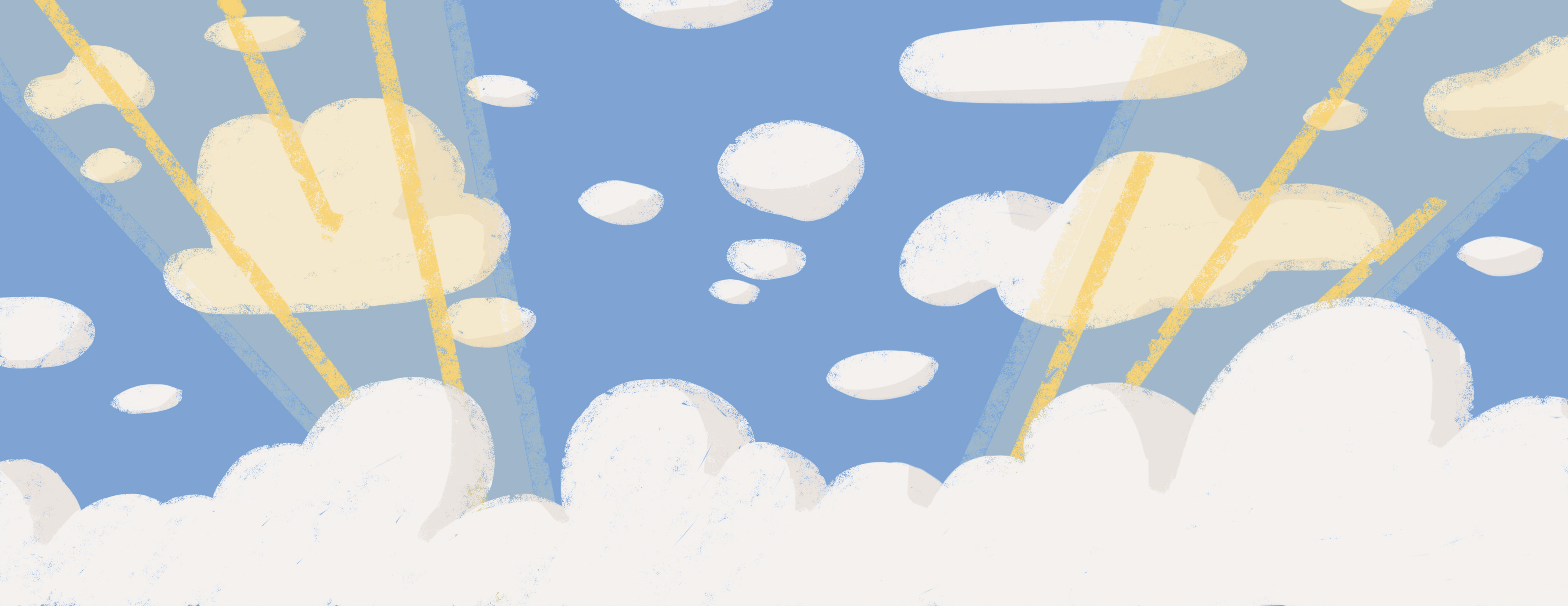




¿CÓMO SER UN NIÑO SUPERHÉROE?

Ana Sofía (Ymir) Posada Ramírez





Proyecto Avanzado de Diseño de Comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana de Cali
Facultad de Creación y Hábitat
Diseño de Comunicación Visual
2024-2

Presentado por:

Ana Sofía (Ymir) Posada Ramírez

Énfasis doble en Identidad de marca y diseño editorial

Dirigido por:

Mg. Jhoiner Cuellar Arenas

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a los pilares que hicieron posible este sueño. A mis profesores y a la universidad, por su constante guía y apoyo. Este proyecto no podría haberse llevado a cabo sin el apoyo de múltiples personas cada día de desarrollo. Agradezco profundamente al doctor Marlio Andrés Posada (el cual, además de ser mi experto aliado, es mi padre) y a la pedagoga Hasleidy Robles, cuyas valiosas aportaciones enriquecieron cada etapa de este proyecto. A los niños que participaron en proyecto, por su entusiasmo y honestidad, y a sus padres, por confiar en mí y permitir que trabajara con sus hijos, gracias a ellos, pude asegurarme de la efectividad de mis productos.

Dedico este trabajo a mi primo Diego Andrés y a mi prima Mariangel, les agradezco por ser mi inspiración en esta historia; también a mi familia, por siempre enseñarme desde pequeña que debo hacer en casos de emergencia, lo que me llevó a la creación y nacimiento de este proyecto. Sin sus enseñanzas, no hubiera podido nunca desarrollar esta ambiciosa aspiración ni hubiera podido lograr salvar la vida de mi querido primo del atragantamiento, esa experiencia fue el foco central del proyecto. Agradezco a mi mamá, a mi papá, por ser un apoyo incondicional. Agradezco a mi hermano Emmanuel, a mis abuelos, a mis tíos, a toda mi familia que creyeron en mí. Y por último, agradezco a mis mejores amigas, por ser quienes son y estar conmigo en todo mi proceso, sin ellas, no hubiera creído en mí en esos momentos de dificultad. Este proyecto no solo es mío, sino de todos los que creyeron en mí y compartieron este camino.

Agradecimientos

Tabla de Contenidos

1 Contextualización del proyecto

Tema del proyecto.....	08 pg
Introducción	09 pg
Planteamiento del problema.....	10 pg
Objetivo general y específicos.....	14 pg
Justificación	16 pg

2 Definición de usuarios y aliados

Usuario primario.....	18 pg
Usuario secundario.....	28 pg
Experto aliado.....	34 pg

3 Marco de referencia

Marco contextual.....	36 pg
Marco teórico.....	38 pg
Marco metodológico.....	43 pg
de investigación	

4 Metodología de desarrollo

Metodología proyectual.....	48 pg
Métodos y herramientas.....	50 pg
Benchmarking.....	56 pg

5 Resultados y conclusiones

Conclusiones de investigación.....	64 pg
Requerimientos de diseño.....	66 pg
Sistema de producto.....	68 pg
Conclusiones generales	86 pg

6 Material complementario

Anexos.....	88 pg
Referencias.....	98 pg

Tema del proyecto

El proyecto se enfoca en la preparación y seguridad de niños de siete a nueve años frente a accidentes y urgencias médicas menores, bien sean estas vivenciadas personalmente o sean presenciadas. La problemática central radica en la falta de conocimientos y habilidades de los niños, lo que resulta en su incapacidad para reaccionar adecuadamente en situaciones críticas. A su vez, los padres, fundamentales en la educación de sus hijos, carecen de la capacitación necesaria para afrontar emergencias o no son conscientes de la problemática real.

La ausencia de herramientas educativas específicas para niños resalta como un obstáculo clave, ya que no hay recursos pedagógicos específicamente dirigidos a las infancias y su comprensión. El proyecto busca llenar este vacío mediante iniciativas educativas adaptadas, con el propósito de equipar a los niños con las herramientas esenciales para enfrentar emergencias con eficacia. Lo que reduce así el riesgo de tragedias y preservando las vidas de tanto ellos mismos, como de adultos o de demás niños que los rodean.

Introducción

“¿Cómo ser un niño superhéroe?” es un proyecto educativo que aborda la necesidad de enseñar a niños de 7 a 9 años cómo actuar en situaciones de emergencia médica menor. Resalta la importancia de preparar a las nuevas generaciones para responder con confianza y seguridad en momentos críticos, el proyecto combina herramientas lúdicas y pedagógicas para fomentar el aprendizaje práctico de primeros auxilios básicos.

El proyecto incluye tres componentes principales: un juego de mesa interactivo, un libro ilustrado y una ficha técnica. El juego está diseñado para que los niños, guiados por adultos, enfrenten escenarios simulados donde deben tomar decisiones sobre qué elementos usarían en las situaciones presentadas y cómo las usarían. El libro aborda explicando de manera ilustrativa y accesible las técnicas básicas de primeros auxilios en caso de específicamente heridas superficiales, ya que estas son las heridas más comunes en los niños de su edad, mientras que la ficha técnica redacta información clave que los niños pueden llevar consigo siempre en caso de una emergencia, además de concientizarlos de que esa información es vital en su vida.

La metodología del proyecto se estructuró en varias etapas, combinando elementos del Design Thinking y Bruno Munari con herramientas investigativas, de testeo y creativas. Las observaciones recopiladas permitieron ajustar y perfeccionar el diseño final.

El resultado es un conjunto educativo integral que no solo enseña a los niños a responder eficazmente en emergencias menores, sino que también refuerza su autoconfianza y sentido de responsabilidad, transformándolos en pequeños superhéroes capaces de protegerse a sí mismos y a los demás.



Planteamiento del problema

Y pregunta problema

En el mundo actual donde se tiene que enfrentar a diferentes situaciones imprevistas, la preparación y seguridad de los niños se convierte en prioridad. De hecho, desde 1966, la Organización Mundial de la Salud (OMS) empezó a considerar los accidentes de niños como un problema de salud mundial y estos podrían evitarse si se adoptan medidas preventivas (Santos, L., Rojas, Á., & Laverde, A. P., 2019). Conforme lo que dice la OMS (2012), se puede denominar accidente como un incidente no intencional que genera daños físicos a la persona que lo experimenta. Según con la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (s.f.), es alarmante darse cuenta de que, como mínimo, un 40% de los niños se podrían estar exponiendo y enfrentando a estos accidentes sin la supervisión de un adulto responsable que los guíe.

En Colombia, de acuerdo con Chacón y Lara (2022) del observatorio de Salud de Bogotá, las cifras de las emergencias de niños únicamente desde la comodidad de sus hogares fueron en aumento desde el 2015 hasta el 2021. Durante el 2022, 4.104 casos de accidentes de niños menores de once años fueron regis-

trados en Bogotá, y en el transcurso de los primeros meses del año 2023, se presentaron más de 3.300 casos, lo que significó un aumento a comparación de su año anterior para esas fechas.

La mayoría lesiones infantiles se producen en sus casas, en las escuelas, la calle y los lugares de recreación; por lo que es objetivo decir que los riesgos a los cuales los niños están expuestos en su vida cotidiana son demasiados, y sin la debida educación y conciencia, los incidentes pueden adquirir proporciones mortales (Torres Márquez, M et al., 2010).

Según el Análisis de Situación Integrada de Salud del Valle del Cauca (ASIS), hubo un aumento significativo de consultas médicas en menores de once años, siendo así un incremento del 0.75% en la primera infancia y 7.45% en la infancia. En el análisis realizado desde el 2009 al 2021 en Cali sobre las principales causas de morbilidad en ambos sexos clasificado por edades, se puede encontrar que en la primera infancia, o sea, niños de cero a cinco años, el 6.70% se debe a lesiones; y en la infancia que va desde seis hasta los once años, las lesiones representan un 8.16%. Cabe aclarar

que se puede definir como lesiones a todas aquellas que sean intencionales o accidentales, e incluye todo lo relacionado con trauma, causas externas, envenenamiento, entre otras. (Gobernación del Valle del Cauca & Grupo Vigilancia en Salud Pública (VSP) Cali, 2022).

Por viabilidad de este proyecto, y teniendo en cuenta que se intentó conectar y lograr los permisos necesarios para el adecuado desarrollo y aplicación de todas las herramientas metodológicas en varias ocasiones con distintos colegios o instituciones de educación básica primaria de la ciudad de Cali, se tomó la decisión de que la muestra significativa y su correspondiente recolección, sistematización y análisis de datos, se aplicará con niños entre los siete a los nueve años de edad, de la Institución Educativa Domingo Savio de la ciudad de Florencia (Caquetá), contando ya con los permisos de padres de familia para el desarrollo de los mismos.

Hablando del Caquetá, donde se desarrollarán los testeos del proyecto, la situación no es muy diferente a la del resto del país sobre las urgencias médicas en menores. Para los niños, las enfermedades respiratorias

ocuparon el primer lugar en mortalidad en 2005 con un 22,6% y durante el 2018 y 2019 esta tasa aumentó a 58,9 muertes por 100.000 niños. La segunda causa de muerte en niños son las neoplasias con una tasa de mortalidad de 7,4% en 2017, en el caso del prestigio de 2018. Finalmente, ciertas afecciones originadas en el periodo perinatal son la principal causa de mortalidad de los niños un poco más mayores, o sea, mayores de 4 años, presentando una tasa de 94,8% con un aumento significativo comparado con el año inmediatamente anterior (Alcaldía de Florencia et al., 2023).

En este escenario, ¿cómo se puede contribuir a mejorar la prevención de los accidentes? Para este proyecto se desarrolló una investigación clave, puesto que se realizó una encuesta del 24 al 29 de octubre del 2023 a 136 personas donde el 93,38% eran mayores de edad (ver anexos), esta herramienta fue hecha en la plataforma de Google Forms, y fue distribuida durante cinco días seguidos vía internet, redes sociales y contactos. En esta encuesta se les preguntaba ciertas interrogantes para conocer su nivel de conocimiento sobre el tema y la educación de los niños sobre

acciones en caso de emergencia. Del análisis de los datos sistematizados, se evidencia una serie de conclusiones que contribuyen a la problemática de falta de seguridad y preparación de las infancias, siendo la carencia de información, de educación y de conciencia son los mayores culpables. Los padres se enfrentan a la poca capacitación sobre qué hacer ante emergencias y urgencias médicas, lo que les impide desempeñar un papel fundamental en la seguridad de sus hijos. No poder enseñarles adecuadamente sobre las correctas reacciones y acciones que pueden llevar a cabo, los deja vulnerables en cualquier situación de peligro. También, el hecho de que normalmente no se encuentra a disposición las herramientas adecuadas para enseñarle a los niños de cierta edad sobre temas tan delicados, hace que sea imposible la buena comprensión del material disponible. Y por último, hay una falta carente de sensibilización pública, los encuestados evidenciaban que uno de los obstáculos que impiden que los adultos les enseñen a los niños métodos de reacción, era que tienen la creencia de que ese tipo de accidentes jamás les ocurrían a ellos, no están conscientes de la magnitud del problema.

A partir de lo mencionado anteriormente, se puede concluir que existe la evidente necesidad de educar a los niños con conocimientos y habilidades que les permitan enfrentar de manera segura las situaciones de emergencia, a las cuales, pueden llegar a ser expuestos en su vida cotidiana; incluso en escenarios donde los adultos u otros niños a su alrededor se convierten en víctimas de algún desastre.

Es bien sabido que esta problemática es medianamente abordada por ciertas familias e instituciones, donde se les enseña a los niños en base a simulacros que hacer en ciertos casos, sin embargo, mayoritariamente se les enseña sobre emergencias naturales como terremotos o incendios, incluso emergencias como tiroteo o atentados, pero se deja de lado los primeros auxilios a únicamente los docentes o adultos responsables. El Grupo Geard, expertos en formación virtual para docentes en su guía para maestros sobre acciones a realizar en emergencias dentro del aula, afirman que “[...] de la mano de los bomberos y centros de emergencia, los docentes y demás funcionarios del plantel podrían realizar un curso de primeros auxilios y así, estar preparados para practicarlos

dentro de las II.EE en caso de ser necesario.” (Grupo Gerard, 2022, párr.4), pero ¿qué ocurre con el conocimiento que deberían adquirir los niños por si no está el adulto presente? Incluso la OMS respalda la iniciativa de “Kids Save Lives” propuesta por el European Resuscitation Council (ERC), donde afirman que si se les enseña a los niños primeros auxilios, podrían salvarse alrededor de 300.000 vidas cada año en el mundo (University Hospital of Cologne, 2016).

Es así como se halló la oportunidad de intervenir con un grupo de niños en la ciudad de Florencia en el departamento del Caquetá de la Institución Educativa Domingo Savio y, a través del diseño, se crearán las herramientas adecuadas para que los más chicos aprendan sobre cómo actuar de manera efectiva en momentos críticos, y a su vez, darles seguridad y tranquilidad debido al conocimiento generado por este medio creativo.

Es esencial reconocer que la prevención y la respuesta adecuada a accidentes, emergencias y urgencias médicas pueden evitar tragedias. En estos momentos, los niños pueden ser los primeros en responder y brindar

ayuda, lo que subraya la importancia de su formación en la prevención y respuesta ante urgencias médicas, además de empoderarlos y darles independencia, o cómo dice el título del proyecto: convertirlos en superhéroes.



Pregunta problema

¿Cómo apoyar la educación de los niños de Florencia-Caquetá dentro de los grados segundos a cuartos de la Institución Educativa Domingo Savio en el 2024 sobre cómo resolver los accidentes y urgencias médicas menores en su vida cotidiana?

Objetivos

General

Proponer una herramienta gráfica con un enfoque didáctico-pedagógico que apoye la educación de los niños de Florencia, Caquetá dentro del rango de edad de siete y nueve años de la Institución Educativa Domingo Savio en el 2024 sobre cómo resolver los accidentes y urgencias médicas menores en su vida cotidiana.

Específicos

- 1 Reconocer cuáles son las urgencias médicas menores más comunes que se pueden presentar en los entornos cotidianos de los niños y el nivel de conocimiento de estos con respecto al tema.
- 2 Identificar qué medidas son implementadas por los padres de familia o tutores legales para enseñarles acciones de emergencia médica a los niños.
- 3 Diseñar la estructura y componentes de la herramienta gráfica con un enfoque didáctico-pedagógico para otorgarles conocimientos sobre acciones en caso de emergencia efectivos a los niños.

Justificación y motivación

En la sociedad actual, la seguridad y preparación de los niños frente a accidentes, emergencias y urgencias médicas, representan una necesidad latente que necesita una atención especial. En el presente proyecto, se sustenta precisamente esta preocupación, y la relevancia del tema se fundamenta en diversos aspectos.

Como se mencionó en el planteamiento del problema, según con la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (s.f.), un 40% de los niños se exponen y enfrentan a accidentes sin la ayuda de algún adulto, por lo que plantea la interrogante de cómo estos niños encaran situaciones imprevistas y cuál es el papel que desempeñan los padres, maestros o tutores legales en este contexto. Los informes de la OMS (2012) revelan que la mitad de las muertes por emergencias médicas podrían evitarse si se previenen con anterioridad.

Este proyecto no surge desde una simple curiosidad, sino que se origina precisamente de una experiencia personal que marcó la vida de la responsable del proyecto. En un episodio de su infancia, se tuvo que enfrentar a una situación que pudo haber tenido

consecuencias devastadoras, sin embargo, gracias a la formación recibida de una familia con miembros del sistema de la salud, pudo intervenir de manera efectiva y salvar a su primo menor con éxito del ahogamiento. Este acontecimiento dejó la duda de: ¿qué hubiera pasado si desde muy chica no era instruida con métodos de primeros auxilios? Este suceso no solo marcó un antes y un después en la percepción de esta necesidad, sino que también sembró la semilla de la responsabilidad social y el objetivo de impactar positivamente en la sociedad.

Los niños están rodeados de múltiples peligros en su vida cotidiana, y no solo ellos, sino también la sociedad en general. Los niños también pueden ser testigos de múltiples catástrofes graves o menores, ya que los accidentes realmente no los podemos prevenir tan fácilmente. Por ejemplo, los niños en su hogar pueden presenciar como uno de sus progenitores sufre un desmayo o que uno de sus abuelos con quienes fueron dejados para ser cuidados, padece alguna urgencia médica ¿qué pasa si están solos y tienen que lidiar con eso? Con la educación que reciban los niños puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte.

Así que, siguiendo con lo anterior, al abordar esta problemática y al mejorar la preparación de los niños de entre siete y nueve años de la Institución Educativa Domingo Savio, se contribuye de igual manera a la formación de ciudadanos más seguros y conscientes. Las generaciones futuras estarán más capacitadas. Además de eso, los padres, tutores legales y maestros son un canal de llegada a los niños, serán una guía y un acompañamiento dentro de todo el proceso de aprendizaje y también pueden ser parte del cambio.

Desde el diseño, este proyecto se centra en la creación y aplicación de herramientas lúdicas y didácticas para los niños de siete a nueve años. Estas les brindarán información adaptada a ellos, con un lenguaje entendible y atractivo visual, la cual hará que mediante la interacción divertida puedan comprender y aprender diferentes técnicas de acciones en caso de accidentes y urgencias médicas. En este sentido, los niños podrían desempeñarse como todos unos “superhéroes” no solo hacia ellos mismos, sino también hacia los demás, tanto adultos como niños que los rodean. Haciendo esto, no solo podrán ser

capaces de salvar posibles vidas, sino que también los empoderará y les dará independencia, ya que se centra en un grupo de edad vulnerable, donde la falta de conocimientos podría tener repercusiones significativas. Para ello, se implementarán pruebas y actividades a los niños de Florencia del departamento del Caquetá, los cuales son familia y conocidos, con el fin de medir y testear la efectividad de los productos.

