

Pit y Yo

Las

VS

Emociones





**Diseño de Comunicación Visual**

**Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño**

**Fcultad de Creación y Habitat**

Nombre

**Juan Camilo Romero Narvález**

Énfasis

**Diseño de marca y editorial**

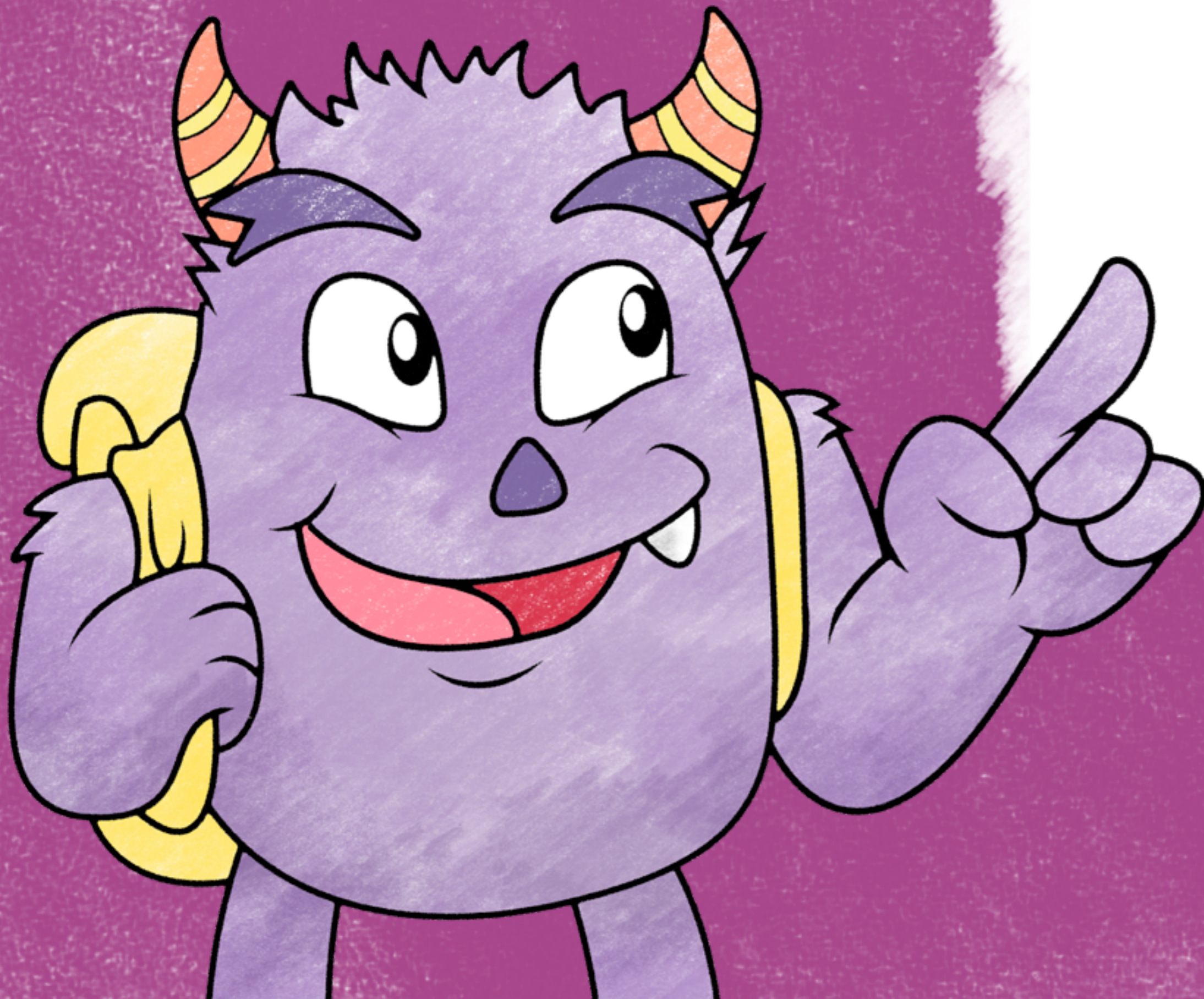
Directora de proyecto

**Anita Gutiérrez**

Nombre del proyecto

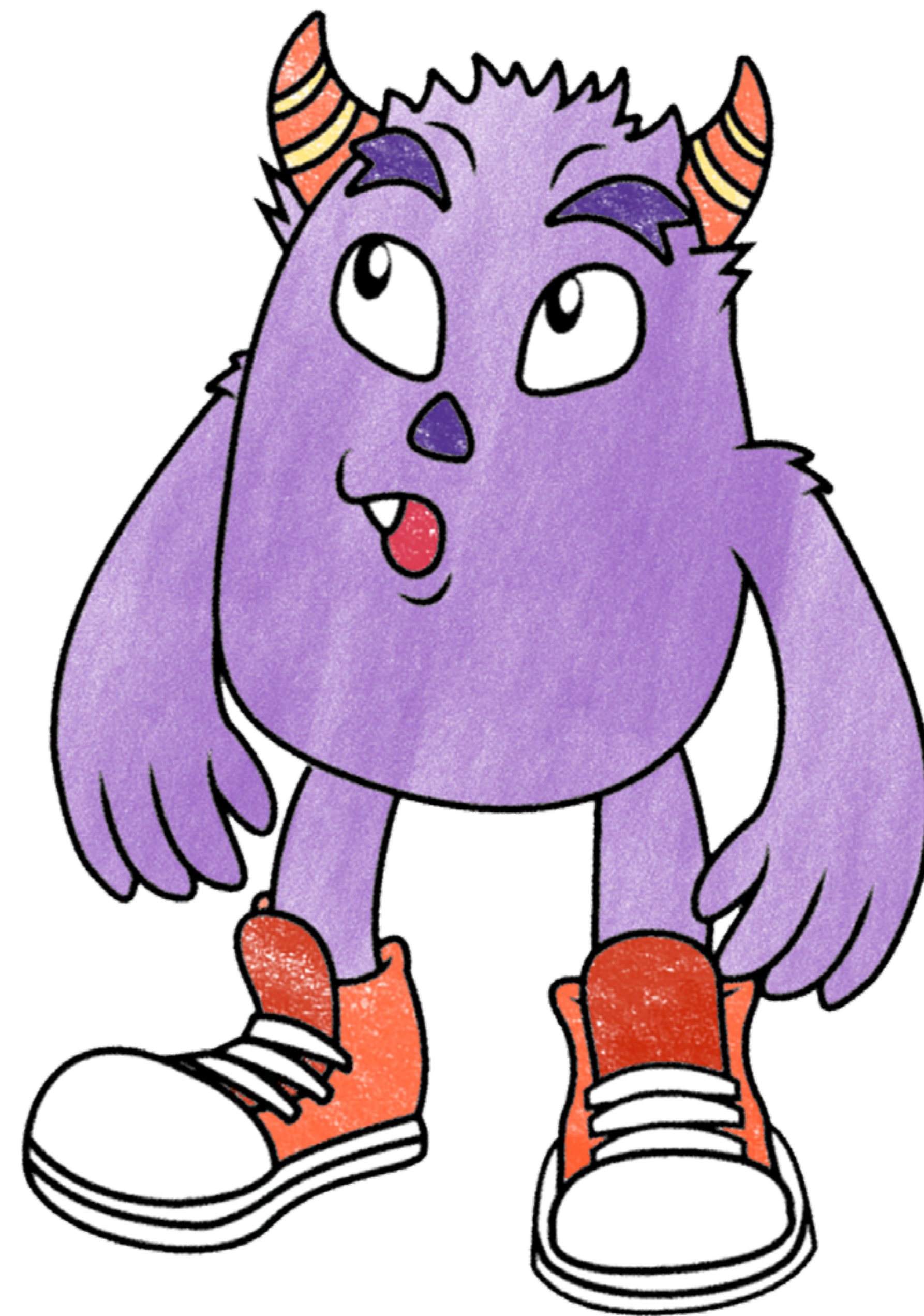
**Pit y yo vs las emociones**

**2023-1**



# Tabla de Contenido

<b>Mensaje de Bienvenida</b> .....	4	<b>Paleta Cromática</b> .....	31
<b>Introducción</b> .....	5	<b>Sistema Producto</b> .....	32-46
<b>Objetivo General y Específico</b> .....	6	<b>Pit el Monstruo de los Pies Gigantes</b> .....	32
<b>Justificación</b> .....	7	Bocetación.....	33
<b>Definición de Aliado</b> .....	9	Producto Final.....	34
Aliado y Expertas.....	10	¿Cómo se siente Pit?.....	35
<b>Planteamiento del Problema</b> .....	11	Pruebas de Usuario.....	36
<b>Definición de Usuarios</b> .....	12	Hallazgos y conclusiones.....	37
<b>Marco de Referencia</b> .....	13	Producto Final.....	38
<b>Moodboard</b> .....	15	¿Cómo se siente Miguelito?.....	39
<b>Benchmarking Sectorial</b> .....	16	Pruebas de usuario.....	40
Hallazgos.....	20	Hallazgos y Conclusiones.....	41
<b>Benchmarking no Sectorial</b> .....	21	Producto Final.....	42
Hallazgos.....	25	<b>Ficha Emocional</b> .....	43
<b>Metodología</b> .....	26	Producto Final.....	45
<b>Herramientas de Investigación</b> .....	27	<b>Conclusiones Finales</b> .....	47
Hallazgos y Conclusiones.....	28	<b>Referencias</b> .....	48
<b>Requerimientos de Diseño</b> .....	29		
<b>Línea Gráfica</b> .....	30		



# ¡Hola a todos!

Soy Pit, y estoy encantado de darles la bienvenida a este emocionante proyecto sobre cómo identificar nuestras emociones y desarrollar nuestra inteligencia emocional. Aquí exploraremos juntos el maravilloso mundo de nuestras emociones y cómo pueden influir en nuestras vidas de manera positiva.



# Introducción

## Tema

**Manejo de la inteligencia emocional en la infancia para el desarrollo de sus habilidades para la vida.**

El desarrollo emocional y la capacidad de manejar las emociones de manera efectiva son aspectos fundamentales en la vida de cualquier individuo. Especialmente en los primeros años de vida, la adquisición de habilidades relacionadas con la inteligencia emocional es crucial para el bienestar y el éxito futuro. Reconociendo la importancia de este aspecto en el crecimiento de los niños, se presenta el proyecto “Pit y yo vs las emociones”.

# Objetivo General

Diseñar un sistema de comunicación visual mediante el desarrollo de la inteligencia emocional para el fortalecimiento de las habilidades para la vida en niños de 5 a 13 años del programa Crecer Creando, de la Fundación Los Valles.

## Objetivos Específicos

**1**

**Motivar** el aprendizaje de los valores que fomenta la fundación a través del concepto de la inteligencia emocional.

**2**

**Desarrollar** herramientas de comunicación visual y/o material didáctico que apoyen a las actividades de reconocimiento emocional dentro del programa Crecer Creando.

**3**

**Optimizar** la ejecución del acompañamiento psicológico de los niños en los temas relacionados con la inteligencia emocional.

# Justificación

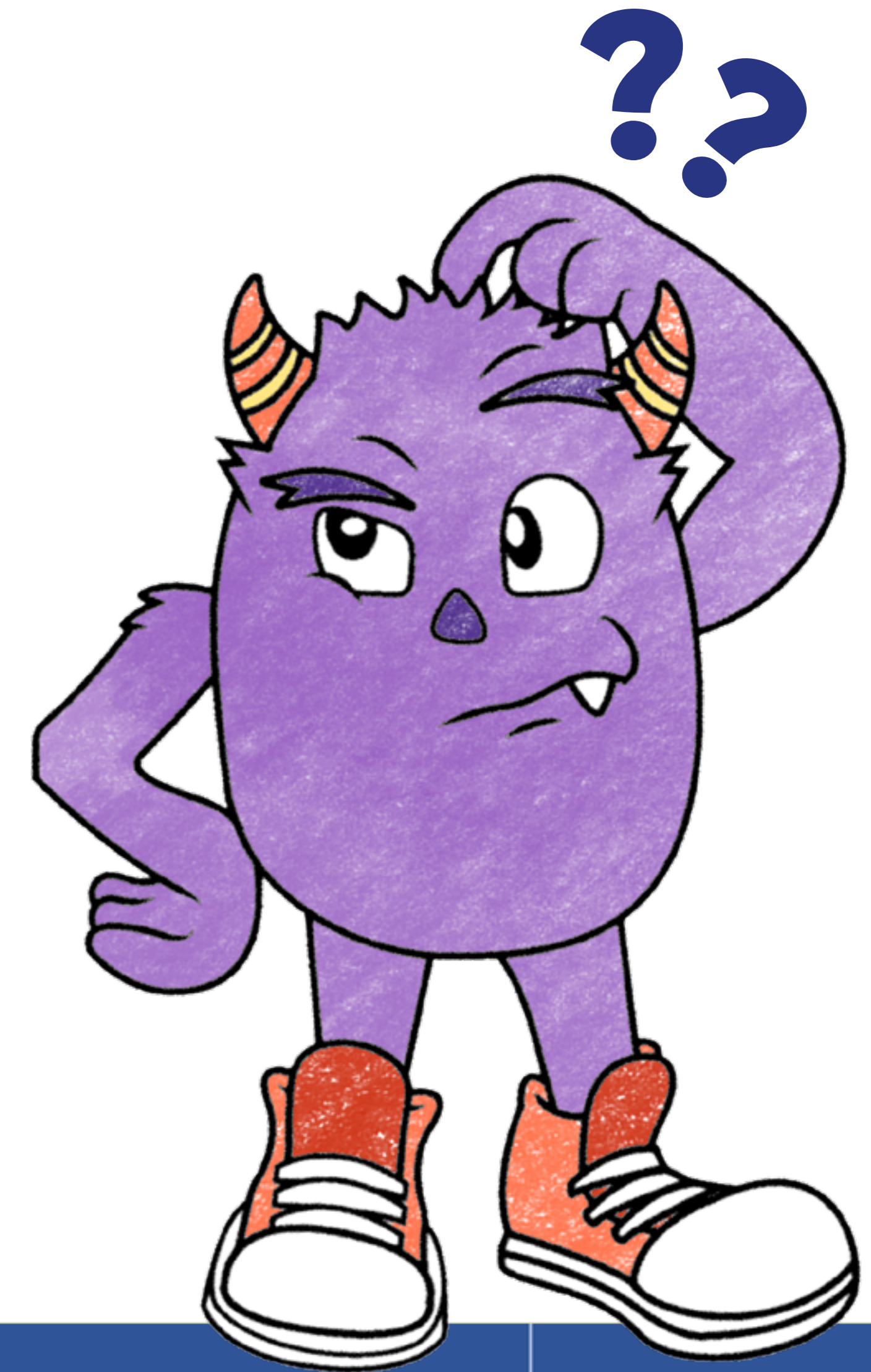
Según estudios hechos por el DANE y la alcaldía de Cali, actualmente en las comunas 8, 11, 12 y 13 (comunidades a las que va dirigida la Fundación Los Valles) se han evidenciado una serie de problemas sociales como la inseguridad, relacionada con el mal uso del tiempo libre en la infancia y adolescencia. Una de las principales causas es la falta de espacios culturales, sociales y artísticos, ante la ausencia de estos espacios nos encontramos con consecuencias como el incremento en la delincuencia, el aumento en los consumidores de estupefacientes, pandillas, vulneración al derecho de la vida, matoneo, bullying, suicidios, invasión en zonas comunes (Espacio público: zonas verdes, etc.), entre otras cosas.

Esta es la principal problemática por la que nació el programa Crecer creado de la Fundación los Valles, mi aliado para este proyecto.

Al buscar alternativas para solucionar la problemática anteriormente citada me llevó a encontrar en la inteligencia emocional una valiosa herramienta para obtener respuestas a la problemática, ya que es uno de los

principales temas que aborda la FLV con los niños.

La inteligencia emocional es considerada como un proceso de construcción para fomentar en las personas la capacidad de discernir entre lo correcto y aquello que no está bien, donde se reconocen como personas responsables para lo cual se hace necesario el acompañamiento de distintos agentes de socialización: familia, docentes y comunidad ya que ejercen un papel muy importante; se hace necesario un trabajo en conjunto. A pesar de que siempre se ha considerado la familia como el primer foco de socialización, donde los niños y niñas reciben la base en valores, las instituciones educativas al igual que su equipo docente, son los encargados de continuar con la incorporación de los valores en los estudiantes, la motivación constante por los 13 procesos de aprendizaje y la promoción de su pleno desarrollo moral, conllevando a un ejercicio donde el estudiante adquiera las competencias para llegar a ser autónomo en sus procesos de aprendizaje. (Marulanda Mondragón, 2020)



<b>25. Pocos espacios culturales, lúdicos y bibliotecas públicas</b>	a. Baja escolaridad b. Violencia intrafamiliar c. Falta de recursos económicos	a. Mal uso del tiempo libre b. Consumo de sustancias psicoactivas c. Incremento de la violencia delincuencia
--	--	--

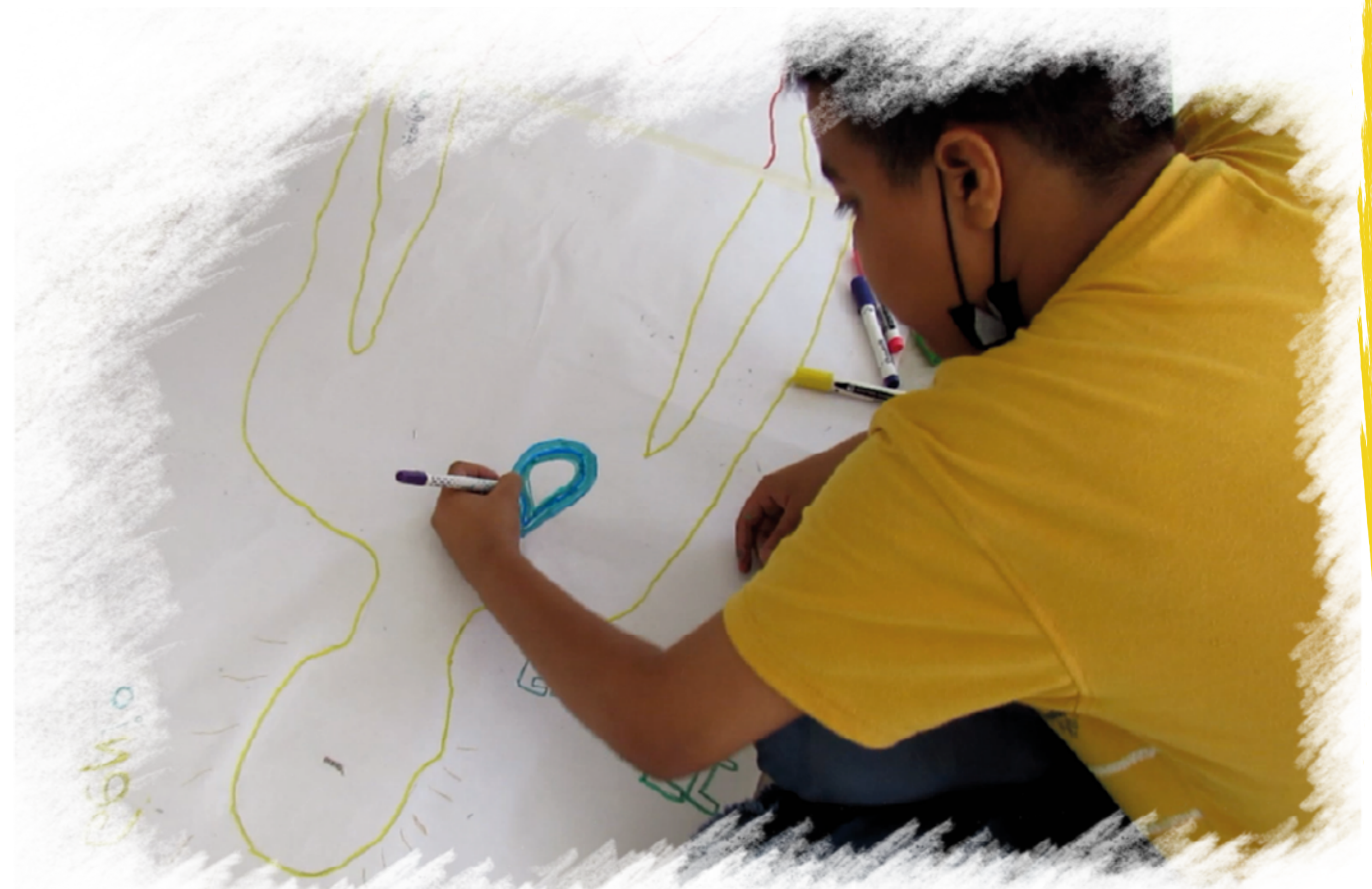
Identificación del Problema	Causas	Consecuencias
<b>1. Deficientes programas deportivos, recreativos, culturales y artísticos para utilización del tiempo libre</b>	a. Deficientes programas institucionales en lo que tiene que ver con lo cultural, el Deporte, la educación, y el trabajo, para los habitantes de la comuna 12 b. Falta de una política institucional, por parte de cada una de las secretarías que de forma transversal desarrollen programas y proyectos al interior de la comuna 12 c. Ausencia de actividades, físicas deportivas, recreativas, Culturales, y laborales	a. Altos niveles de violencia intrafamiliar b. alta tasa de homicidios c. Incremento de pandillas juveniles

# Justificación

A través de la educación estética y artística se desarrollan múltiples aspectos de la inteligencia emocional como: la resolución de conflictos, colaboración, participación, confianza, motivación, emociones, respeto, creatividad y autonomía. Son un medio para potencializar en los estudiantes habilidades para desenvolverse en sociedad y fomentar sus capacidades intelectuales y emocionales, además de permitirles expresar sus pensamientos para después verbalizarlos.

Teniendo en cuenta que los juegos didácticos son la actividad favorita y más interesante de los niños a la hora de aprender algo, es el método ideal para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Ya desde la literatura infantil, uno de sus grandes valores son el presentar al pequeño lector conceptos o temas de gran importancia que ayudan a formar su pensamiento crítico y su capacidad reflexiva: la muerte, el tiempo, la religión, la amistad, la autoestima, el valor de las cosas sencillas... de manera amena y cercana, permitiendo una primera aproximación a estas nociones básicas.



# Definición de Aliado

La **Fundación Los Valles (FLV)**, es una fundación sin ánimo de lucro, de la ciudad de Cali, ubicada en el barrio Nueva Floresta (estrato 3, comuna 12). Desde 1994, su propósito está en el servicio a la comunidad, con un enfoque en las mujeres, mediante procesos de formación, uso del tiempo libre, emprendimientos y empoderamiento; por lo cual, se direccionó hacia la capacitación en diferentes artes y oficios, basados en principios y valores que permitan formar líderes con función social. Sin embargo, desde el año 2020 el enfoque cambió a espacios con niños de la misma comunidad, con el principal objetivo de **desarrollar habilidades para la vida, a través de expresiones artísticas, en específico talleres de teatro y música**, dicho programa nombrado como **Crecer Creando**.

Entiéndase **habilidades para la vida** como herramientas que construye cada persona para enfrentarse exitosamente a las exigencias y desafíos de la vida diaria. En la FLV las habilidades para la vida que se trabajan en los niños son:

## **Inteligencia Emocional:**

Reconocimiento de emociones, manejo de emociones, empatía, comunicación asertiva, y trabajo en equipo.

## **Resiliencia:**

Reconocimiento de fortalezas y debilidades, reconocimiento a la historia familiar, comprensión del contexto social y cultura, redes de apoyo y disposición de aprender.

## **Resolución de Conflictos:**

Creatividad, flexibilidad, pensamiento crítico, negociación y toma de decisiones.

## **Principios y Valores:**

Respeto, dignidad humana, amabilidad, sociabilidad, alegría, bien común y solidaridad.

Es un programa dirigido a la familia, con el propósito de fortalecer, acompañar y brindar herramientas que aporten a la sana convivencia familiar, al bienestar individual y la construcción comunitaria.

fundación  
**Los Valles**

**Crecer  
Creando!**



# Aliado y Expertas

El programa **Crecer Creando** consta de una metodología de 6 fases que van formándose en el transcurso de cada ciclo:

## **Construcción de confianza:**

Es un espacio para conocerse entre los profesores y los niños, fomentar el compañerismo, trabajar la vergüenza, y prepararse para los aprendizajes siguientes.

## **Aprestamiento:**

Corresponde a la fase en que se trabajan conceptos técnicos sobre las expresiones artísticas (música y teatro) y se practican para materializar el conocimiento de los niños.

## **Elección del tema:**

En esta fase los niños deberán investigar, socializar y aprender sobre una problemática que se evidencie en el salón de clase o en su entorno. Se elige un principio o valor que represente el aspecto positivo a fortalecer de la problemática, sobre el cual se trabajarán el resto de las fases y se presentarán la muestra.

Adicionalmente, la FLV está introduciendo **intervenciones psicológicas** para cada niño dentro de lo que es el programa, Y según todo lo explicado, Para propósitos de este proyecto, se enfocará principalmente en lo que es la inteligencia emocional como concepto.

## **Improvisación Pedagógica:**

En esta parte del proceso los niños deberán hacer ejercicios que pongan a prueba los conocimientos adquiridos en clase y en su entorno, mediante actividades que impliquen la improvisación.

## **Ensamble y preparación:**

Construcción, Ensayo y preparación de la muestra (coreografías y actuaciones), como también la elaboración de la utilería que se vaya a necesitar.

## **Muestra:**

Los niños presentan lo que han aprendido en el transcurso del ciclo a los familiares u otros públicos.

Ya en el tema de las expertas que me brindaran apoyo en el proyecto son las siguientes:



**Karol Dayana Valencia**

**Psicóloga jefe**

coordinación de programas y servicios sociales de la FLV



**Maria del Mar Figueroa**

**Psicóloga Practicante**

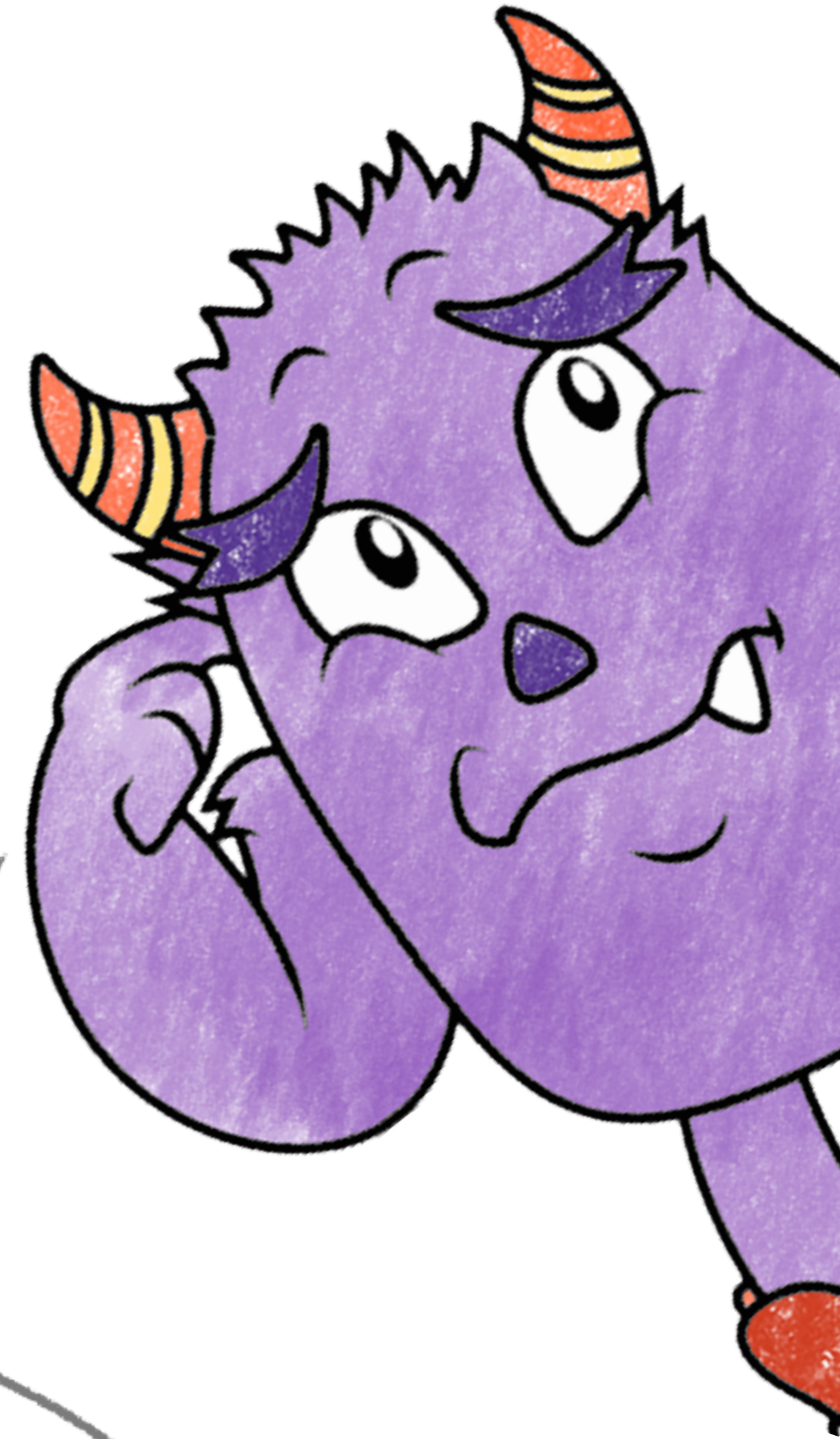
Javeriana Cali

# Planteamiento del Problema

Como ya se evidenció, la Fundación los Valles recientemente ha introducido las **intervenciones psicológicas** para los niños, para esto hacen uso de **material didáctico** que les ayude a llevar a cabo dichas intervenciones, ya que al dirigirse a niños, muchas veces estos tienen muchas dificultades para poder expresarse y decir como se sienten, por lo que es una dificultad para las psicólogas de la FLV a la hora de tener la intervención con los niños, aunado a esto, el material con el que cuentan muchas veces tienen otro propósito aparte del que tiene la fundación, o va dirigido para un público diferente, por lo que requieren de material propio dirigido para ellos teniendo en cuenta la necesidad de inculcarle al los niños de la fundación habilidades para la vida como lo es la **inteligencia emocional**.

Ya teniendo en cuenta lo anterior, surge la **pregunta problema** que define el proyecto:

**¿Como optimizar el acompañamiento psicológico para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de la FLV en cali?**



# Definición de Usuarios

El usuario principal para este proyecto se divide en 2, en primer lugar los **niños de 5 a 13 años** que forman parte del programa Crecer Creando de la FLV, los cuales son pertenecientes a las comunas 8, 11, 12 y 13 (estratos 2 y 3) de la ciudad de Cali. Y en segundo lugar, las **psicólogas**, ya sean de planta o practicantes/voluntarias de la FLV, que son las que se hacen cargo de los niños dentro de las instalaciones y llevan a cabo las actividades relacionado con lo psicológico.

Dentro del usuario que son los niños se dividen en 3 grupos. Niños de 5 a 7 años, de 8 a 10 años y de 11 a 13 años, que son como los dividen en la fundación.

## ¿Porque son importantes ambos como usuario primario?

Ambos usuarios vienen siendo el principal porque en una intervención psicológica, para que se lleve a cabo una charla adecuada, se necesita de la atención y acción de ambas partes, es decir, del psicólogo y del paciente. El psicólogo se encarga de escuchar al paciente y responde teniendo en cuenta su criterio, y el paciente se encarga de hablar de sus problemáticas y escucha lo que el psicólogo le recomienda, y de ahí se crea la reflexión, por lo que se complementan entre sí.



# Marco de Referencia

## 1 Inteligencia emocional:

La inteligencia emocional se define como la manera o la capacidad que los seres humanos tenemos para sentir, controlar y manejar nuestras emociones con nosotros mismos y con los demás, Según argumenta Daniel Goleman en su libro “Inteligencia Emocional”, la inteligencia emocional es esencial para el bienestar emocional, la salud mental y el éxito en la vida de una persona. Si se maneja la inteligencia emocional desde temprana edad, el niño no solo puede desarrollar y mejorar su bienestar emocional, si no su manera de establecer relaciones sanas con las personas y la cualidad para solucionar problemas o disconformidades de forma más sensible o afectiva. Sumado a esto, un niño que tiene buena inteligencia emocional tiene la capacidad de tener más fortaleza o resiliencia al estrés o a las calamidades.

Para Goleman, del concepto de inteligencia emocional se desprenden habilidades como la empatía, autoconciencia, la regulación emocional y la habilidad para establecer relaciones saludables.

## 2 Intervención psicológica:

El acompañamiento psicológico es un proceso terapéutico en el que un terapeuta o psicólogo trabaja con una persona para ayudarla a comprender y resolver problemas emocionales, psicológicos o de comportamiento.

Según Irvin Yalom, el acompañamiento psicológico es el proceso de ayudar a las personas a enfrentar sus miedos, inseguridades y preocupaciones mediante la exploración de las cuestiones fundamentales de la vida

En el caso de este proyecto, según Carl Rogers, el apoyo psicológico a los niños es importante porque ayuda a facilitar su desarrollo emocional y psicológico. Rogers cree que los niños necesitan sentir comprensión y aceptación incondicionales para crecer y desarrollarse de manera saludable, y luego ayudarlos a superar conflictos emocionales y psicológicos, mejorar la autoestima y la confianza en sí mismos, aprender habilidades de afrontamiento y resolver problemas útiles a lo largo de sus vidas.

## 3 Habilidades para la vida:

Aquellas habilidades cognitivas y emocionales que permiten a las personas vivir de manera plena y satisfactoria. Para Peter Salovey y John Mayer, las habilidades para la vida incluyen habilidades cognitivas como la autoconciencia, la regulación de las emociones y la motivación, así como habilidades socioemocionales como la empatía, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones positivas. Estas habilidades son vitales para la salud emocional y mental de una persona y pueden desarrollarse y mejorarse a lo largo de la vida a través de la educación y la práctica.



#### **4 Reconocimiento de emociones:**

Para Peter Salovey y John Mayer, el reconocimiento de emociones se refiere a la capacidad de identificar y nombrar correctamente las emociones experimentadas por una persona u otra. Esta habilidad es importante porque permite a las personas comprender sus propios estados emocionales y los de otras personas, ayudándoles a responder de manera más adecuada a las situaciones sociales y emocionales.

#### **5 Comunicación asertiva:**

Para Marshall Rosenberg, la comunicación asertiva es un estilo de comunicación que busca expresar los sentimientos, necesidades y opiniones de manera clara, respetuosa y honesta, mientras se mantiene el respeto hacia uno mismo y hacia los demás. La comunicación asertiva según Rosenberg es una parte fundamental de su filosofía de la Comunicación No Violenta (CNV).

Rosenberg enfatiza en que la comunicación asertiva ayuda a las personas a expresar sus sentimientos y necesidades de manera clara, sin dañar a sí mismos ni a los demás, y a escuchar con empatía a los demás cuando hablan. La comunicación asertiva se utiliza para mejorar las relaciones interpersonales, resolver conflictos y construir relaciones más saludables y satisfactorias.

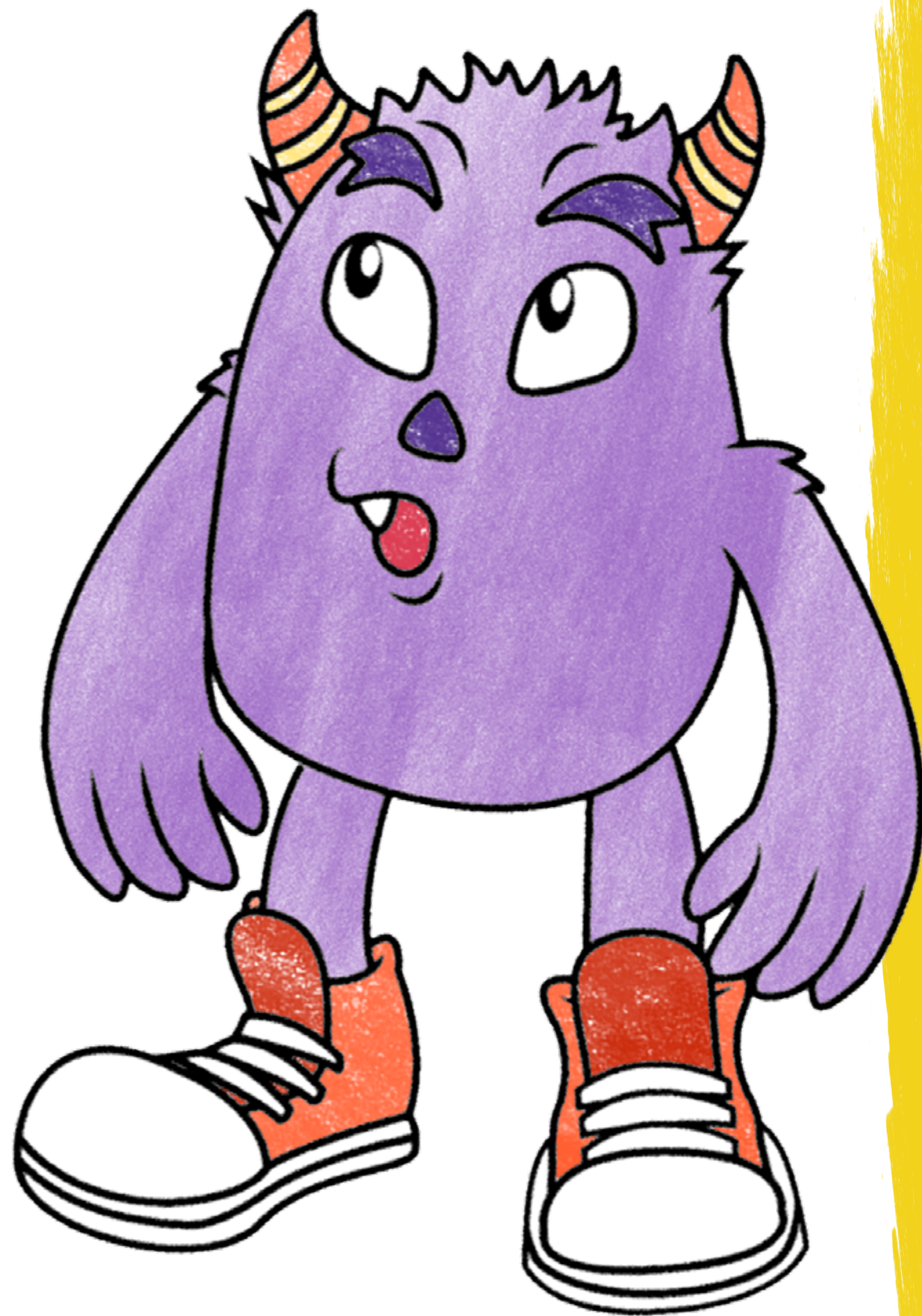
#### **6 Empatía:**

Habilidad para comprender, compartir y empatizar con los sentimientos de las personas. La empatía es muy importante en la inteligencia emocional porque con ella podemos conectarnos con los sentimientos y necesidades de los demás, potenciando la comunicación y el entendimiento mutuo. La empatía también ayuda a alentar y guiar a las personas porque nos permite comprender sus perspectivas y necesidades.

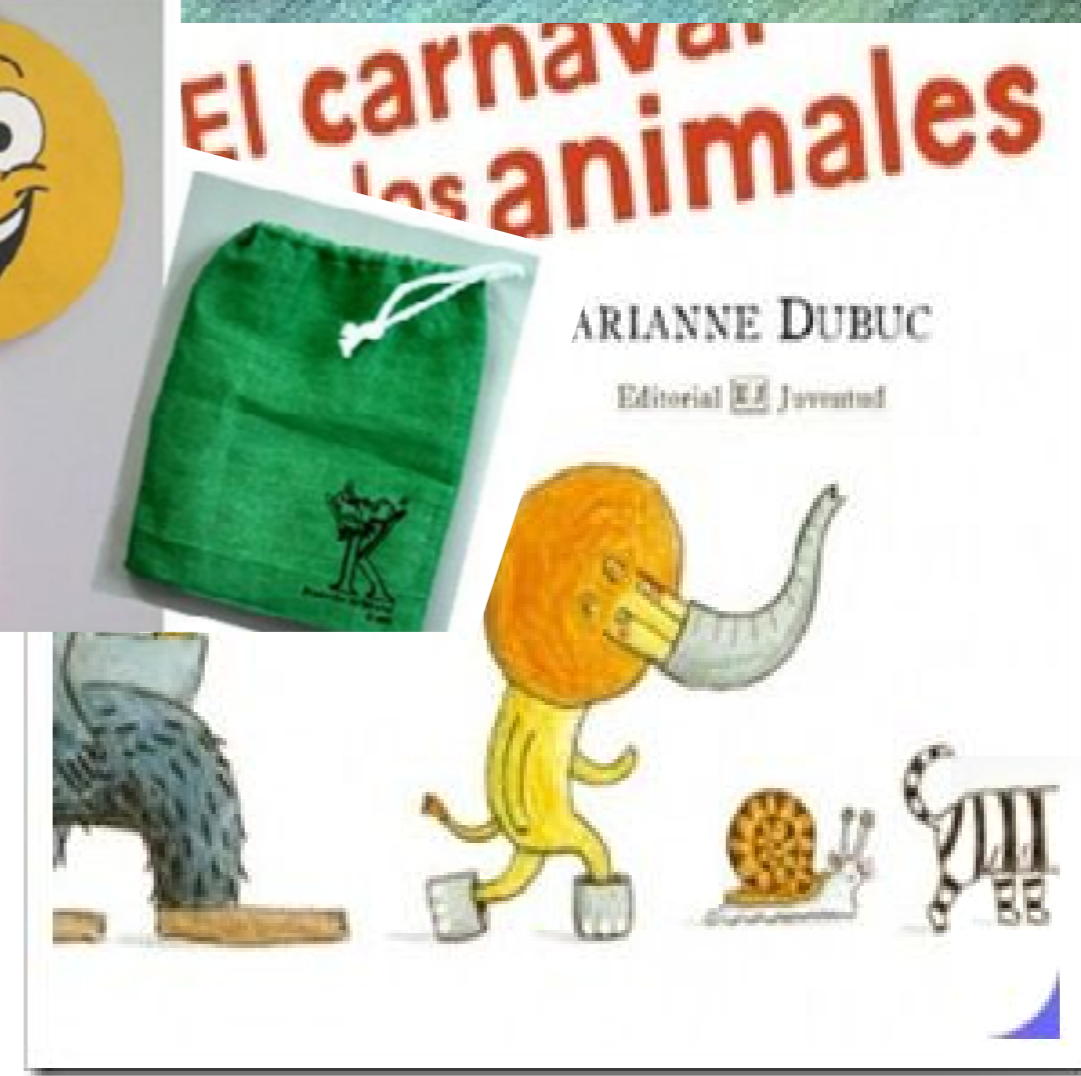
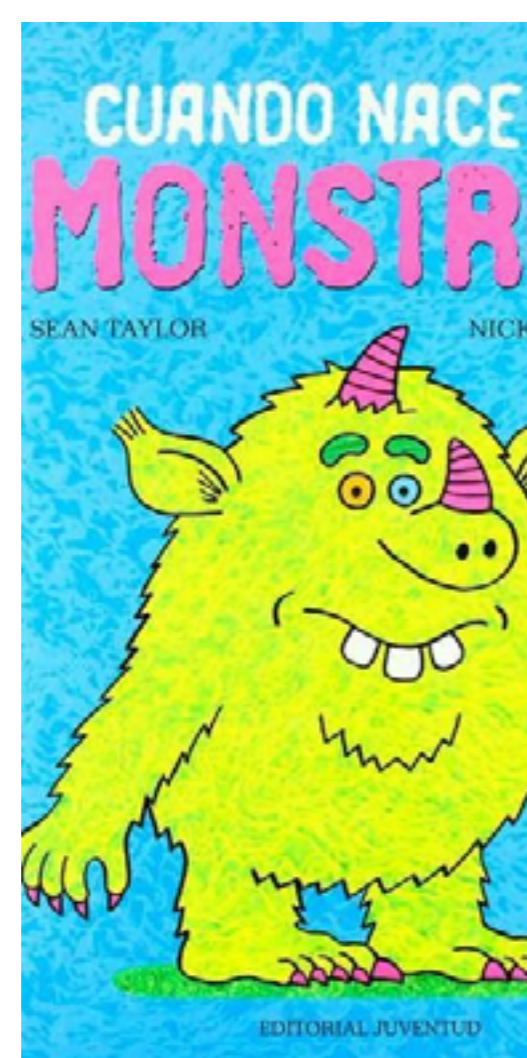
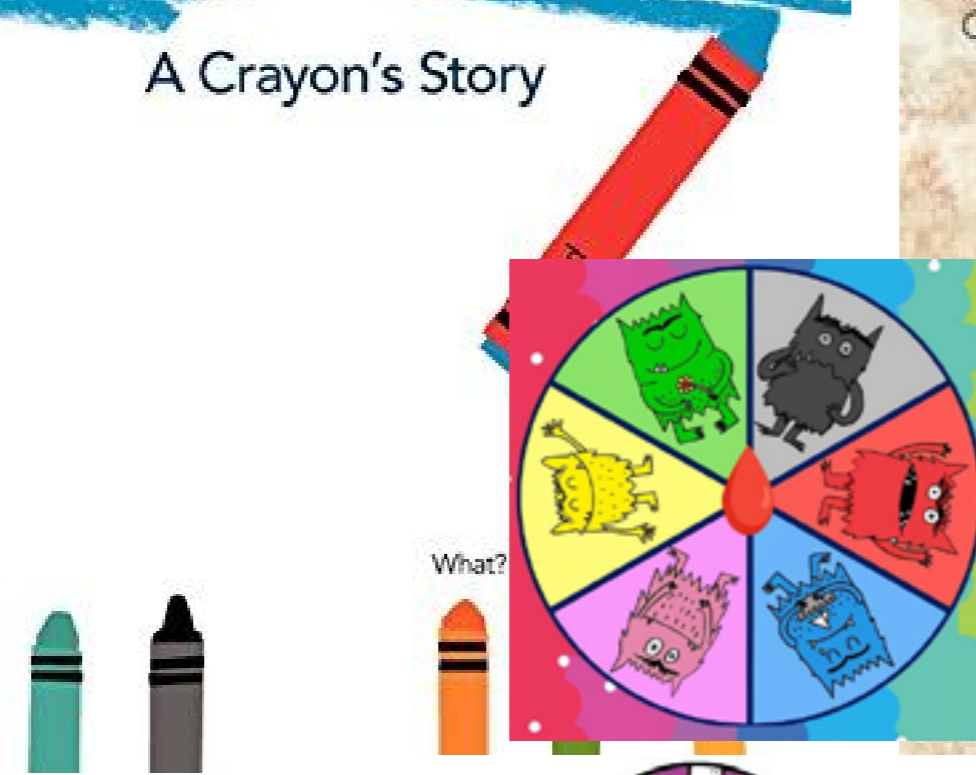
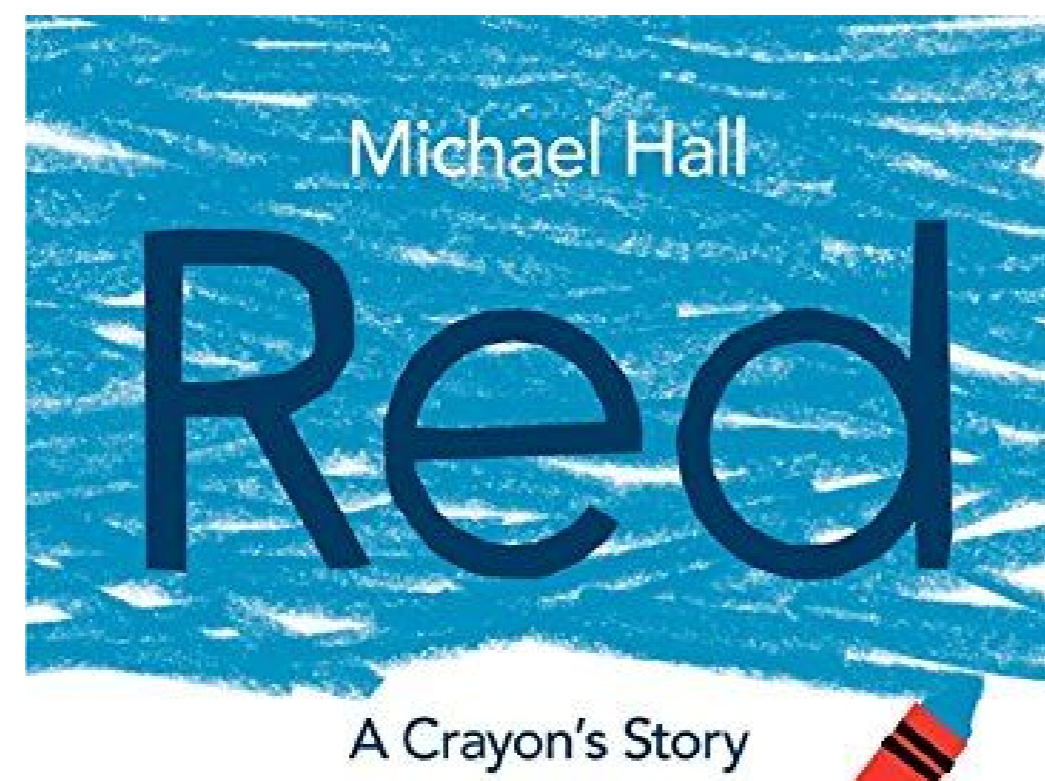
#### **7 Trabajo en Equipo:**

Según Goleman, el trabajo en equipo es un proceso en el que varias personas trabajan juntas para alcanzar un objetivo común. Él cree que el éxito en el trabajo en equipo depende de la capacidad de las personas para trabajar juntas de manera efectiva y de la capacidad de las personas para manejar las emociones y las relaciones en un grupo.

Según él, un equipo con una alta inteligencia emocional es más efectivo y eficiente, y es más capaz de manejar conflictos y resolver problemas de manera efectiva.



# Moodboard



# Benchmarking Sectorial


En general, para este benchmarking se tuvieron en cuenta proyectos de grado de la asignatura de proyecto avanzado de semestres pasados y se hizo de acuerdo a 4 factores:

**1** Diseño

**3** Manejo Emocional

**2** Nivel de Interacción

**4** Canales de Comunicación

	Diseño	Nivel de interacción	Manejo Emocional	Canales de Comunicación	Total
1 	4	4	5	3	16
2 	4	5	5	4	18
3 	4	5	4	5	18
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	

# - El Taller de Globito

Es un proyecto enfocado en trabajar y desarrollar la confianza y la autoestima en niños de infancia intermedia de la fundación “Casita de Belén”, por medio del manejo de las emociones.



Su sistema producto se basa en llamar la atención del niño visualmente por medio de un mural el cual tiene la línea gráfica, en segundo lugar, es crear un momento de reflexión a través de situaciones cotidianas, por último, se crea un momento de autoevaluación en las soluciones que el mismo niño brindó.

El producto se basa principalmente en una cartilla ilustrada que permite el aprendizaje de las 8 emociones básicas del ser humano, en este caso siendo “globito” el personaje insignia del proyecto que guía al niño a través de las actividades emocionales, para identificar la personalidad y momentos de emoción natural.

# - Consciente tu Mente:

proyecto enfocado en el fortalecimiento del autoconocimiento en personas con síntomas de ansiedad para saber que ocurre en su interior.



Su sistema producto se basa en según llamado por el, un diario guiado para la ansiedad el cual se divide en:

## ■ Conocer:

Conocerse a sí mismo, conocer a la autora, y conocer la ansiedad.

## ■ Registro:

Se registran los niveles de ansiedad y se realiza autoobservación con duración de 20 semanas. Aunado a esto se utilizan plataformas digitales por medio de código QR para registrar los datos obtenidos.

## ■ Actividades:

Actividades para el manejo de los síntomas fisiológicos y cognitivos de la ansiedad.

También se manejan códigos QR que se redirigen a podcast referente al tema.

## ■ Para ti:

Stickers, notas arrancables y demás.



# - De poderes me Recargo:

Proyecto enfocado en el acompañamiento emocional y psicológico a niños en situación de cáncer para su recuperación.



Consta de 4 personajes hechos a mano con textura los cuales incluye una cartilla donde cada niño le da nombre a los animalitos, en dicha cartilla se le explica al niño de manera creativa el proceso por el que pasara y trae actividades re-creativas que le harán acompañamiento, durante su llegada estadía y tratamiento.

# Hallazgos

- Se evidencia el uso del formato editorial impreso para los productos, siendo el ideal para tratar temas emocionales.
- En general se maneja una línea gráfica muy ilustrativa, con personajes carismáticos y llamativos.
- Tienen el fin de identificar cuáles son nuestras emociones a través de diagnósticos dadas por las respectivas actividades.
- Contienen material didáctico, con los que los niños trabajan sus emociones.



# Benchmarking no Sectorial

En general, para este benchmarking se tuvieron en cuenta proyectos de grado de la asignatura de proyecto avanzado de semestres pasados y se hizo de acuerdo a 4 factores:

	Diseño	Nivel de interacción	Manejo Emocional	Canales de Comunicación	Total
1	4	4	4	5	17
2	4	5	3	4	16
3	5	4	4	5	18
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	

# Mis rizos, mi Definición:

Proyecto enfocado en el cuidado del cabello masculino rizado, reforzando el bienestar de la persona dentro de la comunidad masculina de la PUJ Cali.



Su sistema producto se divide en:

## ■ Experiencia Rizos felices

Experiencia en la que se les enseña a 2 personas de la comunidad masculina sobre el cuidado del cabello rizado, en el salón academia Rizos felices. Para esto se diseñaron instructivos impresos que cuentan con información acerca del tema. Ya en segundo lugar con los resultados se diseñaron unos impresos con lo aprendido y logrado de dicha experiencia.

## ■ Campaña de expectativa y promoción.

Realizada a través de instagram y piezas gráficas físicas que motivan al cuidado del cabello rizado y todo lo que conlleva.

## ■ Aplicación

Se creó una aplicación con el objetivo de brindar una atención más personalizada al usuario en cuestión con respecto al tema del cuidado del cabello rizado.

## ■ Empaque Kit

Para completar la experiencia, se diseñó y elaboró un kit que contiene todos los productos necesarios para mantener el cabello rizado.

# Corazón de Explorador:

Desarrollo de herramientas de estimulación temprana, enfocada en desarrollar habilidades psicomotoras en niños del CDI para facilitar experiencias de calidad entre padres e hijos.



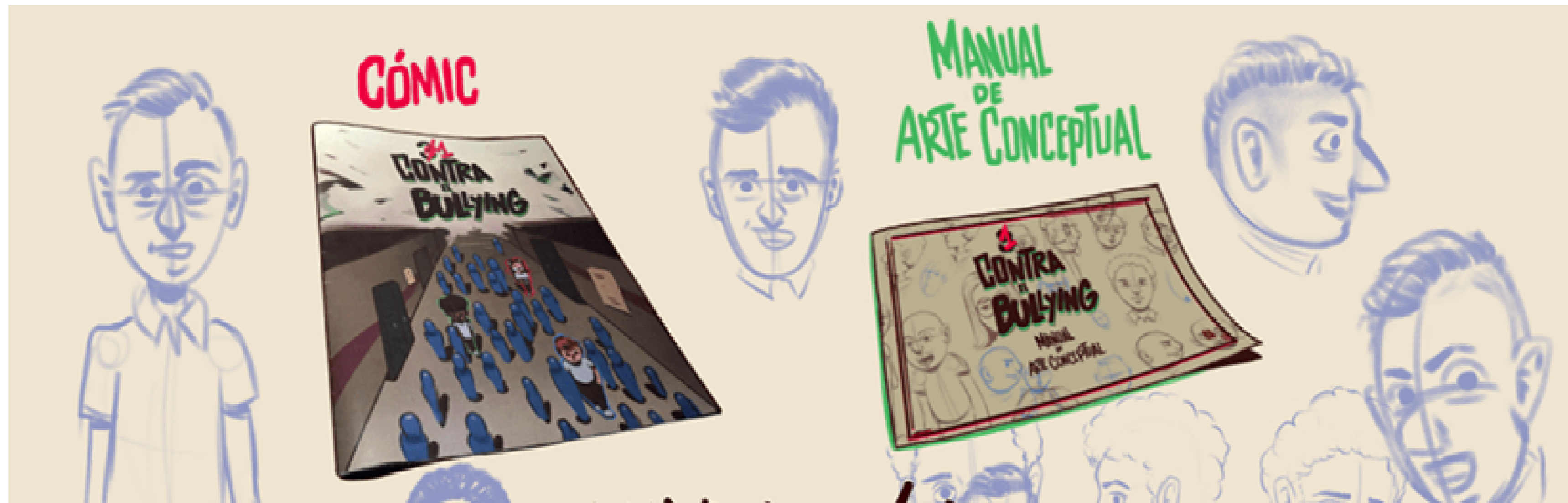
- Consta de 1 mesa didáctica en la cual se trabaja la estimulación temprana. En la parte superior, se hallan agujeros en los cuales sirven para insertar platos para comer, al lado derecho también hay agujeros en los cuales sirven para insertar las respectivas figuras a través de estos, y al lado izquierdo se encuentra un Xilófono, que cuenta con una Baqueta para que el niño experimente los sonidos del mismo al golpearlo.

La mesa tiene incluida un instructivo detallado para el arme de la misma

- Manual de estimulación en casa, que le explica al padre o acudiente del niño de que se trata la estimulación temprana y porque es importante.
- Manual de estimulación para la CDI, trata de un impreso que va en la pared, el cual trae una serie bolsillos con niveles que contienen ejercicios que le indican al encargado de los niños en la CDI sobre el manejo de la estimulación temprana.

# 1 contra el Bullying

Proyecto enfocado en los efectos ocasionados por el bullying en la salud mental en estudiantes de grado 10 y 11 de bachillerato.



## ■ Comic.

Es una herramienta para acompañar el programa de justicia restaurativa, son principalmente 3 historias basadas en bullying psicológico, bullying físico y cyber bullying, y al final cuenta con un epílogo, el cual muestra soluciones a estas problemáticas.

## ■ Manual de arte conceptual.

Muestra el proceso de ilustración del comic donde se muestra el tipo de ilustración, y la elección de colores, también se muestra el contexto de la historia, los personajes del comic y los escenarios del mismo.

# Hallazgos

- Uso de medios de interacción digital e impresas.
- Manejo de material didáctico físico.
- Ilustración y diseño minimalista, enfocado en trazos hechos a mano.
- Se tiene en cuenta El bienestar propio, y el de los demás, sumando la empatía.



# Metodología

## Centrada en el Usuario

**Escuchar**  
26 de Enero a 16 de Marzo

Fase de definición de objetivos, investigación y obtención de información sobre el tema en base a búsqueda documental y de primera mano del aliado.



► **Identificación de los usuarios y entorno.**

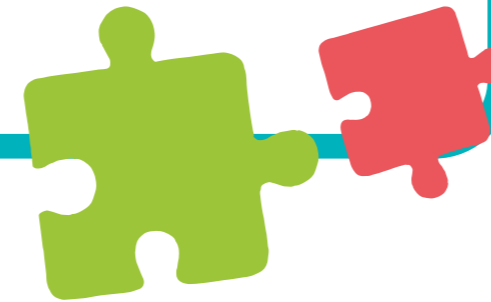
- Taller 7 y 8
- Benchmarking

► **Investigación de campo.**

- Entrevista
- Encuesta

**Crear**  
16 de Marzo a 27 de Abril

Fase de planteamiento de productos y desarrollo de los mismos.

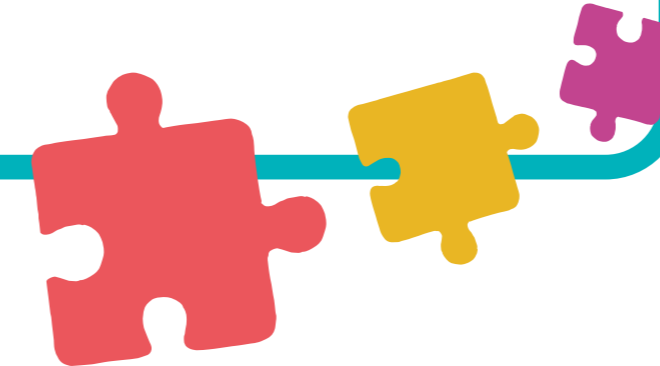


► **Requerimientos de diseño.**

► **Desarrollo de producto.**

**Entregar**  
De 27 de Abril a 25 de mayo

Fase de comprobación, evaluación y validación de los productos con el aliado.



