



“Un cambio que emociona”

Proyecto para contribuir en el aprendizaje de la inteligencia emocional de los niños de grado sexto de la Institución Educativa Antonio José de Sucre, durante el proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar.

Proyecto de Grado

Angie Viviana Manrique Guio
Angie Estefania Vargas Cuervo
Paula Alexandra Zarama Rincon

Bogotá D. C., 2023

Un cambio que emociona

Proyecto para contribuir en el aprendizaje de la inteligencia emocional de los niños de grado sexto de la Institución Educativa Distrital Antonio José de Sucre durante el proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar.

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Luis Alberto Lesmes Saenz, Daniel Andres Valbuena Romero, Freddy Chacón Chacón, Andres Felipe Parra Vela.

Línea(s) de énfasis:

Tecnologías para producción multimedia / Productos audiovisuales

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Facultad de Ingeniería y Arquitectura
Programa de Diseño Digital y Multimedia
Bogotá D. C., 2023

Aval del Proyecto

Firma del Director(a) de proyecto de grado

Firmas de los jurados

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado especialmente a todas aquellas personas que experimentaron un proceso de adaptación con un gran impacto emocional en sus vidas. También va dedicado a los valientes niños que compartieron sus historias, convirtiéndose en una gran fuente de inspiración para llevar a cabo este proyecto. Agradecemos a nuestras familias por ser una fuente constante de apoyo e inspiración en cada paso de nuestro desarrollo académico. A las personas que formaron parte de nuestra vida y aunque ya no estén presentes, siempre llevaremos en nuestros corazones sus enseñanzas y apoyo incondicional. Queremos reconocer a nuestras mascotas por su apoyo incondicional y a nuestros amigos, quienes nos ayudaron a superar los momentos más difíciles y nos animaron a continuar con este grato proyecto.

Agradecimientos

Al Iniciar la carrera sabíamos que estábamos ahí por una razón y era demostrar hasta los sueños más locos son más grandes que los miedos. Agradecemos cada experiencia que la vida nos ha regalado estos últimos años, a cada noche en vela que nos enseñó sobre perseverancia y la disciplina. A cada medio que nos hizo llegar aquí, a los maestros que nos han guiado, en especial a los profesores Juan Manuel, Andrés Parra, Daniel Valbuena, Freddy chacón y Paula Ducuara que desde su quehacer profesional y humano nos aportaron en gran parte al desarrollo del proyecto. A nuestro grupo de trabajo que con su esfuerzo lograron dar vida a este proyecto. Así mismo a cada una de las personas que aportaron un granito de arena en el camino, la profesora Yomaira Bernal por abrirnos las puertas a su visión y por último los estudiantes del Colegio Antonio José de Sucre por inspirarnos con sus historias, ternura e inocencia.

“La tensión emocional prolongada puede obstaculizar las facultades intelectuales del niño y dificultar así su capacidad de aprendizaje.”

Daniel Goleman

Resumen

Cambiar de entorno escolar puede traer afectaciones emocionales en los niños y así dificultar su proceso de adaptación, ignorarlas puede tener consecuencias negativas en su salud mental en el futuro, debido a una inadecuada gestión de sus emociones.

Este proyecto propone una serie de herramientas digitales como recursos pedagógicos que promuevan la inteligencia emocional durante el proceso de adaptación escolar, de los estudiantes de grado sexto de la I.E.D Antonio José de Sucre, tomado como caso de estudio. Para ello, se emplea la metodología de Design Thinking, que consta de las etapas de empatizar, definir, idear, prototipar y testear estas herramientas. Así finalmente, se crea una narrativa hipermedia y el prototipo de una página web inspirados en las experiencias de los usuarios y en las actividades de co-creación.

Palabras clave: Adaptación escolar, Inteligencia emocional, Infancia, Narrativa hipermedia, Herramientas digitales.

Línea(s) de profundización:

Tecnologías para producción multimedia / Productos audiovisuales

Abstract

Changing the school environment can bring emotional effects on children and thus hinder their adaptation process, ignoring them can have negative consequences on their mental health in the future, due to inadequate management of their emotions.

This project proposes a series of digital tools as pedagogical resources that promote emotional intelligence during the process of school adaptation, of the sixth grade students of the I.E.D Antonio José de Sucre, taken as a case study. For this, the Design Thinking methodology is used, which consists of the stages of empathizing, defining, devising, prototyping and testing these tools. Thus, finally, a hypermedia narrative and the prototype of a web page are created, inspired by the experiences of the users and the co-creation activities.