Se puede concluir de esta forma que este proyecto no solo se justifica por su relevancia social, sino por su iniciativa de abordar esta problemática directamente con los niños y su potencial para salvar vidas. Los resultados de este proyecto no solo contribuirán al conocimiento teórico de las infancias, sino que también ofrecerá posibles soluciones prácticas y medibles, tanto para niños como adultos que acompañan y guían. Este proyecto no es solo una investigación, es un compromiso con la seguridad infantil, es una responsabilidad de todos.

Usuario

Primario y secundario

1 Primario

El usuario objetivo y principal del proyecto son niños entre siete y nueve años de edad de la Institución Educativa Domingo Savio de la ciudad de Florencia del departamento del Caquetá, los cuales cursan actualmente entre los grados segundo y cuarto en sus respectivos colegios, ellos son familia, amigos y conocidos, los cuales están en pleno desarrollo cognitivo y emocional. Residen en entornos familiares que están interesados en la seguridad de los más chicos y también en la seguridad del hogar. Su nivel socioeconómico puede variar, pero en general provienen de familias de clase media a media-alta, teniendo en cuenta el contexto del lugar de procedencia.

Estos niños están en un momento crucial de su ciclo de vida familiar, donde comienzan a explorar su independencia y a desarrollar habilidades sociales y emocionales (Piaget, 2009). Además de que están desarrollando habilidades de lectura, escritura y pensamiento crítico. Su nivel educativo se encuentra en una etapa inicial, pero están capacitados para aprender y explorar los temas esenciales del proyecto.

En cuanto a variables psicográficas, estos niños tienen personalidades en desarrollo, mostrando curiosidad, creatividad y energía en sus actividades diarias. Su estilo de vida está influenciado por sus rutinas escolares,

actividades extracurriculares y tiempo de juego. Valoran la diversión, la amistad y el descubrimiento en su día a día. Están interesados en aprender cosas nuevas e interesantes, además de tener unas ansias grandes de actuar bien y enorgullecer a sus adultos más cercanos.

Según el focus group realizado el sábado dos de marzo, se puede evidenciar que los niños en esta edad pueden estar mostrando signos de madurez emocional, donde los temas serios como el de este proyecto se toman como algo más normal y no les da miedo, sin embargo, también es evidencia de que no lo toman con la importancia que se da y se tiene

que tratar con más empatía, ya que lo toman como un juego. En adición, los niños de esta generación tienden a ser más valientes, puesto que demostraron un gran valor al querer ayudar a las personas que han sufrido algún accidente.

Una de las razones que pueden influir en esto es el hecho de que nacieron rodeados de tecnología e internet a la mano, pudiendo acceder muy fácilmente a contenido que quizás no es apto para su edad y sin supervisión de adultos, lo que hace que estos temas no tengan el impacto esperado.

A pesar de que la modernidad los rodea, también están muy interesados en jugar, aman los juegos de mesa y

los juegos físicos como la lleva o el escondite, todavía disfrutaban muy bien su niñez y la aprovechan al máximo. Muchos también entrenan deportes y se lesionan con regularidad, todos alguna vez han presenciado un accidente o sido la víctima de uno.

Para terminar, los niños de esta edad empiezan a madurar y a creer menos en cosas fantásticas y apreciar las cosas más reales que realmente tengan un impacto positivo en la sociedad, por lo que seres como los superhéroes para algunos ya están sobrevalorados e irreales, pero piensan que los doctores, bomberos o policías sí están al nivel de estar llamados héroes.

Herramienta Focus group

Se desarrolló un focus group al público objetivo, se llevó a cabo en compañía de los dos expertos aliados y se realizó en la ciudad de Florencia (Caquetá).

Objetivos:

1. Conocer el nivel de conocimiento de los niños sobre qué hacer en algún caso de emergencia médica. Es decir, identificar el grado de comprensión que tienen los niños sobre situaciones de emergencia médica, evaluar su capacidad para reconocer y diferenciar las emergencias médicas menores y determinar la familiaridad de los niños con las acciones de primeros auxilios y medidas preventivas.
2. Identificar qué les enseñan sobre acciones de emergencia y cómo lo hacen, tanto desde el hogar como en su colegio, para así identificar las herramientas pedagógicas y recursos utilizados actualmente para enseñarles y su efectividad.
3. Explorar cómo los niños prefieren adquirir conocimientos y habilidades, evaluar la receptividad de los niños hacia diferentes estilos de presentación e Identificar elementos específicos que capturan la atención y el interés de los niños, facilitando así la creación de herramientas gráficas con un enfoque didáctico adaptado a sus preferencias de aprendizaje.

*Foto autorizada por padres

Hallazgos y análisis

La actitud aparentemente desapegada de los niños al hablar de accidentes y lesiones, incluso cuando mencionan la presencia de sangre en accidentes automovilísticos, sugiere una sorprendente madurez emocional. La naturalidad con la que describen estas situaciones podría indicar una exposición temprana a experiencias emocionales complejas, aunque también puede señalar cierta falta de sensibilidad ante la gravedad de dichos eventos. Esto destaca la necesidad de abordar la educación sobre accidentes y urgencias médicas desde una perspectiva más empática. La competencia por compartir experiencias podría indicar la necesidad de enfocarse en la sensibilización y comprensión de las consecuencias reales de dichos eventos, además de poder abarcarlo de forma más madura y explícita, ya que no se mostraron asustados ante la mención de estos eventos traumáticos o impactantes; se había considerado hacerlo más infantil y

más censurado, pero al ver las nuevas generaciones, puede ampliarse más la manera de tratar temas sensibles.

Esto es quizás por otro punto importante, los niños de hoy en día están sumamente expuestos a la tecnología y al internet, nada les sorprende ni les impacta totalmente, muchos usan estas modernidades sin la supervisión de adultos y ven cosas que normalmente no son aptas para su edad. Esto se puede evidenciar cuando hablaron de que les gustaba jugar videojuegos, contaban que sus juegos favoritos eran del videojuego de "roblox" y que amaban jugar con temática de terror o sangre.

Otra evidencia de posible madurez, se puede encontrar en la percepción sobre los superhéroes, lo que reveló la capacidad crítica de los niños destacando su falta de realismo o el uso de violencia para resolver conflictos. Esto resalta su capacidad para cuestionar y analizar narrativas convencionales.

Sin embargo, la aceptación de figuras como médicos y bomberos como héroes reales indica un entendimiento más matizado de la heroicidad.

Por último, se mostraron interesados en el tema, por aprender, y se demostró una carente falta de educación sobre qué pueden hacer ellos en caso de emergencia, sólo saben algunas cosas dichas por sus padres, pero la mayoría se resume a llamar a un adulto responsable u obedecer órdenes, lo que significa que los niños están en una situación de vulnerabilidad si es que algún accidente ocurre estando solos. También manifestaron tristeza al finalizar la sesión y posterior emoción ante la información de que volverían a participar nuevamente, lo que indica un impacto positivo y un alto nivel de asiasmo puede atribuirse a la sensación de ser los primeros en poder probar la herramienta desarrollada, destacando la importancia de involucrar activamente a los participantes en el proceso de desarrollo.

Tarjeta persona

Gracias al focus group, se pudo desarrollar una tarjeta persona, un mapa de empaía, un mapa de actores y un journey map.

En anexos está la estrucutra del focus group más las respuestas puntuales.



Nombre: Emmanuel Quintero

Edad: Ocho años

Ocupación: Estudiante de segundo

Ubicación: Florencia, Caquetá

Descripción:

Vivaz y curioso. Refleja su deseo de aprender. Amigable y cálido. Líder entre sus pares.

Frustraciones:

Se frustra cuando siente que no es comprendido o cuando no puede hacer algo a la primera. La falta de espacio para expresar su creatividad y curiosidad puede generarle incomodidad.

Metas:

Quiere ser un superhéroe, pero como sabe bien que eso es ficción, quiere ser uno que se asemeje: un bombero. Quiere tener más muchos amigos.

“Descubrir cosas divertidas todos los días es como abrir un regalo sorpresa”

Factores psicográficos:

Interés por la lectura y comics. Le gustan los desafíos. Le gusta mucho jugar videojuegos, juegos de mesa y juegos físicos. Ama los superhéroes, aunque sabe que no son reales.

Factores demográficos:

Familia de clase media. Va a colegio privado. Sus padres son ambos profesionales. Tiene una hermana menor y amigos en todas partes.

Personalidad: ENFP

Extrovertido	Introvertido
Sensitivo	Intuitivo
Planeador	Improvisador
Juicio	Percepción

Mapa de empatía

- Piensa en el mundo como un lugar emocionante lleno de desafíos y diversión.
- Experimenta curiosidad del mundo, y entusiasmo al compartir cosas con amigos.
- Quiere aprender a ser un héroe como los bomberos y doctores.

¿Qué oye?

- Mensajes positivos de adultos que fomentan su confianza en sí mismo.
- Conversaciones temas de interés.
- Charlas de sus padres sobre qué debe hacer si ocurre alguna emergencia de forma básica.
- Lecciones en la escuela.

¿Qué piensa y qué siente?



¿Qué dice y qué hace?

- Expresa sus pensamientos con entusiasmo y comparte experiencias de manera competitiva para destacar sus vivencias.
- A veces habla sin filtro, sin pensar mucho que lo que dice puede afectar al resto.
- Participa en las conversaciones, interés en aprender y jugar.
- Juega algo brusco en los descansos del colegio con sus amigos.
- Lee libros de cómics o libros ilustrados.

¿Qué ve?

- Una variedad de adultos que actúan como modelos a seguir, desde sus propios padres hasta personas que son héroes en la vida real, como bomberos, policías y doctores.
- Diversidad en las preferencias y habilidades de sus compañeros.
- Series y comics de superhéroes.
- Videos educativos puestos en clases.

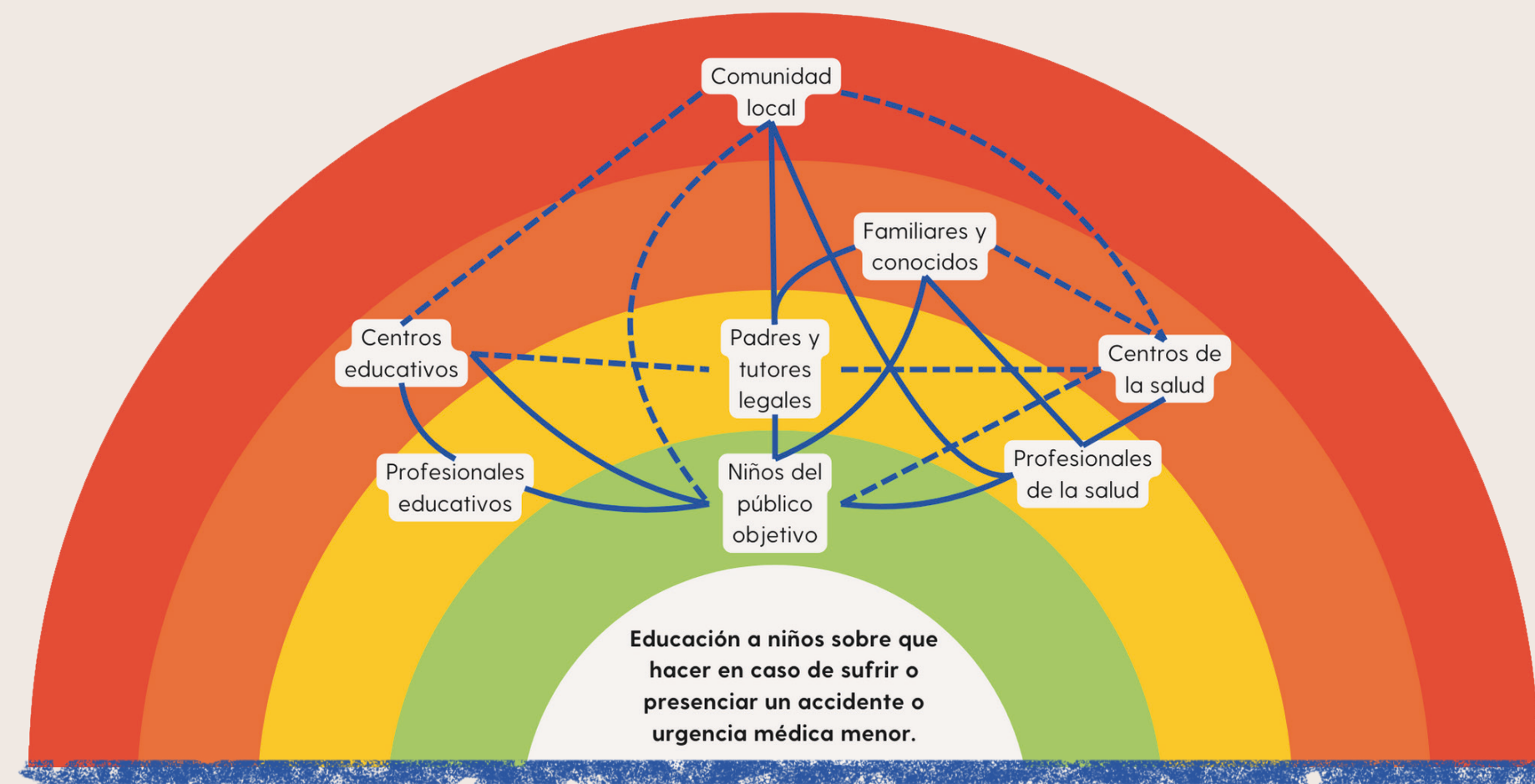
Esfuerzos

- Temor a no ser escuchado o no ser tomado en serio por los adultos y tiene el deseo de más autonomía.
- Frustración cuando es interrumpido o cuando no sabe hacer algo.
- Actitud despegada hacia temas sensibles.

Resultados

- La satisfacción de ser escuchado y hacer más cosas por su cuenta.
- Tener una herramienta educativa que aborden sus intereses de manera divertida.
- Aprender a ser como sus héroes sabiendo que hacer en caso de emergencia.
- Presumir ante los demás sus nuevos conocimientos.

Mapa de actores



El análisis del mapa de actores proporciona información sobre quiénes están involucrados en el éxito del proyecto. Se destacan las personas más influyentes, como los niños participantes, los cuales son el usuario principal, cuyos comentarios son importantes para la mejora continua del proyecto; y los padres y tutores legales, o sea los usuarios secundarios, son el medio y canal los niños obtienen el producto y proporcionan apoyo.

Por el contrario, los trabajadores de la educación y la salud, si bien son importantes, tienen menos influencia, ya que aunque sí pueden llegar a ser un canal de información para llegar al proyecto y pueden ser parte del acompañamiento, no tienen la responsabilidad como la de los padres o tutores legales.

Por otro lado, los centros educativos y de salud a pesar de que pueden apoyar la implementación del proyecto, no representan una influencia fuerte como tal ya que no interactúan directamente las personas de alto rango o autoridades con alguno de los usuarios, sino que lo hacen con los profesionales.

Por último, los familiares o conocidos pueden influir en los adultos debido a recomendaciones que les darían del producto, ya sea porque lo probaron y les gustó, o porque alguien más se los recomendó; lo mismo ocurre con la sociedad en general, pero no influye tanto debido a que las personas tienden a escuchar y creer más en gente de confianza.

Journey map

ETAPAS	Percepción del riesgo	Búsqueda de ayuda	Asistencia de primeros auxilios	Evaluación de la situación	Finalización del proceso
NECESIDADES	Reconocimiento de la situación	Asistencia y orientación	Acceso a suministros	Comprender la gravedad del incidente	Confirmación de que se ha prestado ayuda adecuada
ACCIONES	Observa o experimenta la situación	Buscar a un adulto o si es muy grave llamar a emergencias	Actúa con sus conocimientos o instrucciones dadas	Evalúa el estado de la persona afectada	Se queda cerca para asegurarse de que está bien
SENSACIONES					
PUNTOS CRÍTICOS	Sienten dolor y/o confusión sobre qué hacer	Puede que no haya adultos o que no haya para llamar	No tener cerca un botiquín o elementos de primeros auxilios	Puede sentir angustia si la situación parece empeorar y si la ayuda no llega	Está la incertidumbre de si algo salió mal
OPORTUNIDADES	Aprender sobre como identificar las emergencias y prevenirlas	Enseñar sobre que hacer por sí mismos y tener disponible para llamar	Aprender sobre como usar los elementos del botiquín	Fomentar la empatía y solidaridad de los niños y entre ellos también	Se vuelven independientes y se empoderan

Proporciona una representación visual detallada del proceso que atraviesan los niños durante una situación de emergencia médica menor. Este análisis revela aspectos cruciales sobre las necesidades y emociones de los niños en tales circunstancias. Además, destaca cómo interactúan con adultos y pares, buscando ayuda principalmente entre aquellos cercanos o compañeros de clase. Esta interacción no solo demuestra la importancia de la educación en primeros auxilios para los niños debido que puede haber momentos en los que no haya un adulto responsable, sino que también subraya el valor del apoyo emocional durante momentos estresantes y la necesidad de empoderarlos para evitar sentir ansiedad o miedo.

Los artefactos y recursos disponibles, como teléfonos de emergencia y botiquines de primeros auxilios, se identifican como elementos críticos en estas situaciones. Sin embargo, es esencial garantizar su disponibilidad y accesibilidad en entornos donde los niños pasan tiempo, como las escuelas.

Por otro lado, se destaca la importancia de fomentar la empatía y solidaridad entre los niños, ya que esto puede fortalecer la capacidad de responder efectivamente a emergencias. Si se reconocen las emergencias, se pueden prevenir, y si hay la fomentación de empatía y autonomía desde niños, se forman adultos más conscientes y capaces.

2 Secundario

Se puede evidenciar también un usuario secundario, el cual se trata de los padres o tutores legales de estos niños, incluso sus abuelos, tíos o primos, cualquier adulto en general que tengan los recursos necesarios para obtener estas herramientas, estos son un medio o canal para que les llegue el producto a los menores y se desempeñan como una guía de aprendizaje, puesto que las herramientas que se tienen propuestas para aprender son pensadas como una actividad para adultos y niños primeramente.

Estos padres o tutores legales conviven con los niños, viven con ellos y son fundamentales para la crianza, desarrollo y aprendizaje de los menores. Están interesados y preocupados por la seguridad de sus hijos, además de que busca los medios para enseñarles sobre conocimientos básicos, solo que para ellos es complicado acercarse de la menor manera por la falta de recursos o la falta de capacitación. Tienen la percepción de que a los niños hay que hablarles con mucha censura ya que pueden no entender o puede ser traumático para ellos, por lo que evitan tocar temas sensibles.

Estos adultos tienen una vida

ocupada, pero de todas maneras les interesa que sus niños estén a salvo y reciban la mayor atención posible para evitar alguna tragedia. Son padres presentes y trabajadores, que lo dan todo por sus hijos, son lo más importante de su vida.

Según las entrevistas realizadas el domingo diez de marzo, se puede evidenciar que presentan una diversidad significativa en cuanto a sus conocimientos y enfoques para la enseñanza de primeros auxilios. Hay padres que son defensores de la enseñanza temprana y pueden buscar métodos más detallados y específicos para transmitir conocimientos. En contraste, hay

padres con conocimientos más básicos que, aunque no poseen una formación extensa, reconocen la importancia de la enseñanza preventiva y tienden a utilizar métodos más sencillos.

La capacitación en primeros auxilios a los niños se presenta de muchas formas, desde conversaciones espontáneas basadas en situaciones cotidianas hasta enfoques más planificados, donde a raíz de la necesidad y dudas de los hijos, se planifican los temas a tratar adaptados a ellos. Cada padre tiene un enfoque único para impartir conocimientos a sus hijos, lo que refleja muchos estilos de crianza diferentes.

Un tema recurrente de este usuario secundario es la conciencia de la importancia de educar a los niños desde una edad temprana, sin embargo, también hay una fuerte creencia que situaciones de emergencia no les pasarían a ellos.

En términos más generales, las entrevistas destacan la importancia de la formación en primeros auxilios en la sociedad. El llamado a una mayor participación de los padres y colaboración entre las escuelas y los hogares se considera un paso importante para garantizar que los niños aprendan habilidades valiosas desde una edad temprana.

Herramienta

Entrevista semiestructurada

Objetivos:

1. Conocer si ellos como adultos están capacitados o tienen conocimientos sobre primeros auxilios o que hacer en caso de una urgencia o accidente médico.
2. Identificar si ellos les enseñan y educan a sus hijos sobre que hacer en estas situaciones de crisis médicas.
3. Reconocer cómo es la manera en que ellos abordan el tema con sus hijos, al ser una temática bastante sensible y fuerte.

Se desarrolló una entrevista a los padres de familia de algunos niños que participaron en el focus group, al ser semiestructurada, fue bastante hablada y dinámica.



Preguntas base:

1. Háblame de usted, ¿cuál es su nombre? ¿Qué edad tiene y a qué se dedica? ¿Cuántos hijos tiene? ¿Qué edad tienen actualmente los hijos?
2. ¿Usted tiene conocimientos sobre acciones de emergencia médica?
3. ¿Ha abordado con su hijo algún tipo de lección sobre qué hacer en caso de emergencia médica por sí mismo?
4. Si la respuesta fue sí, ¿cómo abordó la conversación inicial con su hijo sobre situaciones de emergencia médica? ¿Fue una charla planificada o surgió de manera espontánea? ¿A qué edad le dio la charla? Si la respuesta fue no ¿por qué no le ha enseñado a sus hijos? ¿Cómo abordaría el tema con sus hijos? ¿A qué edad lo haría?
5. ¿Hubo alguna situación que le haya hecho pensar que si le hubiera enseñado antes a su hijo sobre qué hacer en una crisis el resultado hubiera sido menos trágico? O por el contrario, ¿hubo alguna situación que por los conocimientos que su hijo adquirió el resultado fue favorecedor para manejar una situación?

Hallazgos y análisis

Las entrevistas revelaron distintos niveles de conocimientos y métodos de enseñanza en primeros auxilios. El objetivo de evaluar el aprendizaje de los padres y cómo imparten este conocimiento a sus hijos se logró proporcionando una visión detallada de las experiencias y prácticas individuales.

Los padres, como usuarios secundarios del proyecto, presentan una diversidad significativa en cuanto a sus conocimientos y enfoques para la enseñanza de primeros auxilios. En primer lugar, se identifica un grupo de padres con conocimientos avanzados, quienes, debido a sus profesiones relacionadas con la salud, poseen una formación integral en primeros auxilios. Estos padres pueden ser potenciales defensores de la enseñanza temprana y pueden buscar métodos más detallados y específicos para transmitir conocimientos. En contraste, hay padres con conocimientos más básicos, adquiridos principalmente en el ámbito laboral. Aunque no poseen una formación extensa, reconocen la importancia de la enseñanza preventiva y tienden a utilizar métodos más sencillos.

Este rango refleja la diversidad de antecedentes y experiencias de los entrevistados y se puede lograr tener un rango

más amplio de perspectivas y opiniones. La capacitación en primeros auxilios se presenta de muchas formas, desde conversaciones espontáneas basadas en situaciones cotidianas hasta enfoques más planificados, como lo que sucedió con la última entrevistada, que a raíz de la necesidad y dudas de su propio hijo, planificó los temas a tratar adaptados a él. Cada padre tiene un enfoque único para impartir conocimientos a sus hijos, lo que refleja muchos estilos de crianza diferentes.

Un tema recurrente es la conciencia de la importancia de educar a los niños desde una edad temprana. Es importante adaptar la enseñanza a los conocimientos y edad del niño. También enfatiza la responsabilidad de los padres de enseñar primeros auxilios, así como la idea de responsabilizar a los niños de reducir los accidentes a través de la educación preventiva.

El tercer entrevistado se mostró inicialmente escéptico y luego terminó cuestionando la importancia de la educación de su hija después de participar en la entrevista. Tal reflexión implica una voluntad de cambiar las creencias actuales y participar en futuras capacitaciones en primeros auxilios, ya que, se pudo evidenciar, que hay una fuerte creencia que situaciones de emergencia no les pasarían a ellos,

dato que se repitió en otra entrevistada pero que ella igual toma medidas.

En términos más generales, las entrevistas destacan la importancia de la formación en primeros auxilios en la sociedad. El llamado a una mayor participación de los padres y colaboración entre las escuelas y los hogares se considera un paso importante para garantizar que los niños aprendan habilidades valiosas desde una edad temprana.

En conjunto, estas entrevistas brindan una comprensión integral de las actitudes y prácticas de los padres con respecto a la educación en primeros auxilios. Destacan la necesidad de un enfoque diferenciado adaptado a las circunstancias individuales, destacando la importancia de dotar a los niños de conocimientos que puedan marcar la diferencia en situaciones de emergencia. La segmentación de los padres como usuarios secundarios revela una diversidad de necesidades y perspectivas. Este enfoque permitirá adaptar estrategias y materiales del proyecto para abordar específicamente las distintas características de cada grupo, maximizando así el impacto y la efectividad de la iniciativa.

Tarjeta persona



Gracias a la entrevista semiestructurada, se pudo caracterizar el usuario secundario en una tarjeta persona.

En anexos está la estructura de la entrevista semiestructurada y las respuestas puntuales de cada uno de los entrevistados.

Nombre: Javier Quintero

Edad: 34 años

Ocupación: Fisioterapeuta

Ubicación: Florencia, Caquetá

Descripción:

Dedicado y comprometido. Desempeña un papel esencial como padre. Su vida gira en torno a la salud y el bienestar de su hogar.

Frustraciones:

Las limitaciones de tiempo debido a su agitada agenda laboral a veces le impiden participar activamente en ciertas actividades con su familia.

Metas:

Quiere ser un superhéroe, pero como sabe bien que eso es ficción, quiere ser uno que se asemeje: un bombero. Quiere tener más muchos amigos.

“Dar un paso a la vez es el secreto de la vida”

Factores psicográficos:

Valora la educación y la seguridad. Con sus hijos hizo la crianza respetuosa. Tiende a ser cauteloso al abordar temas sensibles sus hijos, buscando protegerlos del mundo. Es un padre presente y comprensivo.

Factores demográficos:

Pertenece a una familia de clase media. Su esposa trabaja en el sector agrícola, juntos proporcionan estabilidad financiera. Tienen dos hijos y una familia numerosa.

Personalidad: ISFJ

Extrovertido

Sensitivo

Planeador

Juicio

Introverso

Intuitivo

Improvisador

Percepción

Expertos aliados

Los expertos aliados que se vinculan al proyecto son figuras clave que aportan una perspectiva médica y pedagógica integral.

Gracias a los dos aliados, se podrá abordar las dos necesidades fundamentales del proyecto: lo médico y lo pedagógico. Su apoyo es fundamental para el resultado del proyecto y que sea funcional para los usuarios.



En primer lugar, el Dr. Marlio Andrés Posada, médico general y cirujano con una destacada trayectoria de más de 21 años en la profesión. Su especialización en gerencia en salud le brinda un enfoque amplio y estratégico más allá del ámbito del trauma, permitiendo una visión ampliada de los aspectos médicos relacionados con el proyecto.

El Dr. Posada, al dirigir el Hospital San Rafael en San Vicente del Caguán, Caquetá, proporciona acceso a una red de expertos y especialistas en diversas áreas de la salud. Su interés activo en contribuir al proyecto no solo se limita a brindar sus conocimientos, sino que también se muestra entusiasmado por aplicar los resultados del proyecto en campañas de concientización y enseñanza en el hospital.



En segundo lugar, Hasleidy Robles, licenciada en pedagogía infantil y especializada en didáctica y TICs, aporta una valiosa perspectiva pedagógica al proyecto. Su maestría en recursos digitales aplicados a la educación y su experiencia como docente de niños de preescolar y primaria la convierten en una aliada estratégica para la adaptación del contenido a un enfoque infantil.

Hasleidy contribuirá significativamente en la interacción con los niños, asegurándose de que el proyecto utilice un lenguaje comprensible y adecuado a su nivel. Su conocimiento en pedagogía será esencial para optimizar la eficacia de la herramienta gráfica, garantizando que cumpla con los estándares pedagógicos y se alinee con las necesidades específicas del público objetivo.

MARCO DE REFERENCIA

Marco contextual

Florencia es la capital del departamento del Caquetá, ubicada al sur de Colombia. Su geografía se caracteriza por paisajes diversos: desde selvas tropicales hasta llanuras. La ciudad es un importante centro administrativo y comercial de la región (Portal de turismo de Caquetá, s.f.).

Florencia es una ciudad relativamente joven, fue fundada en 1902 tras el asentamiento de familias de trabajadores del caucho y la quina en la última década del siglo XIX. Desde su fundación, la ciudad ha sido influenciada por los misioneros capuchinos que contribuyeron a la planificación urbana y la construcción de instalaciones públicas (Robledo-Caicedo, 2024).

La gente de Florencia es una mezcla de muchas culturas y comunidades. La diversidad étnica, con presencia de pueblos indígenas y co-

munidades afrodescendientes, contribuye a la riqueza cultural de la ciudad. Según Robledo-Caicedo (2024), de parte del Centro de Estudios Económicos y Regionales, en su documento investigativo sobre la pobreza en Florencia, a pesar de los avances, persisten disparidades socioeconómicas que afectan el acceso a la educación y otros servicios básicos. Caquetá ha sido una zona algo complicada desde el conflicto armado, la crisis comenzó con el surgimiento de la economía ilícita a finales de 1970, que exacerbó la violencia rural y provocó desplazamientos forzados de miles de familias. Vale la pena señalar que, si bien los movimientos de población de estas décadas resultaron en la formación de asentamientos informales, Florencia logró avances significativos en varios indicadores de bienestar. Por ejemplo, la proporción de necesidades básicas insatisfechas (NBI) disminuyó en 46 puntos porcentuales entre 1973

y 2005. Esta disminución es superior al promedio de la Amazonía y similar a la de Bogotá. Lo anterior podría respaldar una fuerte capacidad institucional para entregar bienes y servicios públicos, a diferencia del caso de algunas ciudades afectadas de manera similar durante el mismo período. Así que, resumiendo lo anterior, se puede decir que los niños de estas generaciones han crecido con historias familiares impactantes llenas de violencia, sin embargo, no han vivido las situaciones con las que crecieron sus padres.



El sistema educativo en Florencia incluye instituciones públicas y privadas, además de urbanas y rurales. Sin embargo, el acceso equitativo a la educación sigue siendo un desafío en algunas regiones, especialmente en las comunidades rurales. La calidad de la educación y las oportunidades de desarrollo académico pueden variar significativamente (Secretaría de Educación del Caquetá & Gobernación del Caquetá, 2022).

Las realidades socioeconómicas de Florencia pueden influir en el desarrollo de la personalidad de un niño. La diversidad cultural y las experiencias generales en este entorno particular pueden influir en su percepción y enfoque del aprendizaje, la colaboración y la empatía.

El colegio del cual provienen los niños donde se realizará el desarrollo y

aplicación de todas las herramientas metodológicas del proyecto, es la Institución Educativa Domingo Savio, en la ciudad de Florencia en el departamento del Caquetá, la cual ha consolidado su prestigio como referente social y académico desde su fundación en 1992 por la Comunidad Religiosa Hijas de los Sagrados Corazones de Jesús y de María. Inicialmente, en 1950, la Comunidad llegó a Florencia para dirigir el Colegio Sagrados Corazones, y tres años después, se proyectó la fundación del Colegio Domingo Savio, marcando el inicio de una trayectoria educativa mixta y privada, bilingüe y con especial énfasis en modelos educativos tradicionales.

En 1993, el colegio se trasladó a su ubicación actual en el Barrio Torasso, un hito en su evolución. A lo largo de los años, ha diversificado sus niveles educativos para responder a las demandas de la sociedad.

La misión del Colegio Domingo Savio es promover la formación integral de los estudiantes desde su ser, saber y saber hacer, fundamentados en el sistema preventivo de ciencia, religión y amor. Su visión es ser reconocido por la calidad educativa y la formación

de ciudadanos creativos, solidarios y capaces de enfrentar desafíos globales. Los valores institucionales, como alegría, virtud y ciencia, son fundamentales para crear un clima educativo positivo (Institución Educativa Domingo Savio | Florencia, 2024).

Al comprender el contexto de Florencia, es necesario tener en cuenta las desigualdades económicas y sociales. La diversidad cultural y las realidades socioeconómicas pueden desempeñar un papel importante en las respuestas de los niños durante la investigación, proporcionando una base valiosa para interpretar los resultados y diseñar medidas e intervenciones educativas apropiadas. Sabiendo sobre el colegio, se toma en cuenta por cual ambiente se rodean los niños y cual es el contexto educativo con los cuales fueron criados, de esta manera se puede evaluar mucho mejor sus respuestas.

Marco Teórico

En el desarrollo de este marco de referencia, se abordarán cinco conceptos fundamentales: pedagogía, didáctica, infancia, herramienta didáctico-pedagógica y accidentes y urgencias médicas menores. Cada uno de estos conceptos son los pilares de todo el proyecto y serán definidos en el contexto específico de esta investigación, aportando así a la comprensión integral de la temática.

1. Pedagogía

La pedagogía se entiende como una disciplina importante en el campo de la educación y se define como un estudio sistemático del proceso de enseñanza y aprendizaje, cuyo objetivo principal es comprender cómo ocurre el aprendizaje y desarrollar estrategias de enseñanza efectivas para el desarrollo integral de los estudiantes. Este enfoque implica una comprensión multidimensional que abarca aspectos psicológicos, sociológicos y culturales. (Universidad de los Andes, 2023).

Según Calzadilla (2004), filósofo y psicólogo de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador y el Institu-

to Pedagógico de Miranda “J.M. Siso Martínez”, se considera la pedagogía el arte de enseñar, además de una ciencia social o humanitaria especial en la actualidad, cuya finalidad es el descubrimiento de leyes y normas que regulen y regulen el proceso de aprendizaje, la adquisición de conocimientos y la aplicación correcta del conocimiento, educación y entrenamiento. Este enfoque resalta la dualidad de la pedagogía, que no solo aborda la aplicación práctica del saber, sino que también se sumerge en la búsqueda y descubrimiento de regulaciones en el proceso de aprendizaje.

En este contexto, comprender la pedagogía se vuelve esencial para el proyecto, puesto que este proporciona la base teórica y práctica necesaria para diseñar estrategias educativas adaptadas a la infancia, considerando las complejidades psicológicas, sociológicas y culturales que influyen en el aprendizaje de los niños. Reconociendo que la pedagogía es el arte de enseñar y una ciencia social, se establece un vínculo directo con la necesidad de desarrollar iniciativas educativas que no sólo proporcionen conocimientos, sino que también tengan en cuenta el carácter único de cada estudiante y promuevan un desarrollo multifacético.

2. Didáctica

Según Brailovsky (2020), la didáctica es considerada la disciplina más esencial en el ámbito de la educación. Su enfoque se centra en analizar la enseñanza, planteando cuestiones teóricas y filosóficas, así como alternativas prácticas que ayudarán a otros (en este caso a los estudiantes), a aprender de manera efectiva. Brailovsky enfatiza la importancia de la didáctica, brindando herramientas que permiten resolver problemas cotidianos de enseñanza de manera reflexiva, y también enfatiza su papel más allá del desarrollo de métodos basados únicamente en la teoría psicológica.

Siguiendo con esto, desde la perspectiva de Coria (s.f.), la pedagogía se presenta como una disciplina dentro del campo de la pedagogía que se centra en las prácticas de enseñanza con el objetivo explícito de promover el aprendizaje. Corea enfatiza el carácter interdisciplinario de la didáctica, nutrida de una variedad de perspectivas, como la pedagogía, la antropología, la psicología, la sociología, el psicoanálisis, la filosofía y la política.

La importancia de la comprensión de la didáctica radica en su capacidad de proporcionar un marco integral que

vaya más allá de la mera aplicación de métodos preestablecidos. La didáctica, al ser lúdica, participativa y centrada en el estudiante, se convierte en una herramienta esencial para facilitar la asimilación efectiva de conocimientos. En el contexto del proyecto, comprender y aplicar el enfoque didáctico correcto es importante para desarrollar estrategias de enseñanza que no solo se basen en la teoría sino que también se adapten a la diversidad de perspectivas y el contexto influye en el proceso educativo.

3. Infancia

La infancia es el período de tiempo que se extiende desde el nacimiento de una persona hasta su pubertad (Real Academia Española [RAE], 2014). Sin embargo, es difícil definir con certeza desde que punto inicia y hasta cuando abarca, ya que hay diferentes maneras de verlo y conceptualizarlo. Por ejemplo, de acuerdo con la Ley colombiana número 1098 de 2006 y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 34 del Código Civil, se considera niño o niña a la persona de 0 a 12 años (Departamento Nacional de Planeación [DNP], s. f.); sin embargo, la verdad es más profunda que eso.

La infancia es una época en la que los niños y las niñas van a la escuela y a lugares de recreación, crecen fuertes y confiados y reciben amor y apoyo de sus familias y comunidades de adultos (Urbina-Medina, 2015). Significa más que el período desde el nacimiento hasta la edad adulta (UNICEF, s.f). Según Villages (2022), podemos dividir la infancia en primera infancia (donde

va desde el nacimiento hasta la edad de los seis años), y como tal la infancia, donde es la etapa que abarca desde donde termina la primera infancia hasta los doce años. Dentro de esos mismos hay distintos periodos de tiempo, que según Piaget (2009) se puede clasificar en cuatro periodos: periodo sensoriomotor, periodo preoperacional, periodo de las operaciones concretas y periodo de las operaciones formales. Sin embargo, para el rango de este proyecto, nos interesan sólo dos, el segundo periodo que es el preoperacional, el cual se extiende desde los dos a los siete años, y el tercer periodo que es el de las operaciones concretas, donde abarca desde los siete y doce años. Según Piaget (2009), durante el periodo preoperacional, los niños desarrollan su capacidad de representación, crean imágenes mentales de la realidad, imitan el comportamiento de adultos y compañeros, muestran claramente signos de juego simbólico y sus habilidades lingüísticas mejoran significativamente. Y durante el periodo de las operaciones concretas, Piaget (2009) afirma que los niños utilizan la lógica para sacar conclusiones sobre los acontecimientos y la realidad, pueden razonar sobre el todo y las partes al mismo tiempo, pueden reconstruir

una cadena de acontecimientos y hay una tendencia a disminuir el egocentrismo y aumentar el socialcentrismo.

La infancia es una etapa donde el desarrollo social y motor es un factor muy importante. Hay un mayor desarrollo del movimiento, incluyendo la precisión, el equilibrio, la velocidad, la fuerza y la resistencia. Los patrones que ven en los adultos también son importantes, por eso es importante dar el ejemplo ya que los niños se valen de la imitación y la asimilación en estas etapas de su vida (Villages, 2022).

Comprender la definición de infancia es importante para el proyecto por varias razones fundamentales. En primer lugar, al reconocer que la niñez no es sólo un período estático sino un proceso dinámico que involucra aspectos físicos, cognitivos y sociales, se puede adaptar con mayor precisión las estrategias educativas y de intervención. La división propuesta por Villages (2022) y las etapas identificadas por Piaget (2009) dan una imagen detallada de las etapas individuales del desarrollo infantil, lo que permite adaptar nuestras actividades a las necesidades específicas de cada etapa.

4. Herramienta didáctico-pedagógica

Para poder definir que es una herramienta didáctico-pedagógica, se tiene que empezar con conceptualizar que es una herramienta didáctica y qué es una herramienta pedagógica.

Las herramientas didácticas son todo tipo de materiales que los profesores utilizan específicamente con el objetivo de hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y lúdico. Brindan a los estudiantes oportunidades para mejorar sus habilidades y despertar el interés en el proceso educativo a través de actividades que estimulan, motivan y facilitan el aprendizaje significativo (Zambrano-Orellana et al., 2021). Mientras que las herramientas pedagógicas son todos los medios y elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje del estudiante, facilitan y optimizan la calidad de la formación. Estas herramientas son utilizadas principalmente por docentes que acompañan el proceso de aprendizaje de sus alumnos y mejoran

el desarrollo, habilidades y destrezas de los niños (Valderrama, s.f.).

Por ende, podemos definir que una herramienta didáctico-pedagógica es una herramienta pedagógica basada en una metodología didáctica. Es un recurso o instrumento educativo que combina elementos didácticos y pedagógicos para enriquecer y facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas están diseñadas no sólo para mejorar la enseñanza sino también para optimizar la calidad del aprendizaje al involucrar de manera efectiva tanto a profesores como a estudiantes. Las herramientas didáctico-pedagógicas combinan elementos lúdicos, motivacionales y estimulantes para involucrar a los estudiantes. Puede incluir una amplia variedad de materiales, desde recursos visuales y multimedia, juegos físicos interactivos hasta lecturas interesantes, y se adapta a las necesidades específicas de cada etapa del proceso educativo.

La definición de herramienta didáctico-pedagógica revela una síntesis estratégica entre las herramientas didácticas y pedagógicas, aportando no solo claridad conceptual sino también una comprensión profunda de su impacto en el proceso educativo. Al desglosar las funciones de las herramientas didácticas y pedagógicas, se destaca su capacidad para dinamizar y enriquecer la enseñanza. La importancia de este concepto para el proyecto radica en su capacidad para fusionar elementos lúdicos y estimulantes para desarrollar el producto gráfico final.

5. Accidentes y urgencias médicas menores

Se puede llamar urgencia médica a una situación inesperada donde la salud física o mental de un paciente empeora repentinamente debido a una lesión o un defecto natural. Esta, si bien debería ser atendida en un corto plazo de tiempo, no es tan grave o puede ser una simple molestia; mientras que una emergencia es bastante más delicada y si no es tratada de inmediato, pone en riesgo la vida del paciente (Clínica San Pablo, 2022). Para medir esto, se usa el llamado triaje o triage, el cual es un sistema de clasificación para determinar a qué pacientes se les debería tomar como prioridad dependiendo de su gravedad, es un proceso de gestión de riesgos clínicos para gestionar de forma adecuada y segura el flujo de pacientes cuando las necesidades y demandas clínicas superan los recursos (Soler et al., 2010). Por ende, las urgencias médicas menores son aquellas que son leves y fácilmente tratables, que no requieren una atención inmediata en el centro de salud o que son controlables por las personas del común sin necesidad de asistir a una sala de urgencias, y los accidentes médicos son cualquier tipo de lesión espontá-

nea que sufre algún individuo de imprevisto (Clínica Universidad de Navarra., s.f.).

Para este proyecto, se va a tomar en cuenta principalmente los accidentes médicos menores que les pueden ocurrir a los niños en su entorno cotidiano, por lo que podemos clasificar en este caso que las urgencias y accidentes médicos menores son aquellos que no representan un peligro amenazante de la vida y que pueden ser tratados o manejados a primera mano por los niños. Para poder identificar cuales son aquellas urgencias que pueden ser manejadas por los menores, se va a tomar en cuenta el libro “Urgencias menores, de la A a la Z” del médico Philip M. Buttaravoli, publicado en el 2000, en el cual describe 185 situaciones de accidentes o urgencias menores, como tratarlas y qué no hacer. De esos capítulos, se tomarán únicamente en cuenta los que son más comunes en los niños del rango de edad y los que son fáciles de resolver por ellos, además de poder hacerlo sin tener los recursos médicos sofisticados disponibles. Además, también se les enseñará a dar

primeros auxilios como la reanimación y cómo llamar al número de emergencias o a sus padres.

Entender la definición de “accidentes y urgencias médicas menores” es importante para el proyecto por varias razones clave. En primer lugar, esta comprensión nos permite definir claramente la gama de situaciones que se deben considerar, centrándonos en urgencias que, si bien pueden generar preocupación, no representan una amenaza grave para la vida de los niños. Esto proporciona una orientación clara sobre qué tipos de casos se cubrirán y cómo resolverlos. Además, no hay que olvidar que el proyecto tiene un énfasis en el empoderamiento, la autonomía y la independencia de los niños, la cual se puede optimizar para que puedan afrontar estas situaciones por sí solos dentro de los límites de sus capacidades y recursos disponibles. Se enfatiza la importancia de la capacitación en primeros auxilios y las habilidades de respuesta a accidentes y urgencias en entornos familiares para ellos. Al dotar a los niños de los conocimientos y habilidades necesarios para reconocer y afrontar accidentes y urgencias médicas menores, se ayudará a crear un entorno más seguro y mejor preparado en el que los niños puedan resolver eficazmente situaciones que puedan causar pánico, incertidumbre o inseguridad.

Marco metodológico de investigación

En el siguiente apartado se presenta la estructura metodológica de investigación, pensando en la solución del objetivo general y los objetivos específicos ya planteados con anterioridad en puntos pasados.

1. Tipos de investigación

La presente investigación combina dos tipos de estudio: la investigación descriptiva y la investigación explicativa. Siguiendo las directrices propuestas por Sampieri (2014), ambas perspectivas metodológicas se presentan como pilares esenciales para abordar la problemática central del proyecto.

Investigación descriptiva

Se centra en especificar propiedades, identificar los atributos y características importantes de un fenómeno, tratando de describir las tendencias de un determinado grupo o población. Su objetivo principal es detallar cómo aparecen y se manifiestan los fenómenos, situaciones, contextos y eventos analizados. Este tipo de investigación no pretende establecer relaciones entre variables; más bien, se centra en medir o recopilar información independiente o común sobre los conceptos o variables que se analizan (Hernández Sampieri et al., 2014). La investigación descriptiva será fundamental para el proyecto, ya que permitirá detallar con precisión los aspectos y dimensiones de las herramientas existentes relevantes para la enseñanza de primeros auxilios a los niños, porque se centrará en medir y describir las propiedades y características del público objetivo, para así delimitar sus alcances, de esta manera se asegura una comprensión clara de la estructura, dinámica, herramientas de aprendizaje y conectividad que debe tener el proyecto.

Investigación explicativa

Tiene como propósito establecer las causas de los sucesos o fenómenos estudiados. Se centra en responder por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta. Los explicativos buscan proporcionar un sentido de entendimiento del fenómeno en cuestión (Hernández Sampieri et al., 2014). La investigación explicativa será crucial para el proyecto, ya que permitirá ir más allá de la descripción de las herramientas educativas identificadas. Se enfocará en descubrir las razones subyacentes a la efectividad o limitaciones de estas herramientas, buscando entender por qué ciertos enfoques o características resultan más exitosos en la educación en primeros auxilios para niños.

2. Enfoque de investigación

El enfoque de este proyecto es el enfoque cualitativo, que según la perspectiva de Hernández Sampieri et al. (2014), se presenta como una aproximación dinámica y flexible que destaca por sus características distintivas. Utiliza la recopilación y el análisis de datos para aclarar preguntas de investigación o identificar nuevas preguntas durante la interpretación. Un enfoque cualitativo se define por áreas o temas de investigación importantes. El enfoque cualitativo permite el desarrollo y refinamiento de preguntas a lo largo del estudio, adaptándose a la evolución de los hallazgos. Según los autores proporciona la base metodológica necesaria para abordar el proyecto de manera profunda y significativa. La adopción de este enfoque cualitativo se justifica por su capacidad para proporcionar una comprensión profunda, flexible y contextualizada del fenómeno en estudio. Facilita la captura de la complejidad, la subjetividad y la diversidad de perspectivas, elementos cruciales para el éxito y la relevancia del proyecto.

3. Métodos y herramientas de investigación

Focus group

Son esenciales para la recolección de datos cualitativos. Es un grupo diverso de personas cuidadosamente seleccionadas para participar en un debate guiado sobre un tema determinado y contribuir a debates abiertos con fines de investigación. (Rodas Pacheco & Pacheco Salazar, 2020).

Entrevista semiestructurada

Se perfilan como un método altamente adaptable y reflexivo. Se enfocan en la creación de una guía flexible, la elección cuidadosa del entorno para el diálogo, y el establecimiento de una conexión receptiva con los participantes. La flexibilidad en la guía de preguntas permite que la entrevista evolucione de manera orgánica, fomentando respuestas auténticas (Díaz Bravo et al., 2013).

4. Metodología proyectual

Se hizo una combinación entre la metodología proyectual de Bruno Munari y la metodología de Design Thinking, además de agregar nuevas etapas y una reinterpretación de otras fases.

Para este proyecto, de Bruno Munari se tomarán:

- Definición del problema.
- Recopilación de datos (Indagar).
- Creatividad (Crear).

El método proyectual se refiere a la aplicación sistemática de procesos y técnicas en el desarrollo de proyectos de diseño, abarcando desde la identificación de problemas hasta la conceptualización y ejecución de soluciones. En el contexto del diseño, implica la planificación y la toma de decisiones conscientes para lograr un resultado deseado (Munari, 1981). Inicia con la definición del problema, luego elementos del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales y tecnologías, experimentación, modelos, verificación.

Del Design Thinking para este proyecto se tomarán:

- Empatizar.
- Idear.
- Testear.

Por otro lado, el Design Thinking es una metodología centrada en el ser humano que se utiliza para abordar problemas complejos y fomentar la innovación. A diferencia de los enfoques más tradicionales, el Design Thinking pone un fuerte énfasis en la empatía y la colaboración. Es una metodología que se centra en la resolución de problemas de manera creativa e innovadora, poniendo énfasis en la empatía con los usuarios, la generación de ideas, la experimentación y el prototipado. Podemos encontrar estas etapas en el Design Thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y testear (Magro Gutiérrez & Carrascal Domínguez, 2019).

Combinar metodologías como el método proyectual de Bruno Munari y el Design Thinking para crear una nueva propia aporta una variedad de beneficios al proyecto. Ambos métodos aportan perspectivas complementarias. Mientras que Munari se centra en la observación y la simplicidad, el Design Thinking destaca la empatía y la colaboración. Al combinarlos, se puede obtener un enfoque más holístico que aborde tanto la funcionalidad y estética como las necesidades emocionales de los usuarios. Al combinar metodologías, es crucial adaptarlas a las necesidades específicas del proyecto y contexto. No se trata sólo de mezclar elementos, sino de crear una síntesis que aproveche lo mejor de ambas metodologías para cumplir los objetivos de diseño de manera efectiva.

Cabe resaltar que esta metodología no es lineal, sino que puede saltar de una fase a otra las veces que sea necesario para asegurar un correcto desarrollo del producto final y su entrega. Es necesario la realización de todos los pasos para que la implementación sea la mejor y que los objetivos establecidos se cumplan.

Por ende esta nueva metodología se llama “creando un superhéroe” y va a estar dividida en tres fases específicas que recibirán su propio nombre y recopilarán las etapas de las metodologías escogidas.

Metodología

Creando a un superhéroe

1 Primera fase: conociendo al héroe.

Definición del problema: En esta etapa, se delimita y define claramente el problema, se hace una identificación y análisis profundo de la problemática, además de buscar una comprensión detallada de sus dimensiones y alcance.

Empatizar: En esta etapa se busca entender al público objetivo para así comprender mejor la problemática en el marco contextual, hay que ponerse en los zapatos del usuario para comprender sus necesidades, deseos y experiencias.

2 Segunda fase: desarrollando el poder

Indagar: En esta etapa se explora y recopila información relacionada con el problema y las necesidades identificadas, profundiza en la comprensión del contexto para nutrir el conocimiento y veracidad del proyecto.

Idear: En esta etapa se generan ideas creativas y soluciones para abordar el problema identificado, se busca la diversidad y la mayor cantidad de ideas posibles para abordar la problemática de manera efectiva y encontrar las herramientas didáctico-pedagógicas claves.

3 Tercera fase: desplegando la capa

Crear: En esta etapa, se eligen las ideas más prometedoras, interesantes y efectivas, luego se desarrollan prototipos y modelos básicos de esas soluciones ideadas, se traducen las ideas en algo concreto que puede ser probado y evaluado.

Testear: En esta etapa, se evalúa, prueba y valida las soluciones propuestas mediante pruebas y retroalimentación, se busca asegurar que las soluciones realmente resuelvan el problema, ver qué funciona y qué no, también se observa que se puede mejorar.

1 Conociendo al héroe

- Definición del problema
- Empatizar

Herramientas:
Planteamiento del problema
Justificación
Focus group
Entrevista
Mapa de empatía
Tarjeta persona
Mapa de actores
Journey Map

2 Desarrollando el poder

- Indagar
- Idear

Herramientas:
Benchmarking
Marco de referencia
Requerimientos de diseño
Brainstorming
Audit Sensorial
Moodboard
Bocetación

3 Desplegando la capa

- Crear
- Testear

Herramientas:
Prototipado
Prueba de usuario
Alteraciones del diseño



MÉTODOS Y HERRAMIENTAS

Primera fase: conociendo al héroe

1

Planteamiento del problema y justificación: Son una formulación clara y detallada del problema, permiten establecer objetivos y fundamentar por qué la solución es necesaria, y por último ayudan a alinear el enfoque del proyecto.



2

Focus group: Tiene como objetivo conocer el nivel de conocimiento de los niños sobre qué hacer en algún caso de emergencia médica, identificar qué les enseñan sobre acciones de emergencia y cómo lo hacen, tanto desde el hogar como en su colegio y explorar cómo los niños prefieren adquirir conocimientos y habilidades, e identificar qué gráficas capturan la atención y el interés de los niños, además, ayuda a sectorizar el usuario para el desarrollo del producto.



3

Entrevista: La cual está dirigida a padres de familia, con el objetivo de conocer si ellos están capacitados, si educan a sus hijos sobre qué hacer en caso de emergencia y cómo es la manera en que abordan estos temas con los menores.

6

Journey Map: Es una representación visual del proceso por el que pasa un cliente potencial. Al mapear este viaje, podrá comprender mejor las motivaciones, las necesidades y los puntos críticos de sus usuarios.



5

Mapa de actores: Es una herramienta que se utiliza para identificar las personas, organizaciones y autoridades que intervienen en el producto, así como las relaciones que se establecen entre ellas.



4

Mapa de empatía y tarjeta persona: Estas son herramientas visuales que ayudan a comprender las emociones, motivaciones, comportamientos y características del usuario objetivo, tanto del principal como el secundario, del secundario solo se profundiza en la tarjeta persona y no en el mapa de empatía.



Segunda fase: desarrollando el poder

1

Benchmarking: Comparación y análisis de prácticas, proyectos similares o referentes de forma sectorial o no sectorial dependiendo de una serie de criterios clave para su evaluación, esto proporciona información para mejorar y optimizar la propuesta, ver que funciona, que no funciona y que se ha hecho.

2

Marco de referencia: Establece un contexto conceptual que orienta la investigación, define los límites y variables relevantes del proyecto mediante la definición de unos conceptos clave.

3

Requerimientos de diseño: Una descripción detallada de los beneficios que traerá el producto que se está desarrollando. Proporciona las características que debe tener un sistema, servicio o producto.

4

Brainstorming: Sesión creativa para generar ideas sin restricciones, fomenta la diversidad y cantidad de propuestas, y ayuda a obtener la mayor cantidad de ideas posibles para su futura selección, es la prueba inicial del producto.

5

Audit Sensorial: Es un inventario que se enfoca en analizar la naturaleza de los estímulos sensoriales incluidos o no en la propuesta de valor, canales, medios y recursos utilizados, así como las respuestas cognitivas, emocionales y conductuales de las personas.

6

Moodboard: Collage visual que captura la esencia y estilo deseado para el proyecto, inspira y guía la dirección creativa.

7

Bocetación: Creación de dibujos rápidos y esquemáticos para visualizar ideas y soluciones.

Tercera fase: desplegando la capa

1

Prototipado: Maqueta de producto, se crea las versiones preliminares del producto para evaluar su viabilidad y funcionalidad. Permite probar y ajustar antes de la producción final.



2

Prueba de usuario: Evaluación de la aceptación y eficacia del producto con los representantes del público objetivo y proporciona comentarios directos y ajustes potenciales.



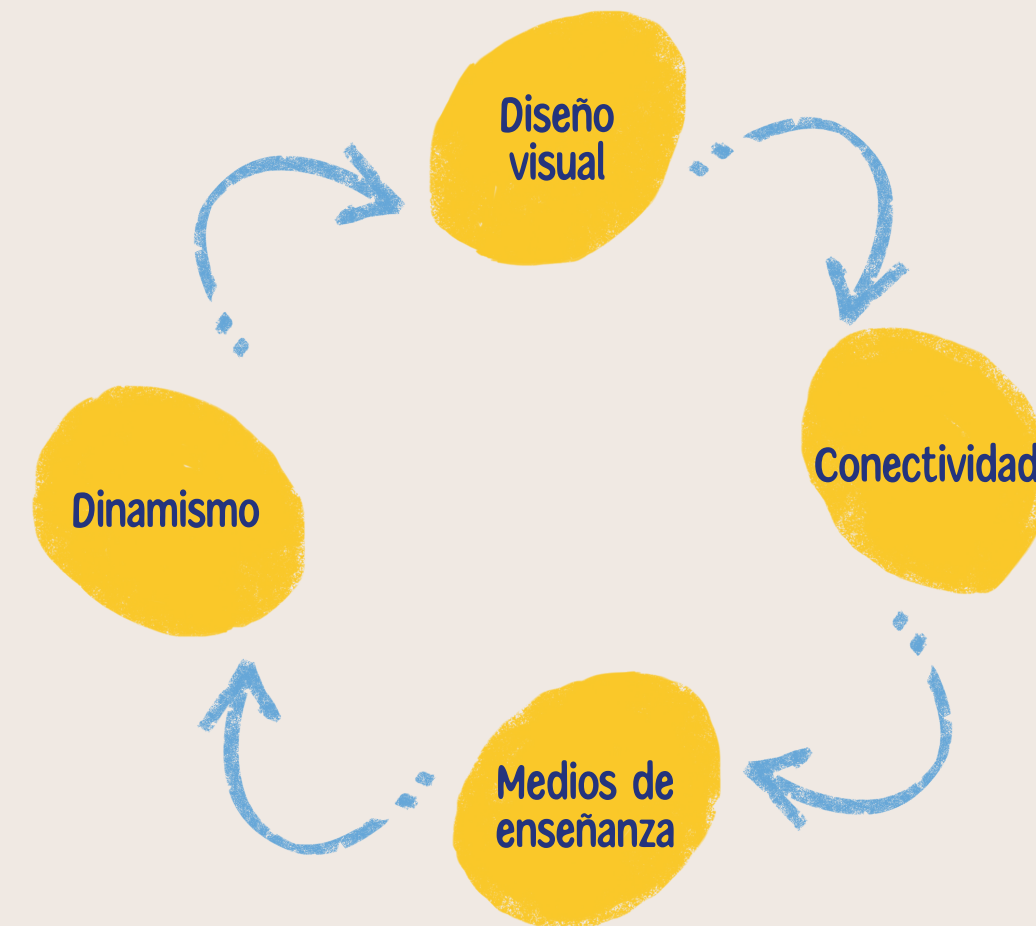
3

Alteraciones del diseño: Modificaciones basadas en la retroalimentación recibida durante las pruebas de usuario, lo que garantiza que el producto se alinee con las expectativas y necesidades del usuario.

Benchmarking y su análisis

Se llevó a cabo una exhaustiva búsqueda de referentes sectoriales y no sectoriales, y según los siguientes criterios, se evaluaron de 1 a 5 según si cumplían o no con estas pautas, al final se realizó un análisis de los hallazgos.

Que tan dinámico es el producto para atraer al usuario y llamar a la acción.



La estética planteada en el concepto del producto, que sea eficiente en términos de estructura y creatividad en el arte.

Forma en la que el usuario participa e interactúa con el producto y crea una conexión con este.

Maneras en que se planea enseñar al usuario eficientemente un tema de forma alternativa.

Sectorial: Herramientas centrada en los niños y emergencias

The Boo-Boo Book

Es un libro para niños de tres años y menos, mientras se embarcan en una vibrante aventura para descubrir cómo manejar esos golpes y rasguños comunes. Contiene 36 pegatinas adhesivas reutilizables donde los niños pueden participar activamente en su propia rehabilitación. Cada página del libro interactivo les brinda la oportunidad de poner en práctica las habilidades recién adquiridas, haciendo del estudio una experiencia atractiva y dinámica (Harkness, R., 2023).

Detectives en peligro

“Detectives en peligro” utiliza escenarios interactivos para enseñar eficazmente a los niños sobre la prevención de accidentes. En diez escenarios diferentes, el juego presenta situaciones de riesgo típicas de la vida diaria de los niños, por ejemplo: en casa, en la escuela, en la calle y en los parques públicos. Estos escenarios resaltan situaciones de riesgo de accidentes y explican de manera sencilla e interactiva cómo evitarlas. Ante este tipo de situaciones, los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones a través del juego, lo que les permite aprender sobre riesgos y medidas de prevención de una forma práctica y divertida (da Costa et al., 2021).

¡Prepárate con Pedro!

Es un programa de preparación educativa de 30 a 45 minutos para los grados segundos que enseña a los estudiantes cómo prepararse y actuar en distintos casos, este es hecho y promovido por la cruz roja. Es una serie de libros donde en cada uno se toma un tema diferente, como por ejemplo incendios en el hogar, terremotos, inundación, huracán, etc. Es perfecto para escuelas y programas extraescolares (Cruz Roja Americana, s.f.).

Oso Enfermero y los primeros auxilios

Es un libro escrito por Marta Almansa Esteva para niños entre 2 y 6 años, donde se les enseña primeros auxilios, a llamar una ambulancia, tomar los signos vitales, lavarse las manos adecuadamente y tratar diferentes lesiones como cortes, quemaduras y golpes en la cabeza en casa y en centros de educación (Esteva, M. A., 2021).

Melissa & Doug, Juego De Primeros Auxilios

Es un juego de simulación de un botiquín de primeros auxilios, el cual es la actividad perfecta para pequeños doctores en formación. El set incluye 25 artículos que los niños de 3 años en adelante pueden usar para tratar heridas e infecciones. El kit incluye un estetoscopio, termómetro, parches, jeringa y más (Melissa & Doug, s/f).

Matriz de benchmarking

	Diseño visual	Dinamismo	Medios de enseñanza	Conectividad	Total
Oso Enfermero y los primeros auxilios	3	4	4	4	15/20
The Boo-Boo Book	4	5	5	5	19/20
Juego De Primeros Auxilios de M&D	5	5	4	5	19/20
¡Prepárate con Pedro!	3	3	4	4	14/20
Detectives en peligro	2	3	3	3	11/20
total	17/25	20/25	20/25	21/25	

No Sectorial: Herramientas de aprendizaje para los niños

El maletín de Santiago

Esta es una valiosa herramienta desarrollada por Marcela Cardona Prieto. Aborda las barreras al aprendizaje y la participación (BAPS) que enfrentan los niños. Estos recursos no se limitan al aprendizaje tradicional sino que también incluyen elementos divertidos como juegos con rompecabezas sencillos y 240 cartas. La obra está dirigida no sólo a quienes inician su aventura con la lectura y la escritura sino también a quienes, por diversos motivos, pueden haber tropezado en el camino. Para satisfacer las necesidades básicas de los niños en las primeras etapas de su desarrollo, el maletín de Santiago intenta buscar las formas más sencillas, estimulando la mente a través de actividades y juegos que desarrollen el lenguaje de forma natural (Cardona, M., & Cardona, N., 2005).

Game off

Es un juego de mesa innovador y educativo, diseñado para niños mayores de 5 años. Con más de 120 duelos únicos, este juego aprovecha al máximo el potencial del cuerpo, la mente, el valor, la habilidad y la suerte para proporcionar una experiencia de aprendizaje y diversión sin igual. El juego se centra en batallas cara a cara, ofreciendo una amplia variedad de juegos épicos de fiesta divididos en 5 categorías distintas: Mente, Cuerpo, Valor, Habilidad y Suerte. Mecánicamente, el juego se basa en acciones de actuación, narración y votación. Desde la resolución de problemas hasta la expresión física y la toma de decisiones basada en la suerte, "Game Off" fomenta un aprendizaje integral. Con pruebas que desafían la mente a pensar en conceptos diversos, como ideas abstractas, colores, personajes y superpoderes, el juego estimula la actividad cognitiva, promoviendo la creatividad y la capacidad de asociación. Además, las categorías de Cuerpo y Habilidad implican actividades físicas y destrezas manuales, contribuyendo al desarrollo motor y físico de los niños, promoviendo la coordinación y el equilibrio (Game Off, 2019)

Serie de libros "Nuestro Mundo"

Es una cautivadora serie de libros ilustrados de la prestigiosa editorial Barefoot Books. Creada por autores e ilustradores de diversos países como Etiopía y Japón, cada libro transporta a los lectores a un día en la vida de diferentes naciones. Destacando por su enfoque en la representación auténtica, la serie incluye guías de pronunciación y notas culturales, convirtiéndose en una introducción perfecta al aprendizaje global. Más que una colección de libros, la serie aborda una preocupación fundamental: la formación de estereotipos desde la infancia. Con una mirada profunda a la importancia de intervenir reflexivamente en la crianza, la serie busca contrarrestar los estereotipos al ofrecer una representación auténtica y enriquecedora de diversas culturas desde una edad temprana (Barefoot books, s.f.).

Aprendo en positivo, las emociones

Desarrollado por INFANITY, es un juego educativo diseñado para niños de 4 a 7 años con el objetivo de explorar y gestionar sus emociones de manera respetuosa y autónoma. Este juego ofrece un enfoque natural y progresivo, incluyendo material manipulativo que permite a los niños identificar y manejar diversos sentimientos, desde la frustración hasta la vergüenza. Es una herramienta pedagógica valiosa para abordar temas emocionales de manera lúdica y positiva. Cada componente del juego ha sido cuidadosamente diseñado para hacer que la comprensión y gestión de las emociones sean accesibles y entretenidas para los niños, estimulando su aprendizaje de manera integral (Diset, 2020).

Libro interactivo Montessori silent color

Este libro es un juguete educativo diseñado para niños de 3 a 8 años. Equipado con stickers reutilizables, ofrece una experiencia única y divertida que fusiona juego y aprendizaje de manera innovadora. Más allá de su atractivo visual, estas pegatinas contienen palabras coincidentes que ayudan a los niños a reconocer animales y partes del cuerpo, estimulando su interés y fomentando la imaginación, la creatividad y habilidades prácticas. Este libro interactivo se posiciona como un juguete educativo que facilita el aprendizaje de vocabulario simple en la etapa preescolar. Su formato interactivo y las pegatinas promueven el desarrollo cognitivo, habilidades de emparejamiento y resolución de problemas (Tfanghao, s.f.).

Matriz de benchmarking

	Diseño visual	Dinamismo	Medios de enseñanza	Conectividad	Total
El maletín de Santiago	1	4	4	4	13/20
Libro interactivo Montessori silent color	4	5	4	4	18/20
Game off	4	5	5	5	19/20
Aprendo en positivo, las emociones	4	5	5	5	19/20
Serie de libros "Nuestro Mundo"	4	5	4	3	16/20
Total	17/25	24/25	22/25	21/25	

Análisis del benchmarking

El análisis comparativo destaca tanto aspectos positivos como áreas de mejora en las herramientas sectoriales y no sectoriales.

A nivel sectorial, “The Boo-Boo Book” y el “Juego De Primeros Auxilios”, demuestra un enfoque efectivo en el diseño visual, dinamismo, medios de enseñanza y conectividad. Estos convincentes ejemplos muestran que la combinación de atractivo estético, interactividad, eficacia pedagógica y participación del usuario son factores clave en el éxito de las herramientas diseñadas para niños y emergencias.

Por otro lado, el análisis muestra que “Prototipado de juego educativo para la prevención de accidentes infantiles: Detectives en peligro” tiene debilida-

des, especialmente en términos visuales y dinamismo. Estos resultados sugieren que mejorar su presentación estética y su interactividad puede aumentar su eficacia como herramienta educativa. Además, una puntuación de coherencia más baja sugiere que sería útil explorar formas de mejorar la experiencia del usuario.

En cuanto a las herramientas no sectoriales, “Game off” y “Aprendo en positivo, las emociones”, se destacan como casos fuertes, con puntuaciones altas en todos los criterios. Estos casos resaltan la importancia de la integralidad en el diseño de herramientas educativas, abordando aspectos cognitivos, físicos y emocionales de manera equilibrada y atractiva.

Sin embargo, se encontró que “El maleficio de Santiago” tenía fallas visuales, lo que sugiere la necesidad de mejorar su estética para hacerlo más atractivo para los niños. Por otro lado, si bien obtiene una puntuación razonablemente buena en dinamismo y medios de enseñanza, el énfasis podría estar en mejorar la conexión con el usuario.

La “Serie de libros: Nuestro Mundo” tiene una buena presentación visual, pero la puntuación de conectividad más baja sugiere que la interactividad y la experiencia del usuario podrían mejorarse.

En resumen, de estos resultados se pueden extraer

conclusiones valiosas para la implementación del proyecto. Como tendencia general, se enfatiza la importancia de un diseño visual atractivo y dinámico combinado con herramientas pedagógicas efectivas. Asimismo, la atención a la conectividad, es decir, la interacción y participación del usuario, es un factor clave en el éxito de las herramientas educativas. En este sentido, centrarse en estrategias para aumentar el dinamismo y utilizar enfoques pedagógicos innovadores puede mejorar la eficacia del proyecto, proporcionando a los niños una experiencia de aprendizaje integral y atractiva.



CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

Necesidades del experto:

La contribución de expertos temáticos, como el Dr. Marlio Andrés Posada y la pedagoga Hasleidy Robles, ha enriquecido el proyecto desde perspectivas médicas y pedagógicas. El Dr. Posada, con su experiencia en medicina, no sólo aporta conocimientos, sino también una red de especialistas en salud. Su interés activo en aplicar los resultados en campañas de concientización en el Hospital San Rafael agrega un componente práctico y aplicado a la investigación, además de que asegura una expansión significativa y aporta en el crecimiento de la información en distintas partes de Colombia.

Hasleidy Robles, con su experiencia en pedagogía infantil y TICs, se posiciona como una aliada estratégica para adaptar el contenido a un enfoque infantil. Su participación en la interacción con los niños garantiza que el proyecto utilice un lenguaje comprensible y se ajuste a estándares pedagógicos.

Los niños como usuarios clave:

Los niños, al ser los usuarios principales del proyecto, se caracterizan por su naturaleza curiosa, capacidad de aprendizaje rápido y deseos de explorar el mundo que les rodea. La investigación revela que los niños están activamente involucrados en experiencias educativas y disfrutan de la interacción.

La personalidad en desarrollo de estos niños, marcada por la curiosidad, la creatividad y la energía, indica la necesidad de estrategias educativas que fomenten la diversión, la amistad y el descubrimiento. Las etapas identificadas por Piaget (2009), desde el periodo preoperacional hasta el de las operaciones concretas, ofrecen una guía valiosa para adaptar las actividades a las capacidades cognitivas específicas de cada fase.

Hablando de las infancias en el contexto de la problemática, para aprender sobre situaciones de accidentes y urgencias médicas menores requieren herramientas que los ayuden a tomar medidas seguras. La autonomía y la independencia de los niños son aspectos cruciales a tener en cuenta en el diseño del material. Para llegar efectivamente a ellos, el proyecto debe desarrollar una herramienta didáctico-pedagógica que sea intuitiva, atractiva, interactiva y que empodere a los niños ante accidentes y urgencias médicas menores, para que sepan cómo actuar si se presenta una situación, ya sea donde son ellos las víctimas o presenciaron a otro niño (o incluso a un adulto) sufriendo de estas urgencias.

Relevancia social y necesidad latente:

La investigación revela la urgente relevancia social de preparar a los niños para accidentes y urgencias médicas, respaldada por estadísticas indicadas en los anteriores puntos de la investigación. Este proyecto aborda una necesidad prioritaria, respaldada por informes como el de la OMS, que sugiere que la mitad de las muertes por emergencias médicas podrían prevenirse con medidas adecuadas si se centran en que los niños aprendan sobre acciones de emergencia (University Hospital of Cologne, 2016). Las infancias más educadas serán mejores y más preparados adultos. La relevancia e importancia de este proyecto recae en su potencial, debido a que la seguridad de los niños es un tema que preocupa a todos, si se toma esta problemática con su debida trascendencia y se prioriza enseñarles a los niños qué hacer en situaciones de accidentes y urgencias menores, habrá menos situaciones trágicas.

El marco de referencia proporciona una base teórica sólida, destacando la dualidad de la pedagogía como arte de enseñar y ciencia social. Las etapas de la infancia, según Villages (2022) y Piaget (2009), brindan una comprensión detallada de las necesidades específicas de cada fase del desarrollo infantil. Saber los conceptos que hacen de pilares en el proyecto, ayuda a su total comprensión y saber por dónde llevar su desarrollo.

Herramienta ideal:

La herramienta ideal es una fusión innovadora de elementos didácticos y pedagógicos adaptados a las características de los niños de siete a nueve años. Se crea a partir de una metodología no lineal, siguiendo la llamada “metodología del superhéroe”, que permite ajustes continuos para garantizar eficacia y relevancia. El lenguaje comunicacional es motivador y estimulante, utilizando un tono amigable y actividades interactivas para mantener el interés de los niños. El lenguaje médico está adaptado a uno comprensible y aparte se tomará en cuenta el contexto social de los niños para la selección de las urgencias médicas menores que se tratarán en el proyecto, estas son comunes en los entornos cotidianos de los menores y son tratables por ellos con recursos limitados.

La estética de la herramienta es colorida, lúdica y atractiva, utilizando personajes y elementos visuales que resuenen con la imaginación de los niños, la temática se centrará en ser un superhéroe como el título dice. Se usarán ilustraciones con colores adecuados para los niños, que no los sobreestimen y se usarán texturas para darle un acabado más cálido y cercano. Estrategias como el prototipado y la validación con pruebas de usuario asegurarán la eficacia y adaptabilidad en entornos reales. No se desarrollará sólo un producto, sino una colección o un kit que combinen varias perspectivas. La herramienta se concibe como un recurso integral que no solo educa sobre primeros auxilios sino que también promueve habilidades cognitivas y emocionales, fortaleciendo la autonomía y el sentido de responsabilidad de los niños.

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

NECESIDAD	REQUERIMIENTO	TIPO	Deseo u obligación	DESCRIPCIÓN
Es necesario que los usuarios sean capaces de entender lo que se explica de manera sintetizada.	Lenguaje médico adaptado a uno entendible para niños.	Estético comunicativo	Obligación	- Lenguaje simple - Texto mínimo y grande - Gráficas e ilustraciones explicativas
Es necesario que los usuarios puedan guardar todo en un solo empaque sin que este se rompa	Sistema de producto que contenga los productos	Funcional operativo	Obligación	- Material resistente - Sistema de aprovechador de espacio - Instrucciones claras
Es necesario que el desarrollo de la herramienta sea funcional y económico.	Bajo costo de producción	Tecno productivo	Deseo	- Impresiones mínimas - Correcciones mínimas - Materiales económicos pero buenos - Buen sitio de impresión y económico
Es necesario que la herramienta sea atractiva visualmente para el público objetivo y secundario.	Línea gráfica amigable y atrayente	Estético comunicativo	Obligación	- Ilustraciones atractivas - Uso de texturas - Buen diseño de personajes - Paleta de colores llamativa pero que no sobreestime a los niños
Es necesario que el producto genere conexión con los usuarios y no sea para nada aburrido.	Herramientas interactivas y personalizadas	Estético comunicativo	Obligación	- Actividades de aprender mientras están jugando - Espacios para personalizar - Piezas dinámicas
Es necesario que los padres, tutores o maestros se involucren en la práctica.	Experiencia compartida, los adultos son una guía	Funcional operativo	Obligación	- Actividades destinadas para padre/tutor/maestro y niño

AUDIT SENSORIAL

Estímulo sensorial	Cualidad, naturaleza de los estímulos	Canales/ Medios/ Recursos Empleados	Respuesta cognitiva	Respuesta afectiva	Respuesta conductual
Visual (Imagen)	Ilustraciones detalladas y creativas, uso de colores adecuados, diseño de personajes atractivos.	Libros didácticos ilustrados, juego físico interactivo con gráficos atractivos.	Comprensión del contenido, reconocimiento de personajes y escenarios.	Interés, atención, identificación con personajes.	Participación activa en actividades, seguimiento de instrucciones.
Auditivo (Sonido)	Narración clara y concisa de parte de los padres cuando estén leyendo y jugando juntos.	Narración en los libros y en el juego de parte de adultos o ellos mismos.	Comprensión de las instrucciones, identificación de situaciones.	Diversión, excitación, interacción, compañía.	Hacen caso a los adultos y se sienten más motivados a participar.
Olfativo (Aroma)	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
Gustativo (Sabor)	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
Táctil (Textura)	Texturas suaves, resistentes y agradables en los materiales del producto, juego físico interactivo con elementos táctiles.	Papel de los libros, materiales del empaque y del juego físico.	Sensación de seguridad, comodidad al manipular los materiales, ganas de llevarlo a todas partes.	Agrado, bienestar, interés.	Manipulación activa del producto sin miedo a romperse, exploración táctil.
Kinestésico (Síntesis Gestual)	Movimientos corporales, interacción física con elementos del juego y de los libros, imitación de las acciones tanto dentro del juego como en situaciones reales.	Actividades físicas de acción e imitación en el juego interactivo, movimiento al leer y jugar.	Refuerzo de aprendizaje a través de la acción física, internalización de conocimientos y acciones.	Diversión, empoderamiento, independencia, conexión emocional, interés.	Participación activa en las actividades, aplicación de procedimientos aprendidos en la vida real si se da la situación.

Sistema de producto

Herramientas educativas para la seguridad infantil

Este proyecto reúne una serie de productos diseñados para enseñar a los niños cómo actuar ante emergencias médicas menores de forma efectiva y entretenida. Cada componente del sistema fue creado pensando en su funcionalidad educativa y en su capacidad para adaptarse al aprendizaje y las necesidades de los pequeños.

El libro ilustrado actúa como una guía narrativa que introduce a los niños al mundo de los primeros auxilios mediante historias fáciles de comprender e identificar. Por su parte, el juego de mesa permite aplicar estos conocimientos de manera interactiva, desafiando a los niños a resolver situaciones simuladas mientras refuerzan sus habilidades y aprenden a trabajar en equipo. Finalmente, la ficha técnica personalizada ofrece un recurso práctico y seguro que acompaña a los niños en su vida cotidiana, asegurando que dispongan de información clave en caso de una emergencia real.

1 Libro ilustrado

Enseñando primeros auxilios a través de la narrativa

Una historia por y para niños

El libro se llama “¿Cómo ser un niño superhéroe? Heridas superficiales”, el primer tomo de esta propuesta narrativa presenta una historia cuidadosamente diseñada, en la que los personajes guían a los lectores a través de un accidente médico menor, ofreciendo instrucciones claras sobre cómo actuar. La narrativa se construyó para ser identificable y comprensible para niños, quienes rápidamente se conectaron con los personajes y las situaciones planteadas. Además, la inclusión de ilustraciones vivas y detalladas refuerza la atención y comprensión de los pequeños lectores.

Emociones

- Preocupación
- Alivio
- Gratitud
- Aprecio

Temas

- Resolución de conflictos
- Primeros auxilios
- Trabajo en equipo
- Responsabilidad

Analogía

Los superhéroes que enseñan primeros auxilios son como los padres y maestros que cuidan y educan a los niños en la vida diaria.

Mapa mental

Personajes

- Emmanuel
- Laura
- Mariangel (superhéroe)
- Diego (superhéroe)

Escenarios

Casa de los gemelos (sala, baño)

Objetos clave

- Control
- Mesa pequeña
- Gasa, vendajes, antiséptico

Paletas de colores y tipografía



Títulos

BaileywickJFGothic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Texto

Sofia Pro Soft

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

El libro está diseñado con una paleta de colores vibrantes y llamativos que incluyen tonos de azul, rojo, amarillo, verde y rosa. Estos colores fueron cuidadosamente seleccionados para captar la atención de los niños y hacer que cada página sea una experiencia visual estimulante. En conjunto, esta paleta de colores no solo resulta atractiva, sino que también crea un ambiente positivo y amigable que refuerza el mensaje educativo del libro.

MOONBLOSSOM

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN ÑÑ OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Para los títulos, se eligió unas tipografías redondas e infantiles que refleja la naturaleza alegre y amigable del libro. Las formas suaves y curvas de esta fuente hacen que los textos sean visualmente accesibles y atractivos para los niños, eliminando cualquier posible sensación de formalidad o rigidez.

Para el cuerpo del texto, se seleccionó una tipografía legible y clara, diseñada para mantener la atención de los pequeños lectores sin abrumarlos. La elección de estas fuentes busca garantizar una lectura cómoda y fluida, manteniendo el equilibrio entre lo educativo y lo lúdico.

La combinación de ambas tipografías crea una jerarquía visual efectiva, guiando a los lectores a través del contenido con facilidad y claridad, mientras se mantiene el enfoque infantil y acogedor.



El tema es específicamente sobre heridas superficiales, esto es por dos razones, la primera es que según la investigación y con la ayuda de los expertos aliados, se llegó a la conclusión que hay que enseñarles a los niños temas fáciles de solucionar en el momento, situaciones leves que se dan en el común, ya que esta es la segunda razón, las heridas superficiales son las más comunes en los niños, por ende, se pueden presentar múltiples veces en sus entornos cotidianos.

Especificaciones

- Medidas: 20x20 cm
- Pasta dura con laminado mate
- Páginas internas en bond 115 grs
- Costura en hilo



Personajes principales

1 Mariangel

Ella es la mayor de los dos hermanos, tiene nueve años y es una niña muy valiente y lista. Siempre está lista para ayudar a los demás y no le tiene miedo a nada. Le encanta leer libros sobre aventuras y descubrir cosas nuevas. Mariangel es como una detective, siempre buscando la solución a los problemas. Con su inteligencia y coraje, se convierte en una superheroína lista para salvar el día.



2 Diego

El hermano menor con siete años, es un niño muy divertido y enérgico. Le encanta jugar y hacer reír a todos a su alrededor. Pero no te equivoques, ¡también es muy valiente! Aunque le gusta divertirse, cuando se trata de ayudar a otros, Diego está listo para ser un verdadero superhéroe. Es fuerte y no le asusta enfrentarse a los desafíos que se presenten en el camino.



3 Laura

Es una de los gemelos que protagonizan el pequeño accidente debido a una pelea con su hermano. Es una niña compasiva, preocupada y dispuesta a ayudar. A pesar de su situación, siempre va a ir primero a ver como está su ser querido. Es amorosa y tranquila.



4 Emmanuel

Es uno de los gemelos que protagonizan el pequeño accidente debido a una pelea con su hermana. Es un niño algo impulsivo, es curioso y aprende rápido. Intenta ser fuerte cada que tiene miedo, mostrando así seguridad a su hermana gemela.





Sinopsis

En este libro, te unirás a los niños superhéroes Mariangel y Diego en increíbles aventuras donde se convertirán en los superhéroes más geniales y valientes.

¿Alguna vez te has preguntado qué hacer si alguien se lastima? ¿O qué hacer si te quemas mientras cocinas con mamá o papá? ¿O cuando te hieres mientras juegas en el recreo con tus

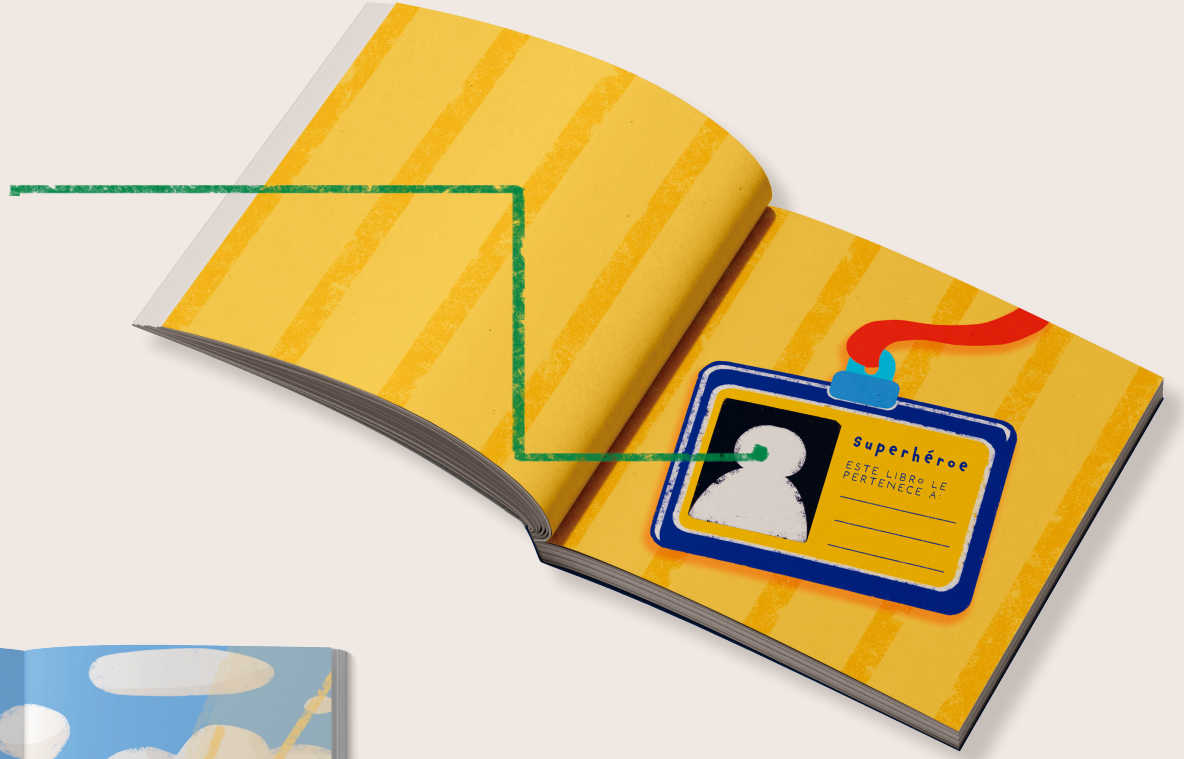
amigos? ¡No te preocupes! Mariangel y Diego están aquí para ayudarte. En cada libro, te enseñarán lo que necesitas saber para convertirte en un verdadero superhéroe y cómo ayudar a otros en situaciones de accidentes o urgencias médicas menores.

Al final este libro, habrás aprendido qué hacer si ocurre una herida superficial y te convertirás en un verdadero

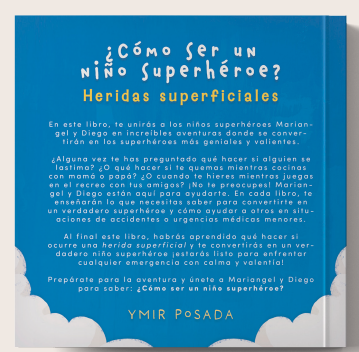
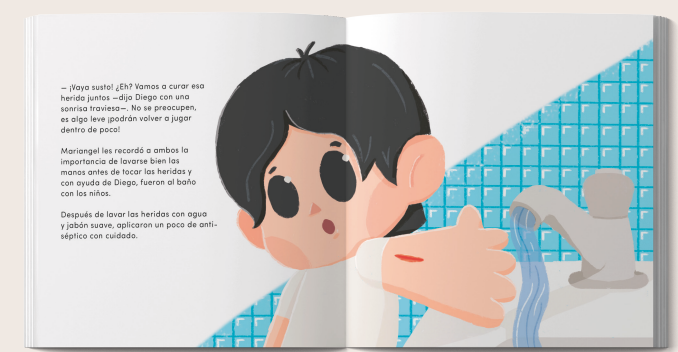
niño superhéroe ¡estarás listo para enfrentar cualquier emergencia con calma y valentía!

Prepárate para la aventura y únete a Mariangel y Diego para saber: ¿Cómo ser un niño superhéroe?

En su interior, cuenta con un espacio dedicado a la personalización, donde los pequeños pueden escribir su nombre y hasta pegar una fotografía. Esta sección especial transforma el libro en algo más que una herramienta educativa: lo convierte en un compañero personal, reflejo de la imaginación y creatividad de cada lector, esto refuerza el sentido de pertenencia y les inspira a cuidarlo como un tesoro propio.



¡Escanea para leer la historia!



La guía de lectura: una solución para dudas y aprendizaje autónomo

La guía de lectura complementaria fue clave para asegurar que los niños comprendieran completamente la historia y los pasos a seguir. Las preguntas incluidas permitieron a los niños repasar conceptos y afianzar el aprendizaje, mientras que el paso a paso detallado eliminó cualquier ambigüedad. La guía no solo resolvió todas las dudas de los usuarios, sino que fomentó la reflexión y la seguridad al aplicar el conocimiento adquirido.

1. Introducción al texto:

- **Título:** Heridas superficiales
- **Autores:** Ymir Posada
- **Tema Principal:** Cómo actuar en caso de heridas superficiales y la importancia de la prevención y el cuidado.

2. Palabras clave y vocabulario:

- **Herida superficial:** Una herida que se abre en la piel cuando algo afilado o duro la toca.
- **Antiséptico:** Líquido que ayuda a mantener las heridas limpias y a evitar infecciones.
- **Gasas estériles:** Material limpio usado para cubrir heridas.
- **Vendaje:** Tira de tela o material similar que se usa para asegurar una gasa sobre una herida.

3. ¡Responde las siguientes preguntas para ganar el certificado de superhéroe!

1. ¿Por qué comenzaron a pelear Emmanuel y Laura?

2. ¿Qué le pasó a Emmanuel cuando cayó?

3. ¿Quiénes llegaron para ayudar a los niños?

4. ¿Qué hicieron Mariangel y Diego para curar las heridas?

5. ¿Qué aprendieron Emmanuel y Laura al final?

4. ¡Dibújate a ti mismo como un superhéroe como Mariangel y Diego!

6. ¿Por qué es importante saber cómo cuidar una herida?

7. ¿Alguna vez te has lastimado? ¿Qué hiciste para curarte? ¿Quién te ayudó?

Herramienta Prueba de usuario

Objetivo:

Rectificar que los niños entendieron el libro respondiendo las preguntas de la guía de lectura, se hizo después de leer juntos la historia.

Hallazgos:

Los niños entendieron el libro, se sintieron identificados con lo que contaban, dijeron que a ellos les había pasado algo parecido en el pasado. Se mostraron sorprendidos al saber que no era un libro comprado. Tenían unas dudas las cuales fueron resueltas al llegar a la guía de lectura, debido que ahí hay una sección con definiciones.

Respondieron con entusiasmo y mostraron comprensión del tema. Al final, en el punto de dibujarse a sí mismos como superhéroe, relacionaron todo y decidieron que sus poderes fueran relacionados con medicina.

Los resultados de la prueba de usuario fueron positivas y se llegó a la conclusión de que no había que hacer modificaciones a demás de las técnicas. Para ver las respuestas, ver los anexos.

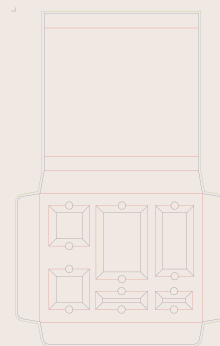
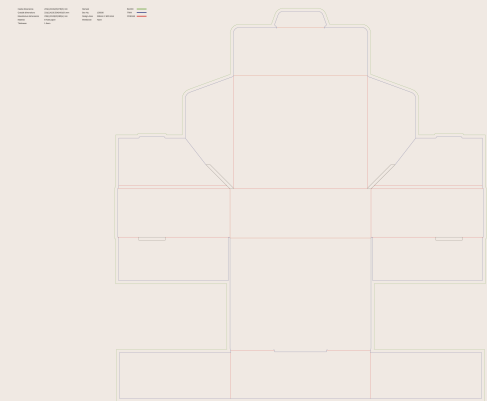
*Foto autorizada por padres



2 Juego de mesa

“De camino a ser súper”: Para aprender y divertirse

El juego de mesa interactivo “De camino a ser súper” está diseñado para que los niños pongan en práctica lo aprendido sobre primeros auxilios, este juego combina entretenimiento con enseñanza en un formato dinámico y accesible. Durante las sesiones de prueba, los niños disfrutaron de la experiencia mientras internalizaban conocimientos clave sobre cómo actuar ante situaciones de emergencia menores.



Dinámica del juego

El objetivo principal del juego es resolver situaciones de emergencia menores de manera rápida y efectiva, fomentando el pensamiento crítico y la acción inmediata:

1 Turnos dinámicos: Los jugadores lanzan dados para avanzar en el tablero.

2 Resolviendo emergencias: Al caer en una casilla especial, deben elegir la combinación correcta de elementos ilustrados para resolver el escenario de la carta situacional dentro del tiempo indicado por el reloj de arena.

3 Sistema de recompensas: Las respuestas correctas permiten avanzar más rápido, mientras que los errores obligan a retroceder casillas.

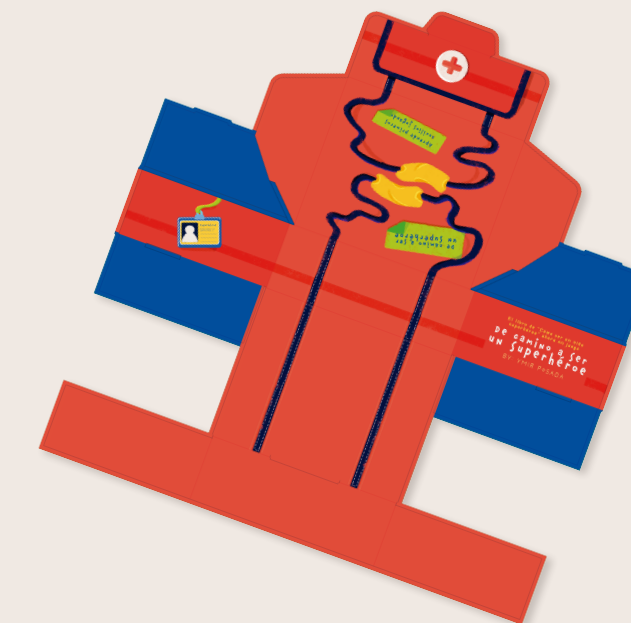
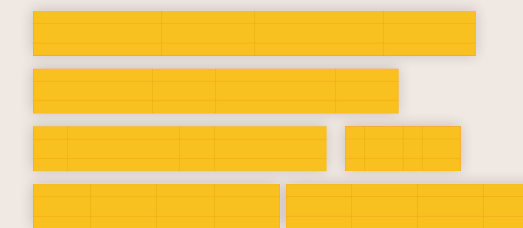
4 Participación del adulto: El juez adulto verifica las respuestas y puede proponer situaciones personalizadas para reforzar el aprendizaje de los niños.

Empaque funcional y atractivo

El juego se presenta en un empaque con forma de botiquín de primeros auxilios, diseñado no solo para proteger sus componentes, sino también para educar y atraer a los usuarios:

1 Inserto organizado: Espacio dedicado para fichas, cartas, dados y reloj de arena.

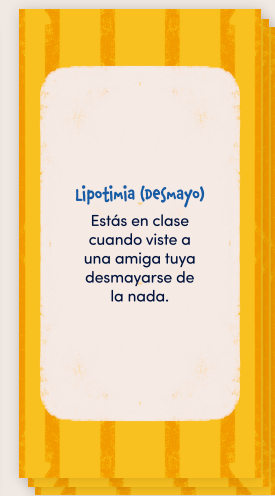
2 Diseño educativo: Mensajes gráficos y colores que refuerzan el aprendizaje sobre primeros auxilios.



Componentes del juego

El juego incluye una variedad de elementos que garantizan tanto la diversión como el aprendizaje:

- 1 Tablero temático:** Colorido y lleno de detalles que simulan un recorrido hacia convertirse en “superhéroe”.
- 2 Cartas situacionales:** Presentan distintos escenarios de emergencia menores que los niños deben resolver.
- 3 Fichas de movimiento:** Representan a los jugadores y permiten avanzar en el recorrido.



Especificaciones

- Medidas del empaque: 23 cm (largo) x 18,3 cm (ancho) x 8 cm (alto).
- Cartón cartulina laminado mate.
- Tablero: banner 32 cm x 25 cm.
- Piezas jugables y fichas de elementos: cartón cartulina 5 cm x 5 cm lado y lado.
- Cartas situacionales: propalcote 300 gr 9 cm x 4,5 cm.

3



1

2



4

- 4 Fichas de elementos ilustrados:** Objetos de primeros auxilios entre 5 y 7 cm, como gasas, vendas y desinfectante.
- 5 Manual del juez:** Guía para el adulto responsable, con las respuestas correctas y consejos para crear nuevos escenarios.

5



Otros:

- **Reloj de arena:** Establece un límite de tiempo para resolver cada desafío.
- **Dados:** Para determinar el número de casillas que los jugadores avanzan.
- **Capa de superhéroe:** Un premio simbólico que celebra la finalización exitosa del juego.



Viene con la capa incluida dentro del empaque, abajo se encuentra el tablero doblado.

3 Ficha técnica personalizada

Una herramienta práctica y esencial para la seguridad infantil

La ficha técnica incluye secciones clave que garantizan que toda la información esencial esté disponible en un solo lugar:

- **Datos personales:** Nombre completo del niño.
- **Información familiar:** Nombres de los padres o tutores legales.
- **Información médica:** Tipo de sangre, alergias conocidas y cualquier condición médica relevante.
- **Números de contacto:** Teléfonos de los padres.
- **Espacio para personalización:** Cada ficha está diseñada para que los niños puedan colocar su nombre y si desean una foto, fomentando el sentido de pertenencia.

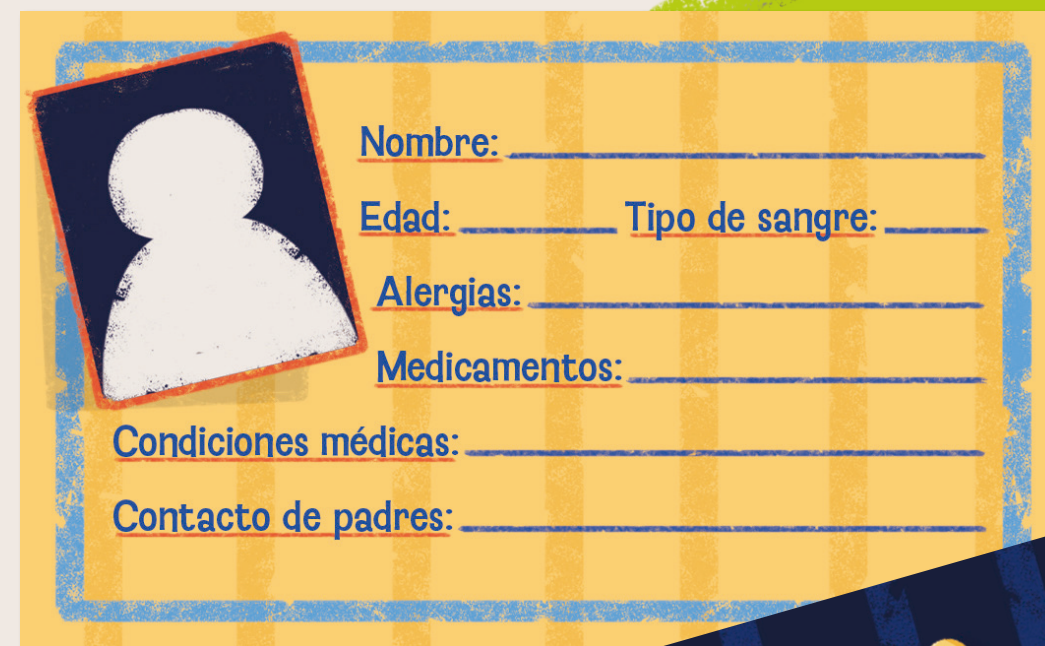
El diseño compacto y colorido permite que los niños la lleven consigo fácilmente a la escuela, excursiones, actividades extracurriculares, citas de juego o cualquier lugar que visiten en su vida cotidiana.

La ficha técnica personalizada está diseñada con el objetivo de brindar una herramienta práctica que permite a los niños registrar información importante de forma sencilla y personalizable. Su diseño es funcional y atractivo, pensado para integrarse fácilmente en la vida diaria de los pequeños, convirtiéndose en un recurso invaluable en situaciones de emergencia.

Funcionalidad y utilidad en la vida cotidiana

La ficha técnica está pensada para acompañar a los niños en todo momento, brindando seguridad adicional tanto a ellos como a sus padres.

- **En caso de emergencia:** Los datos proporcionados permiten que cualquier adulto o profesional de la salud pueda actuar rápidamente en una situación crítica que le suceda al niño o suceda en el lugar que ponga en riesgo su salud o su vida.
- **Portabilidad:** Su tamaño práctico asegura que se pueda llevar en la mochila, cartera o incluso en un bolsillo, está diseñado para que quepa en un card holder e incluso amarrarlo con alguna cinta al bolso si se desea.
- **Uso educativo:** Al completarla junto a un adulto, los niños aprenden la importancia de conocer esta información sobre su salud y contactos en caso de emergencia.



Nombre: _____

Edad: _____ Tipo de sangre: _____

Alergias: _____

Medicamentos: _____

Condiciones médicas: _____

Contacto de padres: _____



Especificaciones

- Medidas: 9 cm x 5,5 cm.
- Propalcote 300 gr.
- Laminado mate.

Conclusión

El proyecto *¿Cómo ser un niño superhéroe?* Culmina con resultados que resaltan su impacto positivo y su relevancia social. A lo largo del desarrollo, se identificaron y abordaron necesidades clave relacionadas con la preparación de los niños frente a accidentes y urgencias médicas menores, mostrando que educarlos en estas habilidades no solo es posible, sino esencial para garantizar su seguridad y autonomía, además de también cuidar a los demás.

Gracias a una metodología que combinó investigación, diseño iterativo y validación mediante pruebas de usuario, se logró crear una herramienta didáctico-pedagógica efectiva y atractiva. El proyecto incluyó un libro ilustrado, un juego didáctico y una ficha técnica, elementos diseñados para transmitir información médica adaptada a un lenguaje comprensible para niños de 7 a 9 años. Este enfoque fue respaldado por la participación activa de expertos en medicina y pedagogía, quienes garantizaron la precisión y accesibilidad del contenido.

1 Relevancia social y necesidad urgente: El proyecto aborda una problemática crítica respaldada por datos relevantes: la preparación de los niños para responder a accidentes y urgencias médicas menores. Según estudios internacionales como los de la OMS, una educación temprana en primeros auxilios puede prevenir hasta la mitad de las muertes por emergencias médicas. Este enfoque resulta particularmente importante en un contexto donde la seguridad infantil es una preocupación universal. El desarrollo de esta herramienta destaca la capacidad de transformar un tema de alta complejidad en una solución accesible y efectiva para los niños y sus familias, sentando las bases para una sociedad más preparada.