► **Pruebas de usuario.**

- Focus Group

► **Reajustes de Producto.**

► **Hallazgos y Conclusiones.**



# Herramientas de Investigación

## Investigación de Campo

La presente investigación de campo tiene como objetivo principal explorar y comprender a fondo los métodos utilizados por la Fundación Los Valles en los acompañamientos psicológicos y relacionados con la inteligencia emocional en los niños participantes del programa Crecer Creando.

Para lograrlo, se llevó a cabo una investigación de tipo cualitativa, una **entrevista semi estructurada** con los profesionales de la fundación y se aplicó una **encuesta** a través de **Google Forms** a los mismos, Los resultados obtenidos brindan una visión detallada sobre las prácticas implementadas por la fundación, así como su impacto en el desarrollo psicológico y emocional de los participantes.




# Hallazgos y Conclusiones

- En general abordan el tema de la inteligencia emocional a través de literatura infantil, actividades manuales, como dibujar o pintar las emociones, moldear plastilina, juegos de mesa referente al tema, y hacen uso de lenguaje a través de metáforas y expresión corporal.
- Los niños tienen una percepción positiva a estas actividades, se divierten, y son capaces de hablar abiertamente si tienen cierto tipo de problema.
- Para la FLV es primordial el lenguaje y el diálogo para el aprendizaje de los niños, siempre poniéndoles ejemplos que pasen por su vida real.
- Siempre que hay problemas de conducta, se maneja un ciclo de aprendizaje, primero se le da a entender lo que el niño hizo, de qué manera podría repararlo, y porque es importante repararlo para que el niño aprenda realmente lo que está haciendo y que lo comprenda.
- Los niños ponen barreras cuando se trata un tema solamente de manera hablada y no hay nada lúdico o creativo.
- El lapso de atención de los niños aumenta con la edad, los más pequeños, de 5 a 7 años, son los más cortos, siendo de 7 a 10 minutos, de 8 a 10 años 15 minutos, y de 11 a 13 años de 20 a 40 minutos.



# Requerimientos de Diseño

Con los resultados obtenidos, se requiere tener en cuenta varios factores y requerimientos a la hora de diseñar y crear los productos para el presente proyecto:



Necesidad	Requerimiento	Tipo	Deseo Obligación
Es necesario que el producto tenga un lenguaje fácil de entender para los niños.	Lenguaje intuitivo	F-O	O
El producto debe ser fácil de manejar y manipular.	Practicidad	F-O	O
El producto debe tener un enfoque creativo que haga que el niño utilice sus manos o su creatividad.	Enfoque ludico-creativo	T-P	O
El producto debe ser creado con materiales económicos.	Alcance económico	T-P	O
Debe haber una línea gráfica lo suficientemente atractiva para llamar la atención del niño y le motive el desarrollar la actividad.	Atractivo visual	E-C	O
El niño debe aprender al desarrollar las actividades del producto, a la vez que divertirse.	Educativo - divertido	E-C	O



# Línea gráfica

Para este proyecto se decidió manejar un lenguaje visual enfocado en los trazos que hace un niño a la hora de colorear, ya sea con lápices de colores o crayones.

## Grandstander

Extrabold - Títulos

A B C D E F G H I J K L M  
N Ñ O P Q R S T U V X Y Z

a b c d e f g h i j k l m  
n ñ o p q r s t u v x y z

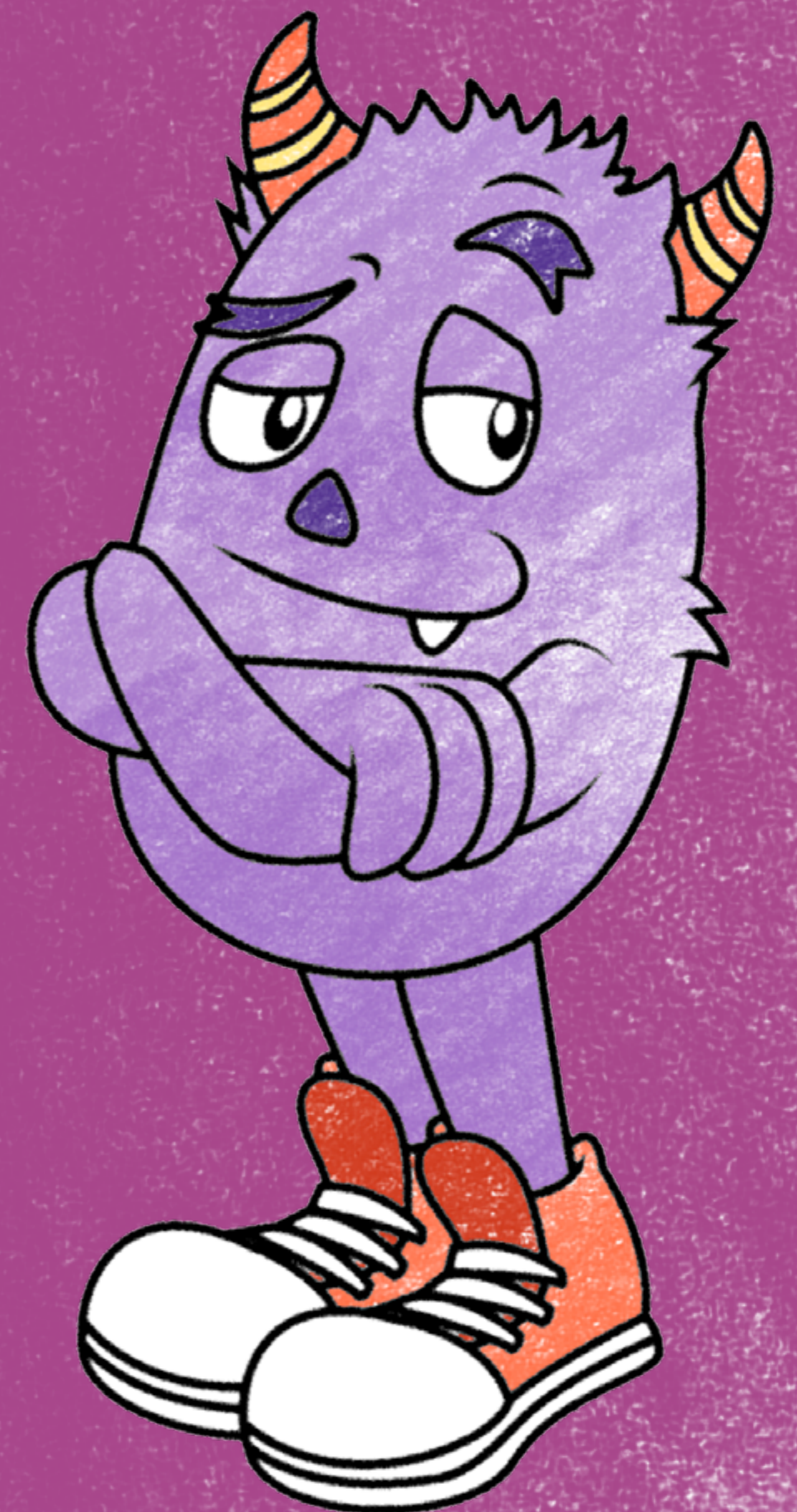
## Nunito

Bold - Textos

A B C D E F G H I J K L M  
N Ñ O P Q R S T U V X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ  
o p q r s t u v x y z

Para las **tipografías**, se tomaron en cuenta que tuvieran mucho peso para que sea muy legible por los niños. Y se le aplicó un filtro a los títulos para que hiciera alusión a que está hecho a mano con un crayón.



# Paleta Cromática

En cuanto a la paleta cromática, se tuvo en cuenta los colores corporativos que maneja la FLV en su logotipo, esto con el objetivo que los niños se sientan identificados con el proyecto al tener en mente los colores que actualmente maneja la fundación.

#e95558

#193f75

#f4d41b

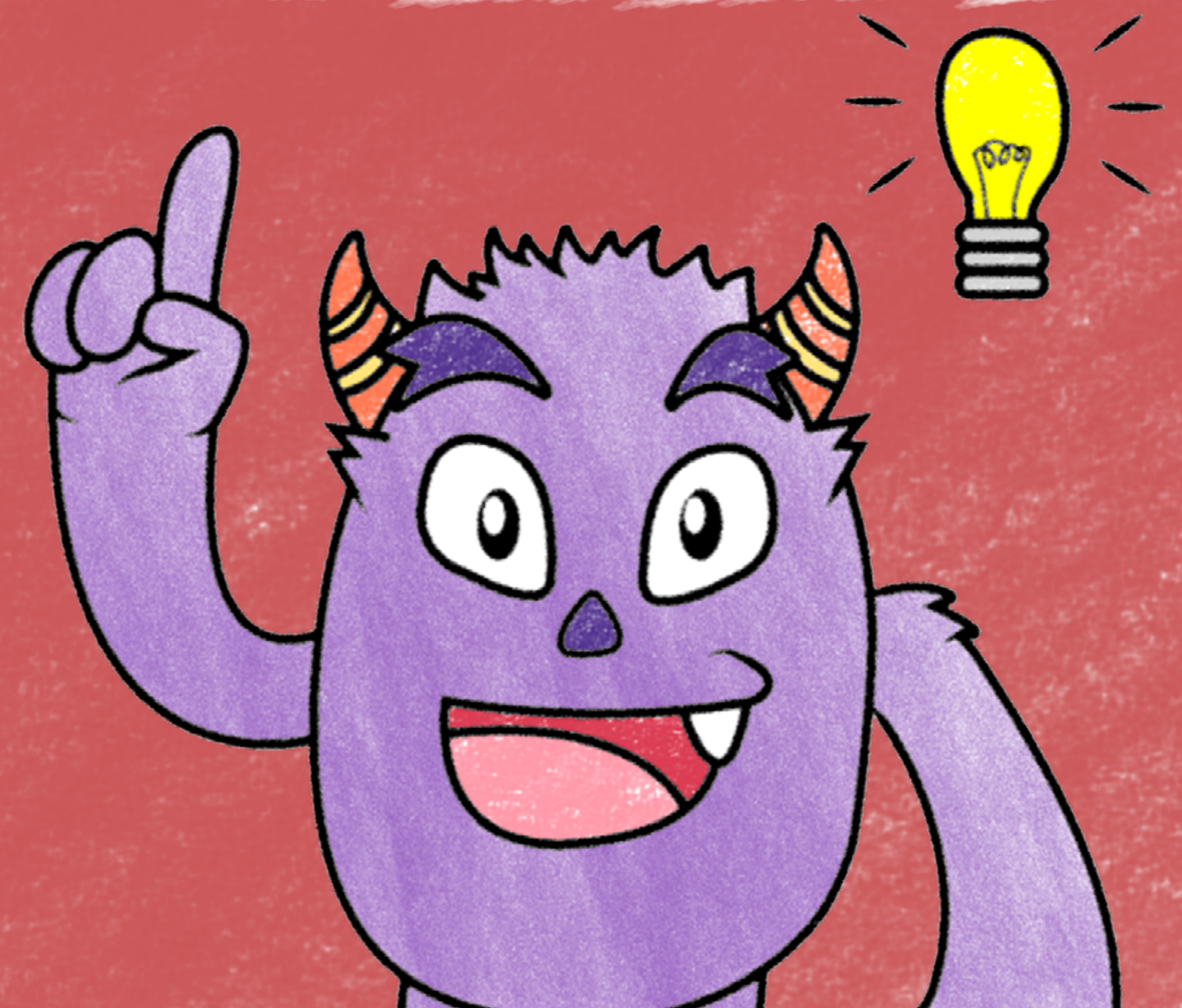
#00b2ba

#c1448e

#f18d35

#a0c52e

fundación  
Los valles



# Sistema Producto

Grupos: 5-7, 8-10, 11-13 años

## Pit el Monstruo de los Pies Gigantes

**El primer producto a desarrollar**, se trata de una recreación de un cuento creado por la FLV llamado “Pit el monstruo de los pies gigantes”, en forma de libro ilustrado, el cuento trata sobre aprender a respetar las diferencias de los demás, a través de la empatía, y tomar una cucharada de su propia medicina. Gracias a la elaboración de este cuento, se tuvo la idea de llevar a cabo el presente proyecto.

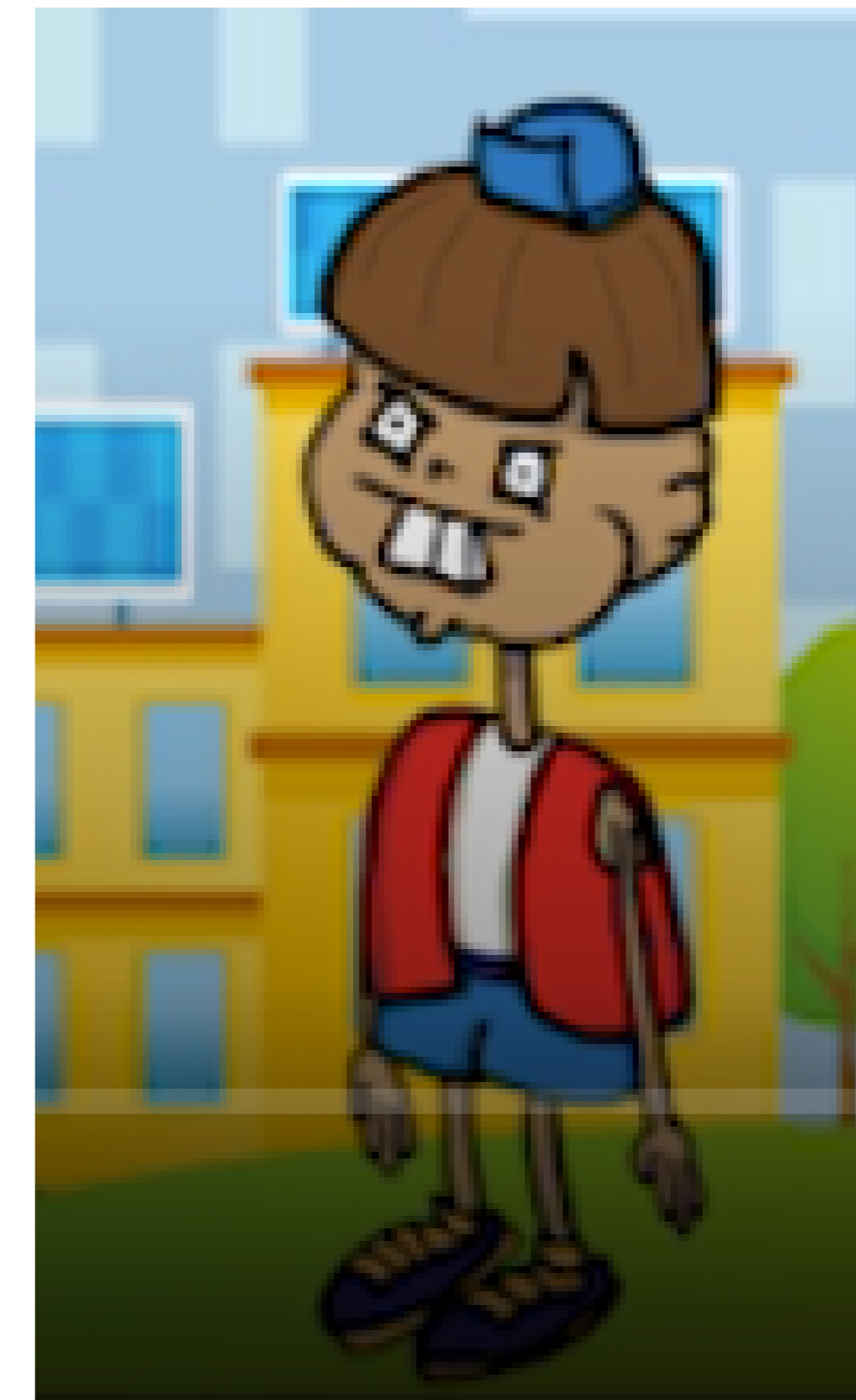
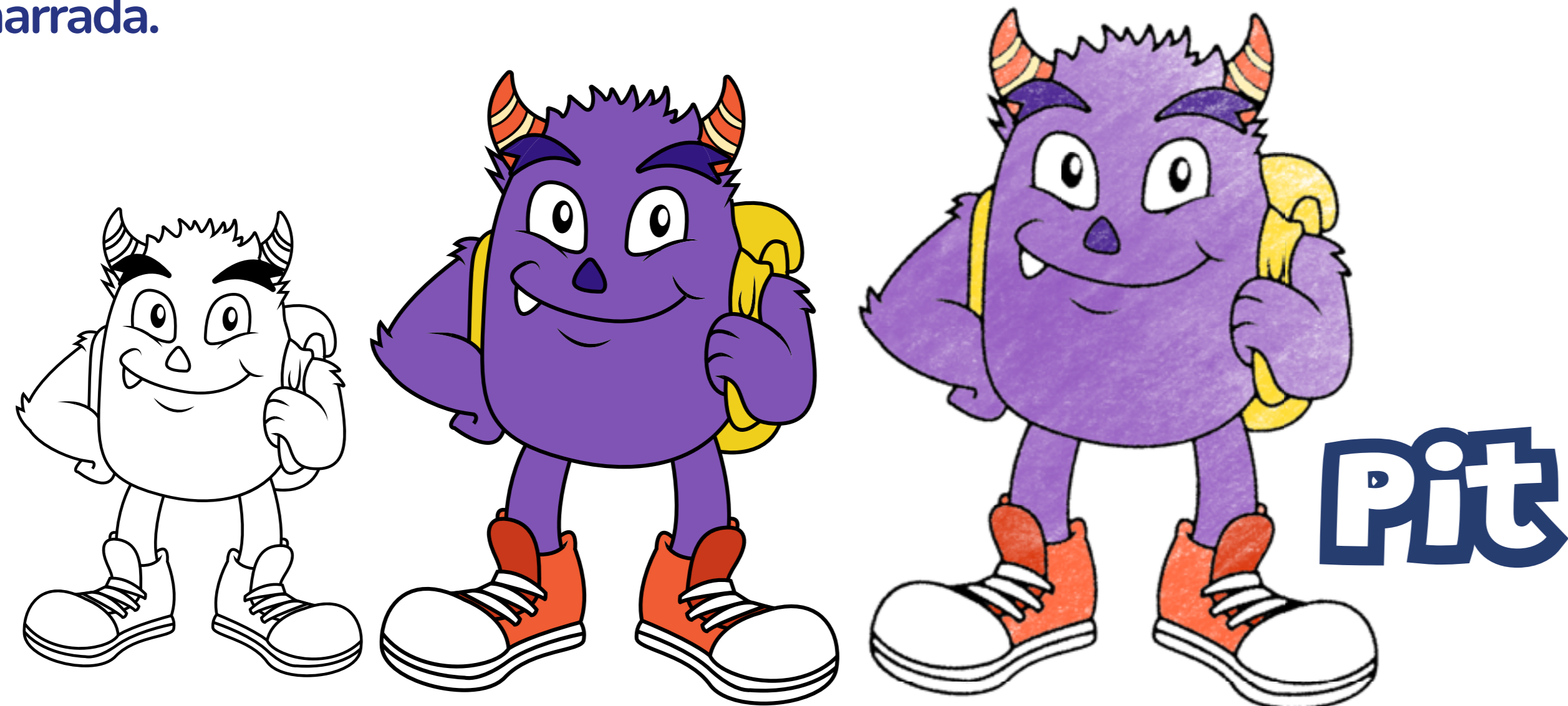
Sus protagonistas son el ya mencionado Pit y Miguelito que vendría siendo el secundario, se tomaron en cuenta estos, sobre todo, a Pit para ser los personajes que representen el proyecto.



# Bocetación

A la hora de rediseñar los personajes se tuvo en cuenta que tuviera una apariencia muy de caricatura, y que fueran muy expresivos, para reflejar de manera efectiva sus emociones.

Los personajes y el cuento fueron creados en el año 2020, para un video que muestra la historia de manera narrada.



# Producto Final



El cuento ilustrado fue impreso y cuenta con su respectivo issu para poder leerlo de forma digital.

# Sistema Producto

En segundo lugar el siguiente producto, tiene el principal objetivo de ser una herramienta con la que el niño se pueda desenvolver al tener una intervención psicológica a través de la conversa, a su vez sirven para que el psicólogo le pueda explicar al niño un suceso o emoción de forma ilustrativa y amigable:

## ¿Cómo se siente Pit?



Al reverso de cada carta viene la respectiva definición de cada emoción o sentimiento, por si el niño no entiende de que se trata.

**Grupos: 8-10, 11-13 años**

Se trata de 32 cartas que cuentan con emociones basicas tanto positivas como negativas, siendo expresadas por el personaje protagonista del cuento ya mencionado, “Pit el monstruo de los pies gigantes”.



# Pruebas de Usuario

## Objetivo:

Comprobar la eficacia de las cartas a la hora de hacer una intervención psicológica, si el niño entiende el mensaje de cada carta y si el lenguaje visual es adecuado.

Se realizó con 2 niños del grupo de 8-10, 11-13 años acompañados de la psicóloga practicante María del Mar Figueroa.



# Hallazgos y Conclusiones

- Los niños han captado de forma fácil y rápida de que va el ejercicio.
- Los niños son capaces de identificar de que forma se sienten y el porqué, a la hora de hablar con la psicóloga.
- El lenguaje visual e ilustrativo les parece muy llamativo y acorde.
- Les es más fácil expresarse y hablar a través de lo que ven en las cartas.
- Como recomendación poner la letra mas grande en las definiciones



# Producto Final

Para cada producto se diseñó el respectivo empaque, en la parte posterior se encuentra un pequeño instructivo y lo que contiene en su interior.



# Sistema Producto

Como tercer producto, tiene exactamente el mismo propósito que el anterior, es decir, ser una herramienta con la que el niño y el psicólogo puedan formar una charla efectiva a la hora de tener una intervención psicológica. Con la diferencia a que este va dirigido para los más pequeños, niños de 5 a 7 y algunos 8 a 10, ya que la mayoría de estos aún no saben leer.

## ¿Cómo Se Siente Miguelito?



En general, la dinámica se basa en que el niño indique como se siente con respecto a un tema, a través de lo que expresan las caritas. A su vez sirven para que el psicólogo le pueda explicar al niño un suceso o emoción de forma ilustrativa y amigable.

**Grupos: 5-7, 8-10,años**

El producto consiste en 10 caritas, en las cuales miguelito expresa emociones basicas tanto positivas como negativas, y la idea es que el niño coloque la carita sobre el tablero que muestra el cuerpo de miguelito. En el reverso de cada carita se encuentra el nombre de su respectiva emoción.



# Pruebas de Usuario

## Objetivo:

Comprobar la eficacia del muñeco a la hora de hacer una intervención psicológica, ver si el niño entiende el mensaje de cada carita y si el lenguaje visual es adecuado.

Se realizo con 3 niños del grupo de 5-7 y 8 -10 años acompañados de la psicologa practicante Maria del Mar Figueroa.



# Hallazgos y Conclusiones

- Los niños son capaces de entender la emoción que reflejaba cada carita, sin embargo, podían llegar a confundir una emoción con otra.
- La psicóloga creaba temas de conversación al rededor de cada emoción que los niños expresaban.
- A los niños les hicieron falta más variedad de expresiones de emociones básicas para poderse expresar.
- Hace falta colocar el título de la emoción en el respaldo de la carita por si no se terminó de entender



# Producto Final



# Sistema Producto

Como cuarto y ultimo producto, se enfoca en solo ser utilizado cuando hay mal comportamiento en los niños dentro de la fundacion, tiene como objetivo que los niños aprendan de sus errores y puedan reflexionar.

## Ficha Emocional

Se basa en un formato en donde hay un antes y un después, el niño debe escribir como se siente antes de realizar el ejercicio, luego encontrara un cuadro en el que debe dibujar que se debería hacer en ese tipo de casos, por ejemplo “que debería hacer cuando estoy enojado”, debe hacer 2 dibujos, y si no sabe de qué manera dibujarlo, puede simplemente escribirlo, al mismo tiempo al lado se ponen ejemplos ilustrados de que es lo que no se deberían hacer en estas situaciones.

Ya al final se debe escribir como se siente después del ejercicio, esto para saber si el niño reflexionó sobre lo ocurrido, la idea es que este ejercicio se realice siempre acompañado de un psicólogo encargado.