Keywords: *Adaptation, School Environment, Emotional Intelligence, Childhood, Digital tools.*

Research lines:

Technologies for multimedia production / Audiovisual products

Tabla de contenido

Aval del Proyecto	5
Dedicatoria	9
Agradecimientos	11
Resumen	14
Tabla de contenido	18
Listado de figuras	22
Listado de tablas	25
Listado de anexos	26
1. Formulación del proyecto	27
1.1 Introducción	27
1.2 Justificación	30
1.3 Definición del problema	32
1.4 Hipótesis de la investigación	35
1.4.1 Hipótesis explicativa	35
1.4.1 Hipótesis propositiva	35
1.5 Objetivos	36
1.5.1 <i>Objetivo general</i>	36
1.5.2 <i>Objetivos específicos</i>	36

1.6 Planteamiento metodológico	38
1.7 Alcances y limitaciones	41
2. Base teórica del proyecto	43
2.1 Marco referencial	43
2.1.1 Antecedentes	43
2.1.2 <i>Marco teórico contextual</i>	47
2.1.3 <i>Marco teórico disciplinar</i>	51
2.1.4 <i>Marco conceptual</i>	57
2.1.5 <i>Marco institucional</i>	62
2.1.6 <i>Marco legal</i>	63
2.1.6.1 Salud.	67
2.1.6.2 Educación.	68
2.1.6.3 Identidad Cultural.	69
2.2 Estado del arte	69
2.4 Caracterización de usuario	76
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	85
3.1 Criterios de diseño	85
3.1.1 Objetivos de diseño	85

	20
<i>3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño</i>	86
3.2 Hipótesis de producto	89
<i>3.2.1 Hipótesis 1</i>	90
<i>3.2.2 Hipótesis 2</i>	90
<i>3.2.3 Hipótesis 3</i>	91
3.3 Desarrollo y análisis Etapa: Empatizar	91
3.4 Desarrollo y análisis Etapa: Definir	92
3.5 Desarrollo y análisis Etapa: Idear	95
3.6 Desarrollo y análisis Etapa: Prototipar	103
3.7 Desarrollo y análisis Etapa: Testeo y resultados	111
3.8 Resultados de los testeos	112
3.9 Presentación del producto	127
<i>3.9.1 Aspectos morfológicos</i>	128
<i>3.9.2 Aspectos técnico-funcionales</i>	142
<i>3.9.3 Aspectos de usabilidad</i>	143
4. Conclusiones	144
4.1 Conclusiones finales	144

4.1 Estrategia de mercado	147
4.2.1 Segmentos de cliente	148
4.2.2 Propuesta de valor	149
4.2.3 Canales	150
4.2.4 Relaciones con los clientes	150
4.2.5 Fuentes de ingresos	151
4.2.6 Actividades clave	151
4.2.7 Recursos clave	152
4.2.8 Socios clave	152
4.2.9 Estructura de costes	153
4.3 Consideraciones	155
Referencias	156
Anexos	167

Listado de figuras

Figura 1 Árbol de problemas	34
Figura 2 Árbol de objetivos	37
Figura 3 Metodología	38
Figura 4 Línea de tiempo parte	46
Figura 5 Proyecto “Migrópolis”	71
Figura 6 Portal web “Maguaré”	73
Figura 7 Cuento “Tito y Pepita”	75
Figura 8 Mapa de actores	77
Figura 9 Mapa de empatía niño	79
Figura 10 Mapa de empatía profesor	80
Figura 11 Arquetipo usuario ideal	81
Figura 12 Arquetipo docente	82
Figura 13 Tarjeta usuario primario	83
Figura 14 Tarjeta usuario secundario docente	84
Figura 15 Árbol de objetivo de diseño	85
Figura 16 Requerimientos y determinantes	87

Figura 17 Actividades de co creación	94
Figura 18 Herramienta lluvia de ideas	95
Figura 19 Herramienta dentro/fuera	96
Figura 20 Moodboard diseño de personajes	98
Figura 21 Diseño de personajes y escenarios	99
Figura 22 Storyboard narrativa hipermedia	101
Figura 23 Mapa de navegación prototipo página web	102
Figura 24 Escenas prototipo funcional narrativa hipermedia	105
Figura 25 Escenas prototipo funcional página web	107
Figura 26 Escenas producto final de la narrativa	109
Figura 27 Escenas prototipo final página web	110
Figura 28 Testeo 1	116
Figura 29 Testeo 2	118
Figura 30 testeo 2 página	120
Figura 31 Testeo 3	125
Figura 32 Moodboard interfaz narrativa hipermedia	131
Figura 33 Moodboard interfaz página web	133

Figura 34 Moodboard diseño de escenarios y personajes	135
Figura 35 Paleta de color	137
Figura 36 Tipografía Sans Infant Std	138
Figura 37 Tipografía Gelica.	139
Figura 38 Diseño del logotipo para el proyecto académico	140
Figura 39 Iconos y botones de la narrativa hipermedia y la página web.	141
Figura 40 Modelo canvas	147
Figura 41 Estructura de Costos	154

Listado de tablas

Tabla 1 Marco conceptual 35

Tabla 2 Marco Legal 56

Listado de anexos

Anexo A. Entrevista experto psicóloga Paula Bohorquez	97
Anexo B. Entrevista experto pedagoga Yomaira	97
Anexo C. Línea del tiempo	98
Anexo D. Evidencias cocreación y testeos	

1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

La educación emocional infantil es una herramienta que permite a los niños controlar sus emociones y ejecutarlas correctamente. Les brinda conciencia de sus pensamientos, sentimientos y comportamientos, así como la habilidad de gestionar cualquier situación de cambio durante los procesos de adaptación a nuevos entornos. A esto se encuentra ligada la inteligencia emocional, tal como indicaron Salovey y Mayer (1990):

"La inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emociones; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan el pensamiento; la habilidad de comprender las emociones y el conocimiento emocional; y la habilidad de regular las emociones para promover el crecimiento emocional e intelectual."

Con esto último, podemos deducir la importancia de la inteligencia emocional, especialmente en la infancia, ya que los niños se encuentran en constante aprendizaje y se ven envueltos en diversas situaciones a las que deben adaptarse.

La presente investigación tiene como objetivo contribuir al proceso de adaptación de los niños de sexto grado en la Institución Educativa Distrital Antonio José de Sucre a través de herramientas digitales. Para realizar un análisis más profundo, identificamos las causas por las cuales los niños pueden verse afectados durante los cambios de entorno, cómo esto impacta su capacidad de adaptación, qué tipo de comunicación se debe mantener con ellos, quiénes están involucrados en el desarrollo de los procesos de adaptación y sobre todo, cómo estas afectaciones en la inteligencia emocional pueden tener consecuencias en su vida adulta.

Teniendo en cuenta las afectaciones previamente mencionadas, se plantean dos hipótesis. La primera es una hipótesis explicativa que busca encontrar una posible solución a esta

problemática, mientras que la segunda es una hipótesis propositiva que busca contribuir como diseñadores digitales y multimedia.

Para abordar esta situación, se utilizó la metodología de Design Thinking, propuesta por Tim Brown, diseñador industrial, presidente de IDEO y pionero del pensamiento de diseño. Esta metodología ayudó a guiar a los niños en la comprensión y expresión adecuada de sus emociones, permitiéndoles encontrar soluciones que respeten su identidad cultural. Además, se adoptó un enfoque de co-creación para comprender sus pensamientos, sentimientos y expectativas hacia la posible herramienta digital a diseñar.

1.2 Justificación

La mayoría de las personas, desde temprana edad, se enfrentan a diversas situaciones a lo largo de sus vidas, tanto positivas como negativas. A medida que crecen, aprenden a lidiar con estas situaciones, aunque no siempre lo hacen de manera adecuada. En ocasiones, aprenden a enfrentarlas de forma inapropiada, lo cual desencadena diferentes emociones que suelen afectar su salud emocional y, en casos graves, pueden tener consecuencias serias. Según la OMS (2021), los trastornos mentales son comunes en adolescentes de 10 a 19 años y pueden dar lugar a exclusión social, dificultades educativas, represión emocional sin buscar ayuda, autolesiones e incluso suicidio.

Aunque se ha prestado más atención a la inteligencia emocional en la actualidad, como se muestra en el informe de ponencia de la iniciativa del proyecto de ley No. 460 de 2020 para promover la educación emocional en las instituciones educativas (p.1), las tasas de depresión siguen siendo altas, especialmente en

niños de 15 a 19 años. Es importante destacar que los expertos encuestados en el "Boletín de salud mental Salud mental en niños, niñas y adolescentes" recomiendan la necesidad de prestar atención al desarrollo emocional de los niños, sus habilidades y capacidades para enfrentar diferentes situaciones, ya que esto contribuirá a prevenir enfermedades mentales graves (MinSalud, 2021).