2 Adaptación pedagógica exitosa: Uno de los mayores desafíos del proyecto fue traducir el lenguaje médico técnico en términos comprensibles para los niños, un obstáculo superado gracias a la colaboración con la pedagoga Hasleidy Robles. Esta adaptación no solo permitió que los niños entendieran los conceptos clave, sino que también

hizo que el material educativo fuera amigable y motivador. El diseño de la herramienta se centró en el aprendizaje interactivo y lúdico, garantizando la integración de los conceptos médicos con actividades que capturarán la atención y el interés de los niños.

3 Rol fundamental de los adultos como guías: Aunque las pruebas iniciales se llevaron a cabo bajo la dirección de la autora, los padres juegan un papel clave como acompañantes y facilitadores del aprendizaje. Ellos no solo apoyan en la lectura y el juego, sino que también son responsables de personalizar la experiencia mediante la ficha técnica e introducir escenarios adicionales en el juego. Este enfoque promueve un aprendizaje conjunto entre padres e hijos, fortaleciendo la relación familiar y garantizando un entorno de apoyo para el niño.

4 Validación y resultados positivos: Los resultados obtenidos durante las pruebas de usuario confirmaron el impacto positivo del proyecto en la comprensión de los niños sobre emer-

gencias médicas. Las familias destacaron la importancia de la información presentada y el método innovador utilizado para transmitirla. Además, los comentarios de los expertos aliados subrayaron el potencial del proyecto para expandirse a iniciativas educativas más amplias, como jornadas escolares y campañas comunitarias, aumentando su alcance e impacto.

4 Implicaciones futuras: El proyecto tiene un alto potencial para integrarse en programas educativos más amplios, tanto en entornos escolares como comunitarios. La posible colaboración con instituciones como la clínica dirigida por el Dr. Marlio Andrés Posada permite una implementación efectiva en jornadas de concienciación y talleres prácticos. Estas iniciativas no solo beneficiarán a los niños, sino también a las comunidades en general, fomentando una cultura de prevención y acción responsable.

Anexos

Focus group completo (ver pg 20)

INTRODUCCIÓN:

Presentación inicial mía:

¡Hola a todos y todas! Mi nombre es Ana Sofía Posada, soy la prima mayor de su compañerito y amigo Diego Andrés. Actualmente estoy en la universidad, por eso mismo estoy con ustedes como cuando estaban en pandemia, me encantaría estar con ustedes de manera presencial, pero por tener que trabajar y estudiar en otra ciudad no puedo.

Soy estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, estudio la carrera de Diseño de Comunicación Visual y estoy en séptimo semestre, así que ya casi acabo la carrera, y para eso necesito hacer una tarea grande que se llama “Proyecto de Grado”.

Esa es la razón por la cual estoy aquí con ustedes el día de hoy, porque necesito su ayuda. Mi proyecto se llama “¿Cómo ser un niño superhéroe?” y se trata de enseñarles a los niños como ustedes a ser unos héroes y salvar el día cuando alguien está en peligro, o

bueno, cuando alguien está lastimado o cuando ustedes están lastimados.

Actividad rompehielos para conocer a los niños:

Quisiera iniciar con que ustedes se presenten, ya saben quien soy, pero yo no a ustedes, así que, díganme su nombre, qué edad tienen, a qué grado van, también tres cosas que les gustan y cómo se describirían, así los voy conociendo. Por ejemplo: Hola, soy Sofía, tengo 21 años, voy a séptimo semestre de la universidad porque ya me gradué del colegio, me gustan los gatos, los libros y las películas de anime, soy una persona tímida, alegre y divertida.

(Posteriormente después de la presentación, se hacen las siguientes preguntas)

¿Les gusta jugar? ¿A qué suelen jugar? ¿Cómo suelen jugar? ¿Con quién juegan? ¿Les gusta leer? ¿Qué tal leer pero con libros con dibujos? ¿Les gustan los juegos de mesa? ¿Qué juegos de mesa son sus favoritos? ¿Hacen algún deporte?

Pregunta importante: ¿Les gustan los superhéroes? ¿Cuál es su favorito?

(Puedo ir yo también respondiendo e interactuando con ellos para tener un diálogo)

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

Introducción al tema de accidentes médicos menores:

Cuando yo era de su edad, me encantaba mucho patinar, entrenaba bastante, sin embargo un día me caí y me doblé el brazo, lastimosamente le cogí miedo a patinar y ahora ya se me olvidó cómo patinar, es una historia triste ¿verdad? Un accidente así le pasa a todo el mundo, en especial a los niños como ustedes, lo importante es qué hacer en el momento y cómo evitar que suceda otra vez. Hay que ser como unos superhéroes y enfrentar esos accidentes.

Explicación del tema:

Los accidentes médicos menores son como pequeñas situaciones que nos suceden donde por alguna razón salimos heridos, no son nada graves, pero sí son importantes en la vida de un niño. Pueden ser como los raspones cuando caemos al correr o jugar. A veces, nos damos un pequeño golpe mientras exploramos nuestro cuarto, nos cortamos cuando hacemos una manualidad para el colegio o nos hacemos una herida mientras ayudamos a mamá o papá en la cocina. Estas son aventuras cotidianas que todos enfrentamos cada día.

Como superhéroes, debemos saber qué hacer en estas situaciones. Un rasponcito puede ser molesto, pero con una súper sabiduría, ustedes pueden responder como los grandes héroes que son, para eso ustedes tienen que estar listos ¿quieren ser unos niños superhéroes?

Interacción con ellos para que respondan las preguntas:

Ahora, niños, cuéntenme ¿les pasó algo como esto? ¿quieren contar una historia parecida? ¿Alguna vez se lastimaron jugando, practicando algún deporte o en algún accidente? ¿Cómo te hizo sentir eso? ¿Qué hiciste cuando te pasó eso? ¿Qué les han dicho tus papás sobre qué hacer cuando te lastimas? ¿Y en la escuela, has aprendido algo genial sobre cuidarte? ¿Ahora sabes que hacer para que no te vuelva a pasar? ¿Aprendiste algo? Si a un compañerito le pasa esto ¿ustedes que hacen? ¿Alguna vez papá, mamá, abuelos, tíos o algún adulto se lastimó? ¿Cómo reaccionaste? ¿Tú sabes que hacer en caso de emergencia?

(Espacio para que cuenten sus experiencias, puedo intervenir para ayudarlos a recordar diciendo por ejemplo: alce la mano quien se cayó en un parque de juegos)

PREFERENCIAS DE APRENDIZAJE Y VISUALES:

Diálogo sobre formas de aprender:

Ahora hablemos de cómo les gusta aprender, es importante educarse si se quiere ser un gran superhéroe ¿cómo creen que ellos les ganan a los villanos? Pues los verdaderos héroes aprenden sobre qué pueden hacer y crean estrategias de batalla. Así como ellos, ustedes tienen que aprender sobre estos accidentes, para poder vencer todas las situaciones y ser héroes.

¿Les gusta más aprender leyendo libros divertidos con dibujos? ¿Qué tal aprender mientras juegan como un juego de mesa? ¿o aprenden actuando y haciendo las cosas? Cuéntenme, cada forma de aprender es válida. ¿En el colegio alguna vez hicieron una actividad diferente para que ustedes aprendieran algún tema? ¿Cuál fue su favorita?

Moodboards para identificar preferencias visuales:

Ahora, casi terminamos.

Como les dije al principio, estoy aquí para crear unas herramientas geniales y divertidas para que ustedes aprendan de accidentes médicos menores y a ser unos súper niños que

sepan actuar ante todo.

Ustedes fueron de mucha ayuda, pero tienen una misión más, y es muy sencilla. Les mostraré estas imágenes y quiero que me digan si les gusta. Esta es una herramienta para niños, los niños deberían elegir como quieren que luzca ¿no creen? todos tienen derecho de opinar.

(Aquí se muestra en pantalla con el moodboard de la estética, se toma nota)

CIERRE:

¡Estuvieron geniales! Muchas gracias a ustedes por participar en mi actividad, fue cortita pero muy de ayuda, gracias a ustedes podré crear una herramienta entretenida y útil para que cada uno aprenda a cómo ser un niño superhéroe.

Antes de irnos, ¿alguien tiene alguna pregunta o quiere compartir algo más?

Nos vemos en nuestro próximo encuentro de superhéroes. Cuando vuelvan a verme, iré presencialmente a verlos a todos y a que ustedes sean los primeros en probar mi creación, ustedes son muy especiales.

Lo que pude ver en el focus group

En el focus group estaban presentes mis dos aliados, el doctor Marlio fue de ayuda para explicarles a los niños el tema, poniendo ejemplos e interviniendo cuando la señal se cortaba, ya que él estuvo presente de forma física; la pedagoga Hasleidy estuvo de manera virtual, haciendo observación y tomando nota de sus observaciones para que yo tuviera en cuenta.

Habían niños de 7 a 9 años, entre los grados segundos y cuartos.

Todos residen en Florencia, Caquetá, no todos nacieron allí pero los que no, se criaron ahí.

Había una cantidad relativamente equitativa de mujeres y hombres, siendo las niñas 3 y los niños 4, siendo en total 7 niños, sin embargo, a la mitad del focus group llegó otro niño, siendo en total de 8.

Las niñas eran más tímidas pero poco a poco tomaron confianza.

A todos los niños les gusta jugar, hubo una inclinación primeramente por los videojuegos, pero al hablarles de juegos de mesa también se vieron emocionados. Nombraron bastantes juegos de mesa que les gustaban.

Algunos niños entrenaban deportes como basketball y volleyball.

A tres niños les gustaba leer, leían por gusto libros de misterio y fantasía, el resto no, pero al hablarles de libros ilustrados dijeron que así sí les gustaba leer.

A todos les gusta jugar en los descansos con los amigos, los varones se inclinaron más por juegos más bruscos que las niñas.

A la gran mayoría les gustan los superhéroes, sin embargo, dos dijeron que no porque les parecía que no eran realistas o que usaban violencia para resolver los conflictos, sin embargo, les pregunté que si pensaban que los médicos, bomberos, paramédicos o policías podían ser denominados como superhéroes y ellos estuvieron de acuerdo, que esos sí les gustaban porque eran reales y salvan vidas.

Todos escucharon atentamente cuando les hablé sobre qué eran las emergencias médicas menores, aunque a veces interrumpían porque les encanta hablar.

Todos se han caído alguna vez o han sufrido algún tipo de lesión, ya sea en casa, en la escuela o en la calle. También todos han visto a compañeros y familiares sufrirlo. Cada uno contó sus experiencias con tranquilidad,

no tenían miedo ni se mostraban asustados, se interrumpían unos con otros para dar sus puntos de vista y por lo que pude notar, sentían que era una competencia por saber quién ha visto más accidentes; incluso hablaron de que presenciaron mucha sangre en accidentes automovilísticos que pasaron frente a ellos con emoción, como si fuera algo cool. Mostraron interés en querer ayudar a las personas que sufrieron accidentes frente a ellos, se les preguntaron cómo se sintieron, y dijeron que “tristes” por sus familiares, nunca dijeron que con miedo.

Uno especialmente relató cómo su mamá se cayó y sufrió una luxación o dislocación completa del hombro, contó como pasó ese día y cómo reaccionó, contó que estuvo apoyándola, animándola y trataba de ayudar en lo que podía. Contó que los adultos como sus abuelos eran los que estaban algo asustados y desesperados, pero él estaba calmado, solo se sintió triste cuando su mamá subió a la ambulancia. Este niño era mi primo y yo estaba presente ese día y puedo confirmar lo que dice, lo motivé a hablar de eso desde su perspectiva.

Unos dijeron que sus padres les habían hablado sobre qué hacer, pero que era en plan: llamar a un adulto. En el colegio dijeron que no les enseñaban, solo simulacros de desastres

naturales. No tienen conciencia sobre que hacer en caso de emergencia, solo mencionaron que cuando se raspan, se lavan con agua y jabón y se ponen isodine.

En cuanto a los métodos favoritos de aprendizaje, a tres niños les gustaba leer libros educativos (los normales), a los demás les gustaba también los libros pero tipo cómic para aprender. A todos les gusta aprender con juegos de mesa, a una especialmente los juegos de lógica. A todos les gusta aprender actuando o haciendo cosas prácticas. A todos les gusta aprender jugando y divirtiéndose. Dijeron también que les gustaba la personalización.

Todos se inclinaron por una estética mostrada de las tres que fueron puestas a prueba, argumentando que era la que más les gustaba y se veía mejor. Se les preguntó si les llamaría la atención un juego o un libro con dibujos así y dijeron que sí, que les parecía lindo y tratarían de hacer que sus padres se los compren.

Cuando les dije que se había acabado, se sintieron tristes y se emocionaron cuando les dije que en

unos meses volvería a ser la prueba física con ellos de manera presencial. Les gustó mucho saber que serían los primeros niños en Colombia en probar mi creación. Al final recibieron recompensas por participar y se fueron contentos.



Entrevista completa (ver pg 30)

Esta es una entrevista semiestructurada que tiene como objetivo conocer si los padres de familia o tutores legales están capacitados, si educan a sus hijos sobre qué hacer en caso de emergencia y cómo es la manera en que abordan estos temas con los menores.

Al ser una entrevista semiestructurada, habrá unas preguntas base pero no será un guión, surgirán más preguntas y se llevará a cabo de forma hablada y charlada.

Se hará vía virtual debido a las limitaciones geográficas a cuatro padres de familia.

PREGUNTAS BASE:

1. Háblame de usted, ¿cuál es su nombre? ¿Qué edad tiene y a qué se dedica? ¿Cuántos hijos tiene? ¿Qué edad tienen actualmente los hijos?
2. ¿Usted tiene conocimientos sobre acciones de emergencia médica?
3. ¿Ha abordado con su hijo algún tipo de lección sobre qué hacer en

caso de emergencia médica?

4. Si la respuesta fue sí, ¿cómo abordó la conversación inicial con su hijo sobre situaciones de emergencia médica? ¿Fue una charla planificada o surgió de manera espontánea? ¿A qué edad le dio la charla? Si la respuesta fue no ¿por qué no le ha enseñado a sus hijos? ¿Cómo abordaría el tema con sus hijos? ¿A qué edad lo haría?

5. ¿Hubo alguna situación que le haya hecho pensar que si le hubiera enseñado antes a su hijo sobre qué hacer en una crisis el resultado hubiera sido menos trágico? O por el contrario, ¿hubo alguna situación que por los conocimientos que su hijo adquirió el resultado fue favorecedor para manejar una situación?

Entrevistada uno

1. María Angélica Ramírez Perdomo, 39 años, fisioterapeuta, trabaja actualmente en ejecución de proyectos sociales, casada, tiene dos hijos, una niña de doce y un niño de siete años.
2. Sí, tiene conocimientos, debido a su profesión, en la universidad realizó un diplomado de cuidado crítico,

realizó hace mucho el curso de primeros auxilios en el grupo Salamanca, y todos los años en su trabajo le brindan también cursos para renovar los conocimientos sobre primeros auxilios, por parte de los bomberos. Sabe sobre todo en caso de paro respiratorio, reanimación, atragantamiento.

3. Sí, por los conocimientos que tiene, les ha enseñado cómo realizar la maniobra de Heimlich o algún tipo de cortada, en el colegio también se hacen simulacros pero lo hacen de manera muy folclórica.

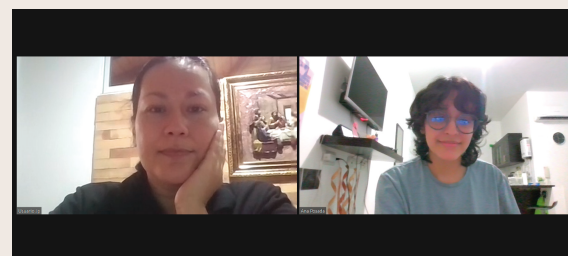
4. Realmente siempre se les habló muy crudamente desde la primera vez, siempre los previene, siempre se los recuerda, les habla con términos médicos y la forma de hacerlo. Fue una charla espontánea, por ejemplo, cuando hay noticias en redes, se les dice qué hacer, en la situación también les dice. Desde los cuatro años antes, antes no sintió que era posible que entendieran los términos ni la importancia, no entienden la muerte antes. Les dice “tú te puedes morir”, les habla muy fríamente, para que ellos entiendan la magnitud. Les enseña qué hacer si presencian, si ven algún compañerito sufriendo, principalmente que pidan ayuda, saben que

hacer las maniobras básicas. La mayor se sabe los números, el menor lo tiene anotado en la agenda, a emergencias no lo ha abordado.

5. Ellos no han todavía experimentado, pero cualquier cosa podría pasar en cualquier momento.

OTROS COMENTARIOS

Ella agradece que yo aporte para este tema, que es muy importante y que puede salvar muchas vidas. Abordar este tema es totalmente importante, los demás padres que no abordan esto es porque tienen la creencia que no les pasará nada. Cualquier cosa que se hace de manejo y prevención de accidentes es muy importante.



Entrevistado dos

1. Diego Fernando Villamizar Cardona, es padre de familia de dos hijos de siete y doce años, ingeniero mecánico.

2. Sí, en el trabajo le han enseñado sobre accidentes laborales y como hacer primeros auxilios, desde hace doce años sabe sobre atenciones básicas primarias.

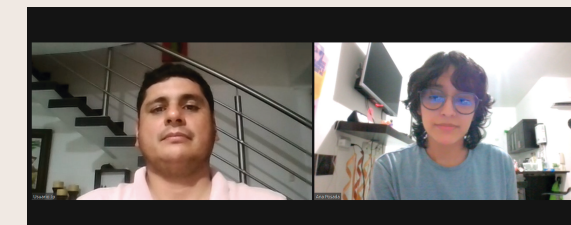
3. En el momento habla cosas muy sencillas pero no muy profundamente. Como por ejemplo, saben como contactar con acudientes, mantener la calma y pedir ayuda.

4. Lo hizo a través de ejemplos y vivencias de otras familias o situaciones que se dan a menudo, a partir de allí les habló sobre los peligros que se pueden presentar en los ambientes cotidianos, los previenen más. Fue espontáneo, la esposa habla más. A partir de los cinco años ya que tienen más comprensión.

5. La hija mayor tuvo un leve accidente en el colegio y supo que hacer, pidió ayuda y supo como actuar de manera calmada ante ese golpe. El hijo menor todavía no lo ha experimentado.

OTROS COMENTARIOS

Dice que es interesante el tema, que empiecen a darle responsabilidad a los propios hijos porque ellos no pueden estar presentes toda la vida, así que tienen que saber qué hacer. Reducir accidentes se hace previniendo.



Entrevistado tres

1. Andrés Roman Peñalosa, arquitecto, 45 años, dos hijos, uno de 24 y la niña 9. En esta entrevista nos concentramos en la niña.

2. Tiene poco conocimiento, sabe los procedimientos básicos como reanimación, o básico enseñado en su trabajo para manejar accidentes laborales.

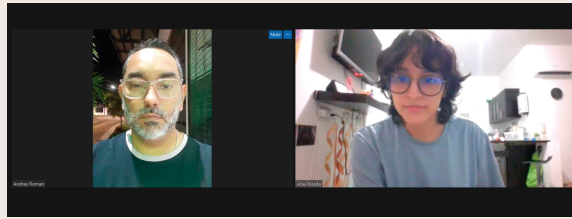
3. No, no ha abordado el tema con su hija, sabe los números de los papás, con el acceso al celular y puede comunicarse con otros familiares, pero no sabe cómo utilizar el número de emergencia, lo que lo hizo darse cuenta que es importante.

4. No ha abordado el tema porque no veía la necesidad ya los adultos a su alrededor saben que hacer así que no veía necesario que ella lo sepa, si no está con el papá, está con la mamá o en el colegio o con un familiar. Tampoco tiene todos los conocimientos para enseñarle. Dice que podría abordar esta charla cuando están viendo que pase una emergencia o si ve en algún medio de entretenimiento alguna situación similar. Podría empezar desde los ocho años del tema, a partir de esa edad entienden más y pueden realizar más cosas, tienen más conciencia.

5. No, no ha vivido ningún tipo de situación hasta el momento, creía que no se podría llegar a presentar algo así, estaba en una burbuja.

OTROS COMENTARIOS

Piensa que es importante que los niños aprendan desde pequeños a que hacer en caso de emergencia, hasta el momento de entrevista se dio cuenta de la importancia, jamás había pensado enseñarles, cómo no se ha vivido, no vio la necesidad antes, pero que sería bueno no vivirlo y prevenir antes que pase.



Entrevistada cuatro

1. Kelly Zoraya Agualimpia Sánchez, 40 años, fisioterapeuta y seguridad en el trabajo, tiene un niño de ocho años de edad.