**Ficha Emocional** fundación los valles

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Cómo me siento? (antes del ejercicio)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Que debería hacer cuando estoy enojado?  
(Dibujar en los cuadros vacíos lo que crees que se debe hacer)

<b>Si</b> _____	 <b>No</b> Tirarle un objeto a alguien
<b>No</b> Gritarle a alguien 	<b>Si</b> _____

¿Cómo me siento? (Despues del ejercicio)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Las fichas están enfocadas en emociones negativas:



**Ficha Emocional** fundación los valles

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Cómo me siento? (antes del ejercicio)

\_\_\_\_\_

¿Que debería hacer cuando estoy enojado?  
(Dibujar en los cuadros vacíos lo que crees que se debe hacer)

Si _____	No  Tirarle un objeto a alguien
No  Gritarle a alguien	Si _____

¿Cómo me siento? (Despues del ejercicio)

\_\_\_\_\_



**Ficha Emocional** fundación los valles

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Cómo me siento? (antes del ejercicio)

\_\_\_\_\_

¿Que debería hacer cuando estoy Frustrado?  
(Dibujar en los cuadros vacíos lo que crees que se debe hacer)

Si _____	No  Dañar objetos propios o ajenos.
No  Hacer berrinche por no obtener lo que se quiere.	Si _____

¿Cómo me siento? (Despues del ejercicio)

\_\_\_\_\_



**Ficha Emocional** fundación los valles

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Cómo me siento? (antes del ejercicio)

\_\_\_\_\_

¿Que debería hacer cuando estoy Triste?  
(Dibujar en los cuadros vacíos lo que crees que se debe hacer)

Si _____	No  Enfrascarse en pensamientos negativos.
No  Aislarse del grupo y no hablar de lo que sientes.	Si _____

¿Cómo me siento? (Despues del ejercicio)

\_\_\_\_\_



**Ficha Emocional** fundación los valles

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Cómo me siento? (antes del ejercicio)

\_\_\_\_\_

¿Que debería hacer cuando estoy en desacuerdo?  
(Dibujar en los cuadros vacíos lo que crees que se debe hacer)

Si _____	No  Irrespetar las opiniones de los demas.
No  No hacer caso.	Si _____

¿Cómo me siento? (Despues del ejercicio)

\_\_\_\_\_



**Ficha Emocional** fundación los valles

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Cómo me siento? (antes del ejercicio)

\_\_\_\_\_

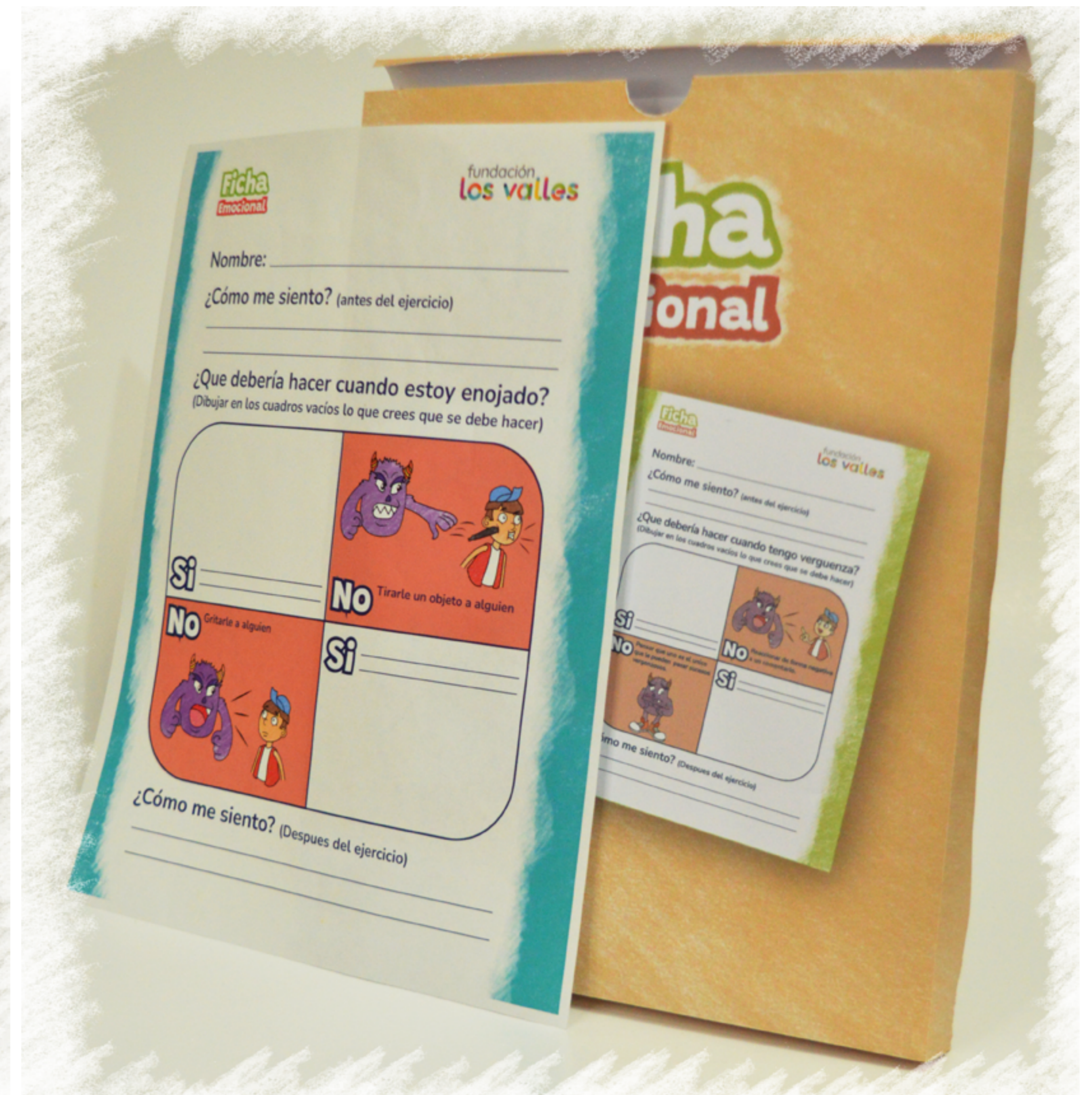
¿Que debería hacer cuando tengo verguenza?  
(Dibujar en los cuadros vacíos lo que crees que se debe hacer)

Si _____	No  Reaccionar de forma negativa a un comentario.
No  Pensar que uno es el unico que le pueden pasar sucesos vergonzosos.	Si _____

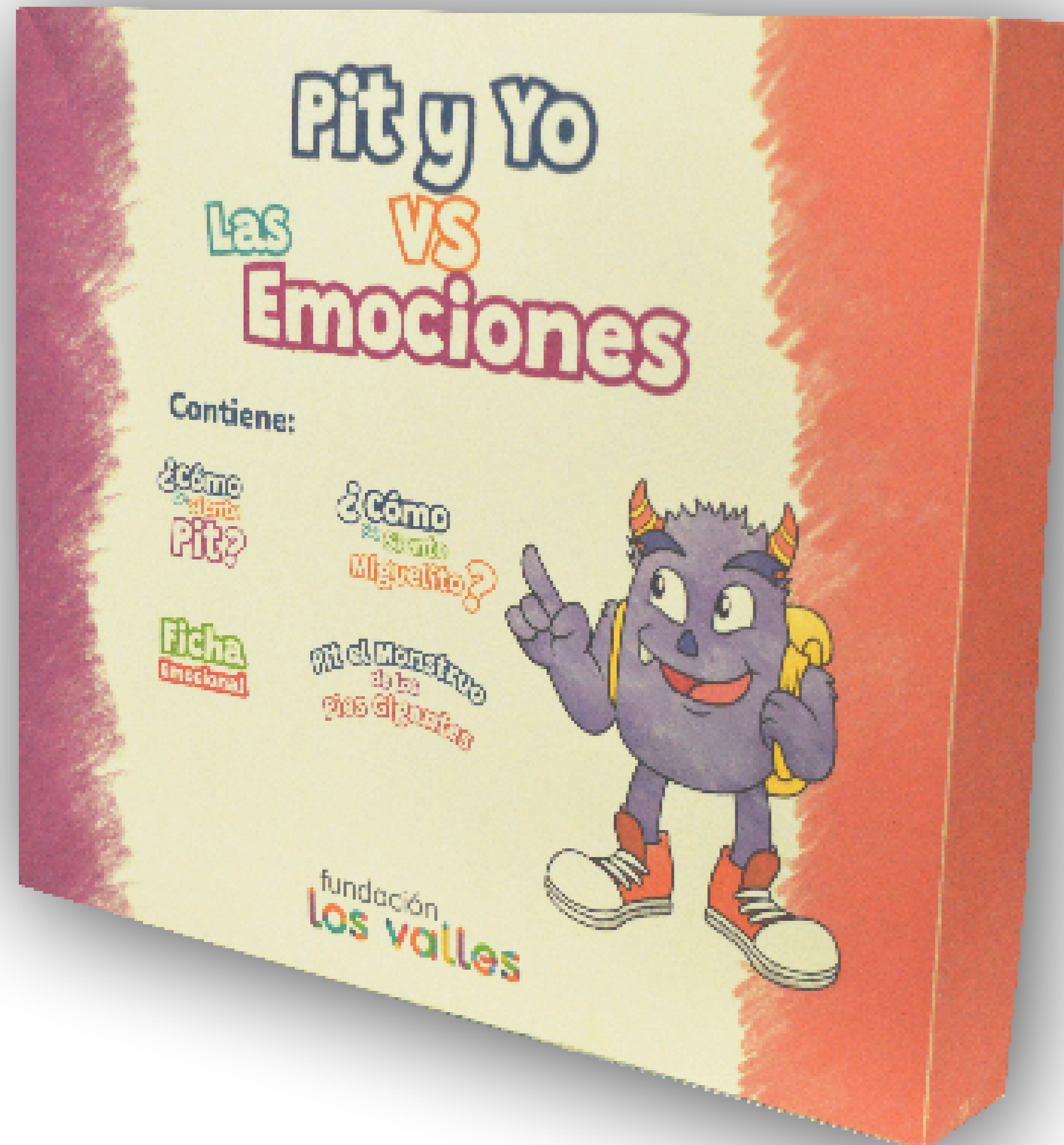
¿Cómo me siento? (Despues del ejercicio)

\_\_\_\_\_

# Producto Final



# Producto Final



Se diseñó una caja, para contener todos los 4 productos, siendo todo en conjunto un Kit.

# Conclusiones Finales

Con todo lo desarrollado y expuesto, se puede llegar a la conclusión que se cumplieron con los objetivos dados, tanto las psicólogas como los niños se dieron a entender con cada uno de los productos, y se comprobó su funcionamiento, gracias a esto, las psicólogas pueden tener de manera más fácil, didáctica y práctica un diagnóstico para cada niño a la hora de tener una intervención psicológica con los niños, a la vez que cada niño puede aprender y comprender mas sobre sus emociones y desarrollar su inteligencia emocional.

# Referencias

- Mayer, P. S. (s.f.). Emotional Development and Emotional Intelligence: Educational Implications.
- Rogers, C. (1961). On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy.
- Rosenberg, M. (s.f.). Comunicación No Violenta: Un Lenguaje de la Vida.
- Yalom, I. (s.f.). Teoría y Práctica de la Terapia Existencial.
- Goleman, D. (s.f.). Emotional Intelligence.
- Marulanda Mondragón, M. A. (Abril de 2020). Estrategia pedagógica para el favorecimiento de la motivación, la metacognición y la inteligencia emocional; como elementos fundamentales para la capacidad de autonomía y autorregulación del aprendizaje de los estudiantes de 3° de la Institución Educativa. Estrategia pedagógica para el favorecimiento de la motivación, la metacognición y la inteligencia emocional; como elementos fundamentales para la capacidad de autonomía y autorregulación del aprendizaje de los estudiantes de 3° de la Institución Educativa. Cali, Valle del Cauca, Colombia.
- Estudio de insuficiencia y limitación 2022. Alcaldía de Cali. Secretario de Educación Distrital ESTUDIO DE INSUFICIENCIA Y LIMITACIONES 2020. Secretaria de Educación Municipal. Alcaldía de Santiago de Cali. Secretaria de Cultura. Secretaria de Cultura. ASIS 2021, Análisis de la Situación Integral de la Salud. Cali en cifras 2020. Alcaldía de Santiago de Cali. Departamento administrativo de planeación
- Todas las fotografías e ilustraciones mostradas en este documento fueron creadas y tomadas por el estudiante propietario del presente proyecto.