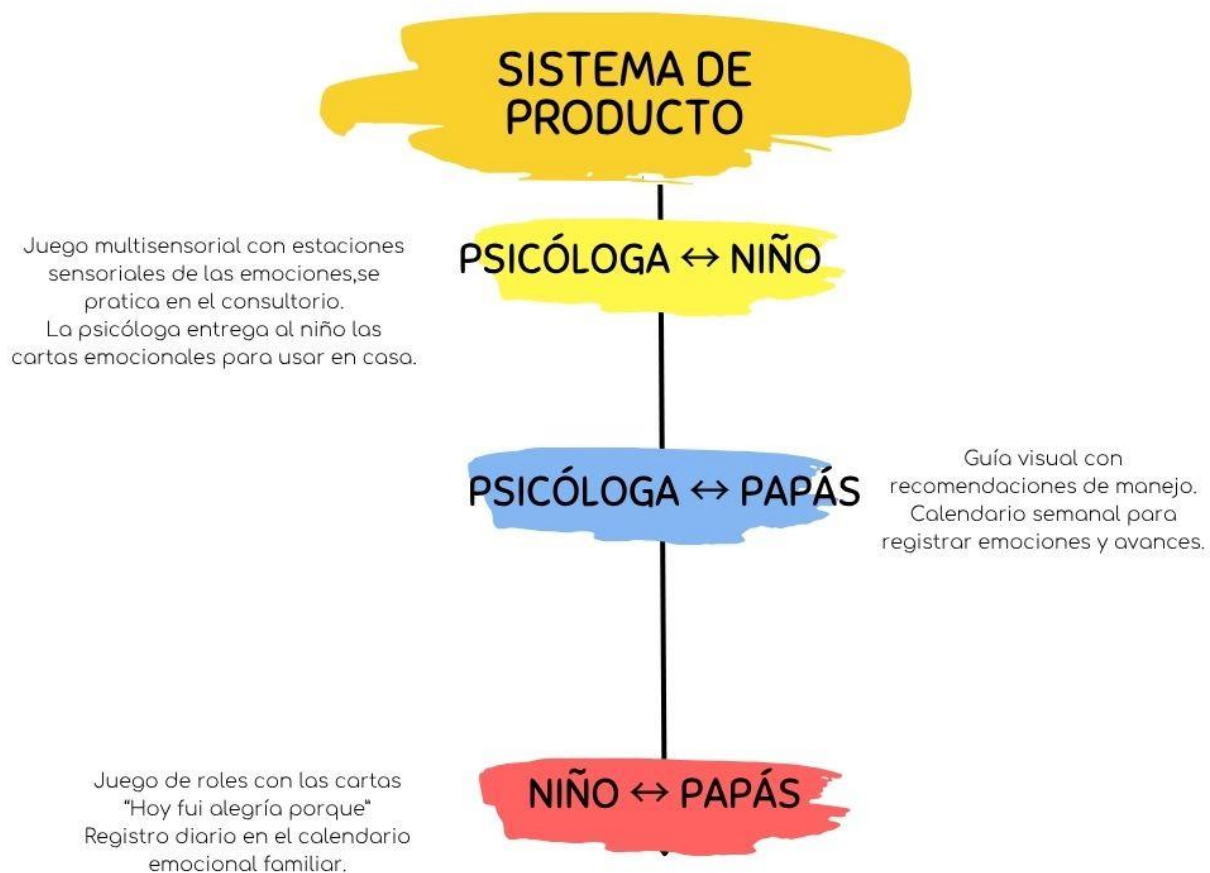
Revisa al final de la semana el calendario con tu hija y celebra sus avances.

De esta forma:

El niño juega y se expresa.

Los papás entienden cómo guiar el proceso y qué significa cada carta.

La psicóloga recibe el calendario lleno y puede comprobar la utilidad del recurso.





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali