

MEMORIA DEL SISTEMA

Manabú

Juego explorador emocional



Valentina García
PADCV-2025-2







Valentina García Astudillo
Énfasis en Diseño editorial

Director de Proyecto: Guillermo Andrés Alvarado

Periodo Académico: 2025-2
Proyecto de Grado de Diseño de Comunicación Visual
Departamento de Creación
Facultad de creación y habitad



Manabú

Juego explorador emocional

“Manabú – Juego Explorador Emocional” no es solo un material didáctico, sino una herramienta de desarrollo socioemocional que, a través del juego y los recursos visuales, fortalece la identidad, la expresión y el reconocimiento emocional de niños y niñas en contextos rurales sin acceso a TIC.

ÍNDICE

1. Tema
2. Introducción
3. Justificación
4. Situación Abordada
5. Objetivos General/Específicos
6. Perfil Usuario(s)
7. Experto Aliado
8. Proceso Creativo
9. Descripción del sistema
10. Validación



Tema: Diseño de una herramienta visual interactiva que contribuyan al fortalecimiento de la identidad, la expresión y el aprendizaje exploratorio en niños y niñas de 5 a 6 años.

Introducción

El proyecto de grado se titula **MANABÚ** Juego Explorador Emocional: Sistema Pedagógico Didáctico Infantil y fue desarrollado por Valentina García Astudillo.

El objetivo central es el diseño de herramientas visuales interactivas, físicas y re-jugables, que fortalezcan la identidad, la auto expresión y el aprendizaje exploratorio en niños y niñas de 5 a 6 años.

Este trabajo surge en el contexto de la Escuela Nueva San Francisco, una institución rural en la Vereda Los Laureles (Cali) , donde la ausencia de infraestructura tecnológica digital (computadores, tabletas) se convierte en una oportunidad para repensar el diseño educativo desde lo tangible, lo sensorial y lo humano. La necesidad identificada es la dificultad de los niños en este entorno para reconocer y comunicar sus emociones.

La propuesta integra principios de diseño de comunicación visual con enfoques de pedagogía activa como los de Montessori, Piaget y Vygotsky, buscando crear un sistema contextualizado que promueva la autonomía, la creatividad y el desarrollo socioemocional.





Justificación



La propuesta de diseñar una **herramienta visual interactiva no digital** para niños y niñas de 5 a 6 años en la vereda Los Laureles, Corregimiento La Elvira, se fundamenta en un sistema de juego situado que transforma la ausencia de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en una fortaleza pedagógica. En lugar de replicar modelos urbanos dependientes de computadores o tabletas, se busca un diseño educativo centrado en lo **tangible, sensorial, corporal y humano**. Esta respuesta es crucial para abordar la brecha digital y promover la equidad educativa (*UNESCO, 2023*), revalorizando lo analógico como un medio poderoso para el aprendizaje.

El fortalecimiento de la identidad, la autoexpresión y el aprendizaje exploratorio en esta etapa se justifica sólidamente en las teorías del desarrollo. Según *Jean Piaget (1972)*, los niños a esta edad se encuentran en la etapa **preoperacional**, caracterizada por el pensamiento simbólico. La herramienta visual no digital estimula

directamente esta capacidad y la representación intuitiva del mundo, ofreciendo materiales manipulables que favorecen el desarrollo cognitivo. De manera complementaria, *Lev Vygotsky (1978)* subraya la importancia del aprendizaje mediado socialmente: la herramienta funciona como un **"andamio"** que facilita la comunicación, cooperación y autorregulación emocional, permitiendo a los niños avanzar en su Zona de **Desarrollo Próximo** a través de la interacción.

El enfoque también aborda el desarrollo emocional. *Erik Erikson (1963)* identifica la etapa de iniciativa vs. culpa como el momento en que los niños buscan afirmar su autonomía. Favorecer su autoexpresión y su sentido de pertenencia a través de la herramienta es esencial para formar una identidad segura y positiva. Esto se complementa con la perspectiva de *Sigmund Freud (1930)*, quien destaca el juego y la expresión simbólica como vías naturales para canalizar emociones y construir la personalidad.

Finalmente, el diseño dialoga con la pedagogía activa. *María Montessori (1967)* plantea que el aprendizaje significativo surge de la manipulación, exploración y acción libre en un entorno preparado. En el contexto de la Escuela Nueva San Francisco, donde la naturaleza es el aula, los materiales diseñados promueven la autonomía y la observación consciente. Asimismo, bajo el principio del aprendizaje experiencial de *David Kolb (1984)*, los recursos físicos y visuales permiten a los niños aprender haciendo, consolidando el ciclo que une la experiencia concreta, la reflexión y la acción. En resumen, esta propuesta es un acto de diseño pedagógico consciente que, ante la limitación tecnológica, prioriza la interacción humana, el desarrollo emocional-simbólico y el aprendizaje experiencial anclado al contexto rural.



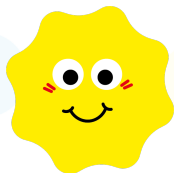
Situación abordada

En la Escuela Nueva San Francisco, ubicada en un contexto rural sin acceso a tecnologías digitales, los niños de 5 a 6 años aprenden principalmente a través del juego y la exploración del entorno natural. Sin embargo, los materiales pedagógicos disponibles son escasos y poco conectados con su realidad, lo que limita su expresión, identidad y desarrollo socioemocional. A partir de entrevistas y un mapa de empatía, se identifica la necesidad de crear herramientas visuales interactivas no digitales que integren juego, arte y exploración del territorio. Estas deben fortalecer la autonomía, la comunicación emocional y el reconocimiento del entorno rural como parte de su identidad, ofreciendo a los niños oportunidades reales para expresarse, ser escuchados y aprender de manera significativa.



Escuela Nueva San Francisco, Vereda los laures.





Objetivo general

Crear un sistema de comunicación visual interactivo que contribuya al fortalecimiento de la identidad, la expresión y el aprendizaje exploratorio en niños de 5 a 6 años

Objetivo específicos



Caracterizar las necesidades educativas de los niños y niñas de 5 a 6 años en la Escuela Nueva San Francisco, a través de metodologías participativas con la docente titular y sus estudiantes, identificando aspectos clave del desarrollo que requieren fortalecimiento.



Definir los criterios comunicacionales, pedagógicos y visuales necesarias para el diseño del sistema de comunicación, teniendo en cuenta los principios del diseño centrado en el usuario infantil y el contexto rural.



Desarrollar un sistema de que contenga herramientas visuales, interactivas y pedagógicas, adaptadas a las dinámicas del aula clase y al entorno en el que se encuentran.


Usuario

El usuario principal de este proyecto son niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Nueva San Francisco, ubicada en la vereda Los Laureles del corregimiento La Elvira, quienes aprenden en un entorno rural sin acceso a tecnologías digitales y dependen del juego, la exploración sensorial y la interacción cotidiana con su entorno natural y comunitario. Son niños curiosos, activos y con un fuerte deseo de descubrir, pero que presentan dificultades para expresar y reconocer sus emociones, así como para construir una imagen clara de sí mismos y de su relación con los demás. Su experiencia educativa está mediada por una única docente, recursos limitados y un modelo pedagógico basado en proyectos, lo que hace indispensable contar con herramientas visuales, manipulables y contextualizadas que fortalezcan su identidad, su autoexpresión y su aprendizaje exploratorio dentro de una dinámica escolar flexible y profundamente vinculada al territorio.



Escuela Nueva San Francisco, Vereda los laures.

Perfil de usuario

<p>Nombre Violeta</p>  <p>Frases "¡Profe, mire lo que hice!" "Mire profe"</p>	<p>Biografía</p> <ul style="list-style-type: none"> Es una niña del grupo curiosa, expresiva y activa. Le gusta aprender jugando, explorar su entorno y compartir con sus compañeros. Tiene una energía constante y una fuerte necesidad de movimiento, pero también puede concentrarse cuando una actividad despierta su interés. Disfruta escuchar cuentos, identificar números y colores, dibujar y crear con materiales diversos. Es sensible al reconocimiento: se siente orgullosa cuando la maestra o sus compañeros elogian su trabajo. 	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> Explorar y aprender de forma divertida y activa. Expresarse a través del dibujo, el juego y la palabra. Sentirse valorada y reconocida por sus logros. Mejorar su coordinación y concentración en tareas cortas. Compartir y cooperar con sus compañeros.
<p>Edad: 6 años Profesión: Estudiante de educación inicial Ciudad: Santiago de Cali Arquetipo: El explorador</p>	<p>Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Alegre y espontánea. Imaginativa y participativa. Inquieta y curiosa. Busca aprobación y cercanía afectiva. Le cuesta esperar su turno o concentrarse mucho tiempo. Muy habladora. 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Recibir su turno o seguir instrucciones largas. No entender o no poder expresar lo que imagina. Sentir que no es escuchada. Dificultad para mantener el orden. Muchas veces se le complica expresar su opinión por timidez o temor a dar una respuesta incorrecta.

Estudiantes

Los niños son curiosos, activos y sensibles; aprenden explorando, pero necesitan apoyo para expresar emociones, seguir instrucciones y fortalecer su identidad.

<p>Nombre Aída</p>  <p>Frases "Cada niño aprende a su ritmo, mi tarea es acompañarlos."</p>	<p>Biografía</p> <p>Maestra comprometida con el desarrollo integral de los niños. Fomenta el aprendizaje a través del juego, el arte y la exploración. Equilibra la enseñanza académica con la emocional, adaptando las actividades al ritmo del grupo y a los recursos disponibles en el entorno rural.</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorecer aprendizajes significativos a través del juego. Fortalecer la expresión oral, artística y emocional de los niños. Promover la convivencia y el respeto mutuo. Generar espacios seguros, motivadores y afectivos. Diseñar materiales accesibles y contextualizados.
<p>Edad: 46 años Profesión: Profesora Estado civil: Casada Ciudad: Santiago de Cali Arquetipo: El cuidador</p>	<p>Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Paciente y empática. Creativa y flexible. Observadora y reflexiva. Promueve la autonomía y la cooperación. Se adapta a los recursos limitados. 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Recursos limitados o materiales insuficientes. Dificultad para mantener la atención del grupo. Falta de apoyo familiar o institucional. Sobrecarga de tareas administrativas. Ver niños frustrados o desmotivados.

Maestra/docente

La maestra es comprometida, creativa y observadora; busca promover el aprendizaje significativo pese a la falta de materiales y recursos en el contexto rural.

Expertos aliados



Santiago Mosquera
Psicólogo y docente

Investigador en desarrollo infantil; aporta criterios para diseñar materiales significativos que potencien la autoexpresión, la autonomía y el juego.



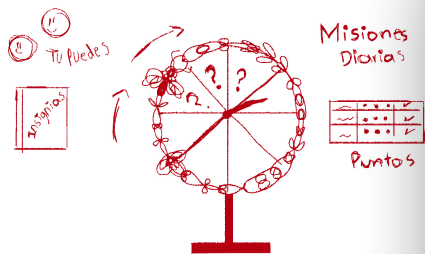
Eduardo Alvarado
Psicólogo

Psicoanalista; aporta bases teóricas sobre emociones, simbolización y aprendizaje desde el contexto y la interacción social.



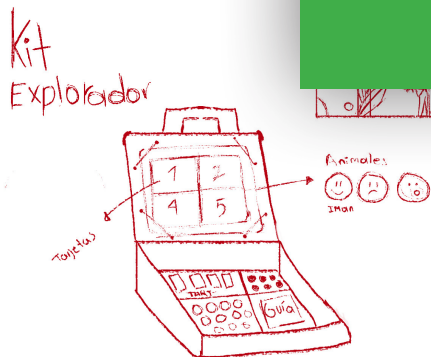
Aida Beatriz Forero Manzano
Docente de educación inicial

Maestra experta en primera infancia; aporta comprensión directa del aula rural y del desarrollo socioemocional desde el juego y la exploración.



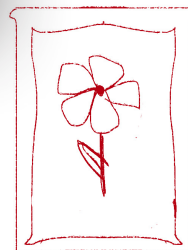
Propuestas y bocetación

Se desarrollaron cinco propuestas de diseño como parte del proceso creativo y evaluativo. La propuesta final fue seleccionada mediante un Proceso Analítico Jerárquico, lo que permitió determinar de manera objetiva cuál respondía mejor a los criterios del proyecto.



COLORES

MEMORIA



TEXTURAS



Hotel Preguntas



Proceso creativo

Juego explorador emocional

Boceto

- Planificación y moodboard.
- Desarrollo de propuestas.

Diseño

- Diseño tarjetas de situaciones.
- Diseño del logo del juego.

Validación

Validaciones por parte de la maestra y los niños. Aspectos de mejora y acierto.



Pruebas de estilos

Estilos de dibujo que logren conectar con el usuario.

Pruebas de impresión

- Pruebas de color y tamaño.

El proceso incluyó la creación de bocetos y propuestas, pruebas de estilo para definir el lenguaje visual, el diseño del juego y sus tarjetas, pruebas de impresión para ajustar color y tamaño, y una validación final con la maestra y los niños para mejorar y asegurar su efectividad.

Sistema de producto

Descripción

Manabú- Juego Explorador Emocional: Sistema Pedagógico Didáctico Infantil, es una propuesta de diseño de comunicación visual que se materializa en un sistema de producto lúdico-pedagógico. Su propósito es responder a la necesidad fundamental de fortalecer el desarrollo socioemocional en la primera infancia.

Componentes:

El sistema Manabú está diseñado para ser usado de manera integrada, articulando el juego físico con la orientación didáctica.

Diseño del Juego (El Kit del Explorador Emocional)

Este componente es la herramienta práctica y lúdica que los niños manipulan directamente para iniciar la exploración emocional:

Fichas de Emociones y Preguntas:

- **10 Tarjetas de Emociones:** Representaciones visuales clave para que el niño identifique y nombre diversos estados de ánimo.

- **18 Tarjetas de Preguntas de Ayuda:** Preguntas guía que facilitan la reflexión y la verbalización de la experiencia emocional, moviendo al niño de la identificación a la expresión.

- **12 Tarjetas de Situaciones:** Ilustraciones de escenarios cotidianos que sirven como disparadores para el juego. Al ver una situación (ej. un niño compartiendo, un conflicto), el niño debe escoger la emoción que le corresponde o que le genera.

- Guía Pedagógica

Este documento es el manual de uso y el soporte teórico para padres y docentes, asegurando la correcta aplicación del sistema: **Contenidos y Objetivos:** Define el marco conceptual y los logros esperados en el desarrollo de la autoexpresión, la identidad y la gestión emocional. Explica detalladamente Actividades Adicionales y Extensión: La guía propone actividades que extienden el aprendizaje más allá del kit principal, como la creación y uso de títeres con materiales naturales. Esta actividad específica fomenta la conexión con el entorno rural y el juego simbólico, promoviendo la creatividad colectiva y el uso seguro de elementos del entorno.



Fichas de emociones



Diseño de logo

12 Tarjetas de situaciones

18 tarjetas de preguntas de ayuda

Titeres

Guía del juego

SISTEMA DE PRODUCTO

Diseño de logo (juego)

Significado y Elección del Nombre “Manabú”

El nombre **Manabú** (o su raíz, Manabu) fue escogido porque se alinea perfectamente con el objetivo pedagógico del sistema. **Significado:** Proviene del término japonés “**Manabu**”, que significa “*aprender*”, “*estudiar*” o “*la búsqueda incesante del conocimiento*”.

El nombre encapsula la esencia del proyecto, que es un “Juego Explorador Emocional”. Remite directamente al aprendizaje activo, la exploración y el crecimiento personal y social que el sistema busca fomentar en los niños mediante el reconocimiento y la expresión de sus emociones.

Primeras versiones



Versión final



C:50 M:0 Y:100 K:0
R:149 G:193 B:31
Hex:#95c11f

C:0 M:100 Y:0 K:0
R:230 G:0 B:126
Hex:#e6007e

Metodología Niji (Arcoíris)

Diseño centrado en el usuario

Proceso iterativo en el que los diseñadores se enfocan en los usuarios y sus necesidades en cada fase.



La metodología que hizo posible la realización del proyecto “Manabú” se centró en un enfoque de Diseño de Comunicación Visual sensible y situado.

Enfoque Situado y Contextual: En lugar de replicar modelos digitales urbanos, la metodología se basó en el contexto real de la Escuela Nueva San Francisco (vereda Los Laureles), donde la conectividad es limitada. Esto guió la decisión de diseñar una herramienta no digital que valorara el entorno natural y la exploración sensorial como motores de aprendizaje.

Diseño Centrado en el Usuario (Niños): La metodología se enfocó en comprender profundamente las necesidades y capacidades de los niños de 5 a 6 años, resultando en un sistema didáctico que combina la interacción visual y la expresión corporal/simbólica.

Integración Didáctica: El proceso metodológico permitió articular varias herramientas (tarjetas, piezas de emociones y títeres) en un sistema unificado para la identificación, verbalización y dramatización de emociones, asegurando que cada componente cumpliera un rol pedagógico específico dentro del objetivo de fortalecer la identidad.

Validación

El proyecto “**Manabú** - Juego Explorador Emocional” demuestra ser una herramienta pedagógica sólida y relevante para la educación emocional de niños y niñas de 5 a 6 años, especialmente en el contexto rural de la Escuela Nueva San Francisco. El juego es valorado positivamente por la comunidad educativa de la Nueva San Francisco por su enfoque no digital, la integración de elementos de la naturaleza y el uso de un sistema interactivo (tarjetas, piezas y títeres) que fomenta la expresión y el juego simbólico. El principal punto de mejora, sugerido por la docente, se centra en la claridad y especificidad de las tarjetas de situaciones:

Ambigüedad Visual: Se identificó que las ilustraciones de las tarjetas a veces presentan situaciones demasiado abiertas o ambiguas, lo que dificulta al niño la asociación inmediata y univoca con la emoción específica que se busca explorar.

Recomendación: Para optimizar la efectividad del juego, es crucial ajustar el diseño de las ilustraciones para que el evento detonante de la emoción sea claro y focalizado. Esto asegurará que el paso de reconocimiento emocional sea

más directo, facilitando la subsiguiente verbalización y la discusión guiada por la docente.

La sugerencia sobre la elección de color por parte de la docente fue integrada en la fase de refinamiento visual del Kit. Se reconoce la importancia de que la paleta cromática utilizada en los materiales (incluyendo las tarjetas) sea no solo atractiva, sino que también apoye pedagógicamente la diferenciación y el reconocimiento de las emociones por parte del grupo objetivo.

Finalmente, el juego es un éxito conceptual; la mejora en la claridad de las ilustraciones de las tarjetas es el ajuste principal recomendado para potenciar su eficacia didáctica en el aula. *Manabú es un sistema listo para implementarse, que requiere solo un ajuste fino en la claridad visual de sus tarjetas para alcanzar su máxima eficacia pedagógica.*



Referencias

UNESCO. (2023). Technological innovation in education: A policy brief. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386165_spa

Piaget, J. (1970). Psychology and pedagogy. Viking Press. https://www.researchgate.net/publication/287952789_Piaget_Pedagogy_and_Evolutionary_Psychology

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

Montessori, M. (1967). The absorbent mind. Holt, Rinehart and Winston. <https://gseuphsdlibrary.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/06/the-absorbent-mind-montessori.pdf>

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall. https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development

Luzzi, A. M., & Bardi, D. C. (s. f.). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños: Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862009000100005



Muchas Gracias

Manabú: Explora tu corazón, descubre tu voz.

Manabú

Juego explorador emocional