2. Sí, tiene conocimientos. Estuvo hace 15 años trabajando en la clínica de cuidados intensivos de Florencia, así que sí o sí tenía que saber, acompañaba a las brigadas de la clínica.

3. Con su hijo siempre ha hablado sobre la importancia de saber de los signos de alarma de algún colapso, por ejemplo, saber que hacer si le pasa algo a sus abuelos ya que se queda mucho.

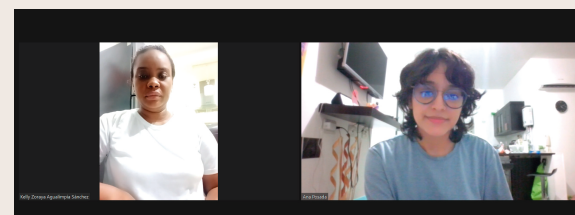
4. Inicialmente pasó todo en pandemia, él niño fue el que le preguntó a la mamá, el niño le gusta mucho la salud y ella aprovechó a hablarle de fallas respiratorias, desmayos, asfixias. A el niño le gusta el tema. La charla fue más por necesidad, planeado por la necesidad en la pandemia. Le habló a los cinco o seis años, y le planificó los

temas para que no se fuera a asustar.

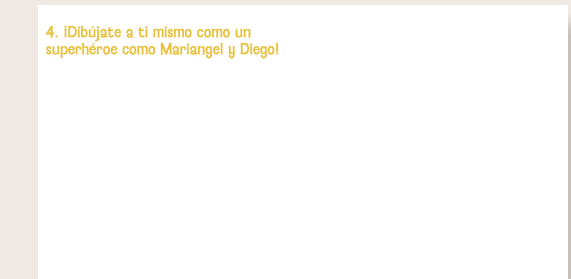
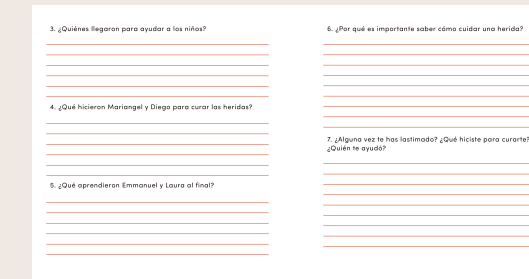
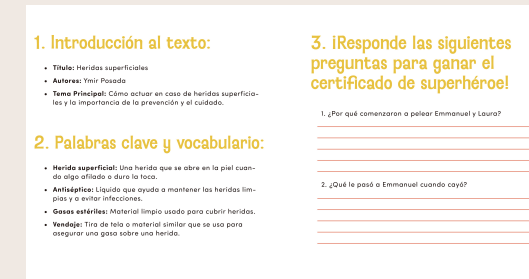
5. En algún momento cuando estaba con el papá, él presentó una caída y se cortó el mentón, él fue el que le dijo al papá que hacer, “tienes que apretarlo”, así que los conocimientos le sirvieron.

OTROS COMENTARIOS

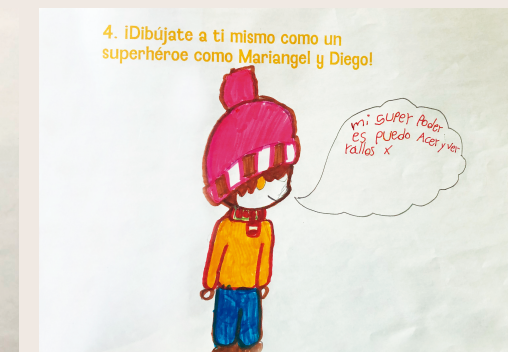
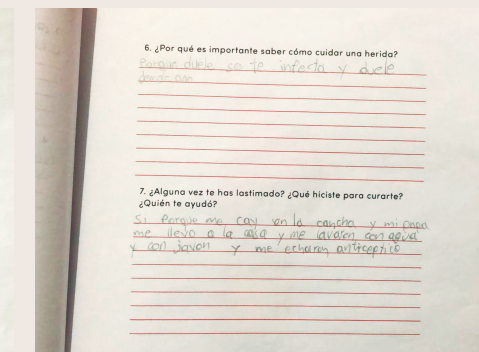
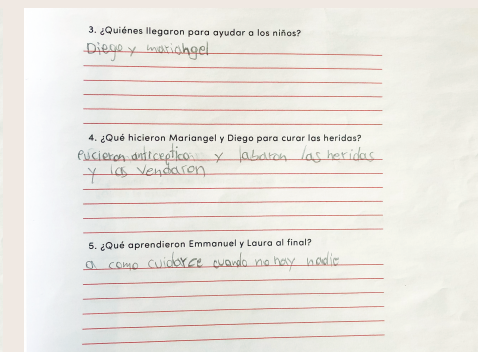
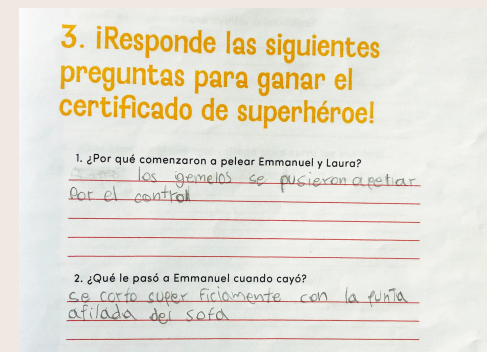
A los padres les aconseja que estas charlas son muy importantes porque puede pasar cualquier episodio, con compañeritos, abuelos, etc. Tienen que saber primeros auxilios, saber reanimación que es lo más importante, pueden salvar vidas. Los niños aprenden rápido. Las escuelas en Colombia no se responsabilizan mucho, que las familias se responsabilicen más. Ella se ve demasiado interesada en la propuesta del proyecto, es un plus para este tema, ya que este tipo de temas solo se va relacionado con adultos y es necesario que los niños se involucren más.



Respuestas de la guía de lectura de los niños (ver pg ??)



Niño número uno



Consentimientos informados de los padres

Niña número dos

3. ¡Responde las siguientes preguntas para ganar el certificado de superhéroe!

1. ¿Por qué comenzaron a pelear Emmanuel y Laura?

Estaban peleando por el control del televisor.

2. ¿Qué le pasó a Emmanuel cuando cayó?

Se cayó con algo apilado al brazo y se iso una herida.

3. ¿Quiénes llegaron para ayudar a los niños?

Mariangel y Diego.

4. ¿Qué hicieron Mariangel y Diego para curar las heridas?

Las desinfectaron y las cubrieron con una gasa, también le echaron antibióticos.

5. ¿Qué aprendieron Emmanuel y Laura al final?

Que estar es malo y como curar una herida de primer grado.

6. ¿Por qué es importante saber cómo cuidar una herida?

Por que se puede infectar se llaga de gusanos y darle moras.

7. ¿Alguna vez te has lastimado? ¿Qué hiciste para curarte? ¿Quién te ayudó?

Si me la rasgo la palma de la mano y me quite la pieza de cada de la piel y al bato lo quite lo con agua porque se había yodo mal con un adulto responsable en el caso la cuidadora académica porque caí en el calle y me llevaron a la enfermería.

4. ¡Dibújate a ti mismo como un superhéroe como Mariangel y Diego!



Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Diana Carolina Restrepo (Mami Diego Andrés Villanueva Ramírez)
 Firma del Padre o Representante Legal
 CC: 45118556

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Mami de Jean Martín Trujillo Valeriano.

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Diana Carolina Restrepo (Mami Samuel Pedraza Bonilla).
 Firma del Padre o Representante Legal
 CC: 1171490643

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Mami de María Estela Gabriela Chaves C.
 Firma del Padre o Representante Legal
 CC: 1171490643

Niña número tres

3. ¡Responde las siguientes preguntas para ganar el certificado de superhéroe!

1. ¿Por qué comenzaron a pelear Emmanuel y Laura?

Por un control.

2. ¿Qué le pasó a Emmanuel cuando cayó?

Se cayó al bazo.

3. ¿Quiénes llegaron para ayudar a los niños?

Los superhéroes.

4. ¿Qué hicieron Mariangel y Diego para curar las heridas?

Le labaron las heridas con agua y las vendaron.

5. ¿Qué aprendieron Emmanuel y Laura al final?

A no pelear y a curar las heridas.

6. ¿Por qué es importante saber cómo cuidar una herida?

porque se puede infectar.

7. ¿Alguna vez te has lastimado? ¿Qué hiciste para curarte? ¿Quién te ayudó?

Me corté el bazo y me pusieron un bazo y me ayudo mi abuelita.

4. ¡Dibújate a ti mismo como un superhéroe como Mariangel y Diego!



Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Ana María González Viquez Sofía Estrella Yule
 Firma del Padre o Representante Legal
 CC: 717772244

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Mami de Thoma Jovan A.

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Juliana Estela Lora (Mami Juan José Romero Endo).
 Firma del Padre o Representante Legal
 CC: 1171488493

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
 Diseño de Comunicación Visual
 Proyecto Avanzado de Diseño - 2024-2
 Ana Sofía Posada Ramírez

Estimados Padres y Representantes,
 Por la presente, solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo en un Focus Group programado para el día sábado 2 de marzo del 2024. Este evento tiene como objetivo recopilar información valiosa para poder diseñar herramientas educativas sobre qué hacer en caso de accidentes y urgencias médicas menores para niños.
 Al firmar este documento, usted autoriza la participación de su hijo en el focus group mencionado anteriormente y otorga su consentimiento para la grabación de la sesión y la captura de fotografías con fines educativos y de investigación. Las grabaciones y fotografías serán utilizadas exclusivamente para fines académicos. No se compartirá públicamente el contenido a terceros.
 Agradecemos su colaboración y participación en este proyecto educativo. Para cualquier pregunta o aclaración, no dude en comunicarse al +57 318203793 o al correo anasofia.posada@javerianacali.edu.co

Ana Sofía Posada
 Firma responsable del proyecto
 CC: 100296292

[Firma]
 Mami de Estrella Vargas Ochoa
 Firma del Padre o Representante Legal
 CC: 7177494432

Referencias

The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (s.f.). Los niños que se quedan solos en la casa. Aacap.org. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Spanish/Los-Ninos-que-se-Quedan-Solos-en-la-Casa-046.aspx

Benitez, M. T. (s.f.). PRINCIPALES ACCIDENTES POR EDADES. Asociación Española de Pediatría. Recuperado el 27 de agosto de 2023, de https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/capitulo_3_0.pdf

Chacón, N., y Lara, H. (2022). Tasa de notificación de accidentes domésticos en menores de 11 años en Bogotá D.C. SALUDATA | Observatorio de Salud de Bogotá. <https://saludata.saludcapital.gov.co/osb/index.php/datos-de-salud/salud-mental/accidentes-domesticosenmenores11anos/>

Santos, L., Rojas, Á., & Laverde, A. P. (2019). Accidentalidad en la infancia : principales riesgos y prevención. Editorial Konrad Lorenz. <https://repositorio.konradlorenz.edu.co/bitstream/handle/001/2582/9.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Organización Mundial de la Salud. (2012). Informe mundial sobre prevención de las lesiones en los niños (M. Peden, K. Oyegbite, J. Ozanne-Smith, A. A. Hyder, C. Branche, A. F. Rahman, F. Rivara, & K. Bartolomeos, Eds.). <https://www3.paho.org/hq/dm->

<documents/2013/paho-sde-preven-cion-lesiones-ninos-2013.pdf>

Torres Márquez, M., Fonseca Pelegrín, C. L., Díaz Martínez, M. D., del Campo Mulet, O. A., & Roché Hernández, R. (2010). Accidentes en la infancia: una problemática actual en pediatría. *Medisan*, 14(3). SciELO. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1029-30192010000300013&script=sci_arttext

Gobernación del Valle del Cauca & Grupo Vigilancia en Salud Pública (VSP) Cali. (2022). ANÁLISIS DE SITUACIÓN INTEGRADO DE SALUD (ASIS) DEL DISTRITO DE CALI - 2022 [Conjunto de datos]. En Análisis de Situación de Salud-ASIS (V2.0). <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/ED/PSP/asis-cali-distrito-2022.pdf>

Alcaldía de Florencia, Secretaría De Gobierno Seguridad Y Participación Comunitaria, & Ruiz Cicery, L. A. (2023). Formulación Plan de Ordenamiento Territorial (POT Florencia). En Documento Técnico de Soporte Diagnóstico.

Grupo Gerard. (2022, 23 agosto). ¿Sabe cómo actuar en caso de una emergencia dentro del aula? Grupo Geard Perú. <https://grupogeard.com/pe/blog/categoria/sabe-actuar-caso-emergencia-aula/>

University Hospital of Cologne. (2016). Kids Save Lives – Declaración

del ERC sobre la formación de escolares en RCP “Manos que ayudan – Formar a niños y niñas es formar para la vida” [Comunicado de prensa]. https://asenkawa.org/wp-content/uploads/2021/10/KidsSaveLives_Statement_Spanish.pdf

Portal de turismo de Caquetá. (s. f.). Florencia. Caqueta.travel. <https://caqueta.travel/es/municipios/florencia>

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (2024). Perfiles económicos departamentales: Departamento de Caquetá. Oficina de Estudios Económicos. <https://www.mincit.gov.co/CMSPages/GetFile.aspx?guid=5f834ed5-8943-4317-897d-9b047844ceb2>

Robledo-Caicedo, J. (2024). La pobreza en Florencia: un análisis de sus factores, consecuencias y posibles soluciones [Documento de trabajo sobre economía regional y urbana, Centro de Estudios Económicos y Regionales]. https://repositorio.banrep.gov.co/bitstream/handle/20.500.12134/9841/DTSERU_287.pdf

DANE. (2020). La información del DANE en la toma de decisiones regionales - Florencia, Caquetá [Sistema Estadístico Nacional - Colombia]. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/planes-departamentos-ciudades/201211-InfoDane-Florencia-Caqueta.pdf>

Secretaría de Educación del Caquetá & Gobernación del Caquetá.

(2022). Diagnóstico del sector educativo Departamento del Caquetá [Conjunto de datos]. <http://www.sedcaqueta.gov.co/POAIV%202019/3%20DIAGNOSTICO%20DEL%20SECTOR%20EDUCATIVO.pdf>

Institución educativa Domingo Savio | Florencia. (2024, 8 febrero). Colegio Domingo Savio. <https://www.colegiodomingosavio.edu.co/>

Universidad de los Andes. (2023, 21 septiembre). Pedagogía: concepto, importancia y evolución en la educación. Uniandes.edu. <https://programas.uniandes.edu.co/blog/pedagogia>

Calzadilla, R. (2004, enero). La pedagogía como ciencia humanista: conocimiento de síntesis, complejidad y pluridisciplinariedad. SciELO. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000100005

Brailovsky, D. (2020). Didáctica del nivel inicial en clave pedagógica (1.a ed.). [Google books]. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=qo4MEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=did%C3%A1ctica&ots=2p3--46lnU&sig=Yb-stLkm-mvkvx5YTc3LX32LN2GHU#v=onepage&q=did%C3%A1ctica&f=false>

Coria, A. (s.f.). Didáctica: ¿Qué es? (De Diccionario Iberoamericano de filosofía de la educación). Fondo de Cultura Económica. <https://www.fondodeculturaeconomica.com/dife/>

definicion.aspx?l=D&id=50

Real Academia Española [RAE]. (2014). Infancia. En «Diccionario esencial de la lengua española» (23.a ed.). <https://www.rae.es/drae2001/infancia>

Departamento Nacional de Planeación [DNP]. (s.f.). Infancia y adolescencia. Gov.co. <https://2022.dnp.gov.co/programas/desarrollo-social/pol%C3%ADticas-sociales-transversales/Paginas/infancia-y-adolescencia.aspx>

Urbina-Medina, H. (2015). La infancia y el porvenir. SciELO. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-07522015000200008

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (s.f.). Definición de la infancia. <https://www.amnistia-catalunya.org/edu/2/nin/inf-unicef.html#:~:text=UNICEF.,Definici%C3%B3n%20de%20la%20infancia&text=La%20infancia%2C%20que%20significa%20mucho,la%20calidad%20de%20esos%20a%C3%B1os.>

Villages, S. C. (2022, 11 mayo). ¿Qué es la infancia y la primera infancia? ¿Cómo acompañar estas etapas de la vida? Aldeas Infantiles SOS Colombia. <https://www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2022/que-es-la-infancia-y-la-primera-infancia>

Piaget, J. (2009). La causalité chez l'enfant (Children's understanding of causality). *British Journal Of Psycho-*

logy, 100(S1), 207-224. <https://doi.org/10.1348/000712608x336059>

Zambrano-Orellana, G. A., Moreira-Ponce, M. J., Morales-Zambrano, F. F., & Amaya-Conforme, D. R. (2021, 3 abril). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7927025.pdf>

Valderrama, M. G. (s.f.). Influencia de las Herramientas Pedagógicas en el Proceso de Enseñanza del Inglés. Edu.co. https://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/51_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf

Clínica San Pablo. (2022, 21 junio). ¿Urgencia o emergencia? Conoce las diferencias. San Pablo. <https://www.sanpablo.com.pe/blog/emergencia-o-urgencia/>

Clínica Universidad de Navarra. (s. f.). Accidente: diccionario médico. CUN.es. <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/accidente#:~:text=m.,el%20curso%20de%20una%20enfermedad.>

Soler, W., Gómez Muñoz, W., Bragulat, E., & Álvarez, A. (2010). El triaje: herramienta fundamental en urgencias y emergencias. SciELO. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272010000200008#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20triage%20o%20traje,la%20atenci%20

<https://doi.org/10.1348/000712608x336059>

Buttaravoli, P. (2000). Urgencias menores, de la A a la Z. Pre-hospital Emergency Care (Edición Española). <https://www.elsevier.es/es-revista-prehospital-emergency-care-edicion-espanola--44-articulo-urgencias-menores-a-z-X1888402410522757>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.a ed.). <https://academia.utp.edu.co/grupobasicoclinicayaplicadas/files/2013/06/Metodolog%C3%A9ica-de-la-Investigaci%C3%B3n.pdf>

Magro Gutiérrez, M., & Carrascal Domínguez, S. (2019). El Design Thinking como recurso y metodología para la alfabetización visual y el aprendizaje en preescolares de escuelas multigrado de México. *VivatAcademia, Revista de Comunicación*. <https://www.vivat-academia.net/index.php/vivat/article/view/1117>

Munari, B. (1981). Da cosa nasce cosa.

https://fliphtml5.com/egdsn/kheg/Da_cosa_nasce_cosa_-_Bruno_Munari/

Esteva, M. A. (2021). Oso enfermero y los primeros auxilios. Marta Almansa Esteva. <https://www.amazon.com/-/es/Marta-Almansa-Esteva/>

dp/191519301X

Harkness, R. (2023). The boo-boo book: An interactive storybook with 36 reusable bandage stickers. Igloo Books. <https://www.amazon.com/-/es/IglooBooks/dp/1837717257>

Melissa & Doug. (s.f.). Juego de primeros auxilios. <https://www.amazon.com/-/es/Melissa-primeros-auxilios-simulaci%C3%B3n-Regalo/dp/B08497T4FS>

Cruz Roja Americana. (s.f.). ¡Prepárate con Pedro! Redcross. <https://www.redcross.org/cruz-roja/obtener-ayuda/como-prepararse/ensenar-a-los-ninos-a-prepararse-para-las-emergencias/preparate-con-pedro.html>

da Costa, V. C., do Amaral Silva, K. R., de Lima Felix, L. K. C., de Lima Nascimento, M. M., & Pereira, E. B. F. (2021). Prototipação de game educativo para prevenção de acidentes na infância. *Enfermagem em Foco*, 12(1), 6. <https://doi.org/10.21675/2357-707X.2021.v12.n1.3997>

Cardona, M., & Cardona, N. (2005). El Maletín De Santiago (1a ed.). ZAMORA EDITORES. <https://www.amazon.com/-/es/GUSTAVO-ELARSA-MARTINEZ/dp/B0084ISMZ0>

Tfanghao. (s/f). Libro Interactivo Montessori, Libro Silencioso Para Niños. Tfanghao. <https://www.amazon.com/-/es/silencioso-Montessori-Actividades-Preescolar-aprendizaje/dp/B09NNLSMM2>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>

Diset. (2020). "APRENDO EN POSITIVO LAS EMOCIONES" – UNA MIRADA ESPECIAL. Miradaespecial.com. <https://miradaespecial.com/aprendo-en-positivo-las-emociones/>

Barefoot books. (s.f.). Our world series. Barefootbooks.com. <https://www.barefootbooks.com/our-world-series>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>

Game Off - El Batallón de Duelos Cara a Cara | Juego de Fiesta. (2019). Amazon.es. <https://www.amazon.es/Game-Off-Batall%C3%B3n-Duelos-Cara/dp/B07YF5G3SR>