A partir de esta situación, se puede deducir que la inteligencia emocional, según la perspectiva de Salovey y Mayer, desempeña un papel fundamental en el desarrollo emocional de los niños. Les permite desarrollar un comportamiento adaptativo a su entorno. En la actualidad, la presencia de la tecnología es evidente y atrae la atención de las nuevas generaciones, quienes nacen y crecen en un entorno rodeado de dispositivos electrónicos. Es en este contexto que el diseño digital y multimedia puede hacer una contribución significativa para abordar las dificultades que enfrentan los niños durante su proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar.

1.3 Definición del problema

De acuerdo al "Boletín de Salud Mental No. 4" del Ministerio de Salud y Protección Social, en Colombia el número de personas de 0 a 19 años que consultan por trastornos mentales y del comportamiento va en aumento cada año (Minsalud, 2018, p.7). El ministerio de salud concluyó que parte de estas afecciones mentales se presentan en la población infantil, y una de las principales causas se debe a los cambios de entorno a los que los niños son sometidos, como cambios de país, ciudad, barrio y entorno escolar, lo cual implica la necesidad de adaptarse a una nueva realidad.

Cada vez que una persona cambia de entorno, se enfrenta a un proceso de adaptación que involucra tres aspectos principales, según Nekuna Basabe, Anna Zlobina y Darío Paéz: adaptación psicológica, aprendizaje cultural y ejecución de conductas para lograr el éxito en las tareas. Además, existen diversas afectaciones asociadas a este proceso. Por ejemplo, cuanto mayor sea la

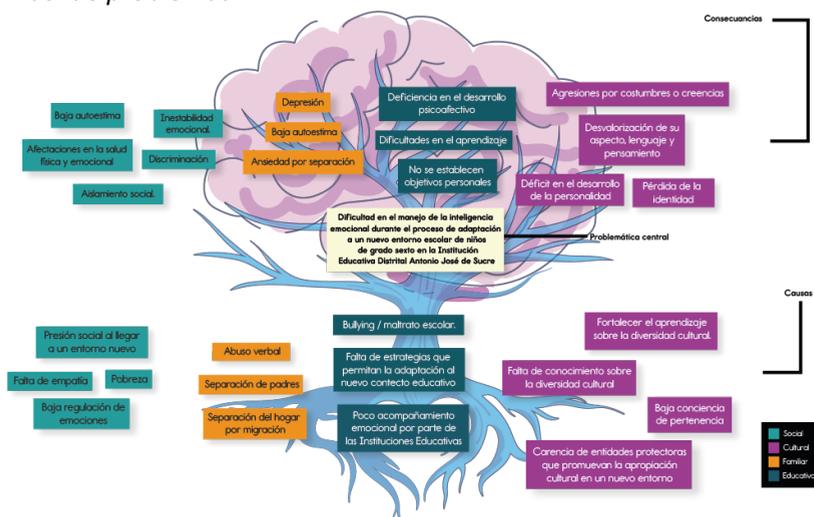
diferencia cultural entre los espacios a los que el individuo se enfrenta, mayor será la afectación emocional. También es relevante considerar el grado de discriminación que experimenta el individuo en el nuevo contexto en comparación con su lugar de origen. Asimismo, es importante brindar apoyo y facilitar la integración de la persona en el nuevo entorno.

Además de fortalecer los procesos existentes, como la "Estrategia Mariposa" implementada por la Institución Educativa Distrital Antonio José de Sucre, que brinda espacios y encuentros para que los niños trabajen la dimensión socioemocional a través de la narración y escritura de cuentos, almacenados en libros de forma análoga, se busca ampliar las formas de aprendizaje con la participación de los niños combinándolo con las nuevas tecnologías. Por lo tanto, se planea contar con un recurso digital que permita dar a conocer esta estrategia en el medio educativo y ampliar las posibilidades de aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales.

Viendo desde un panorama más amplio, se llega a la pregunta de investigación ¿Cómo contribuir al proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar en niños de grado sexto de la institución educativa distrital Antonio José de Sucre desde el Diseño Digital y Multimedia? (Ir al anexo C).

Figura 1.

Árbol de problemas



Nota. Análisis de las causas y sus respectivas consecuencias de la problemática. Fuente: Elaboración propia.

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis explicativa

Si los niños de grado sexto del colegio Antonio José de Sucre cuentan con una adecuada adaptación en cambios de entorno escolar, podrán fortalecer su inteligencia emocional y así poder identificar, regular y expresar sus emociones.

1.4.1 Hipótesis propositiva

A través de un producto digital participativo es viable contribuir al proceso de adaptación en cambios de entorno escolar para el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños de grado sexto del Colegio Antonio José de Sucre.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Contribuir en el proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar de los niños de grado sexto en la Institución Educativa Distrital Colegio Antonio José de Sucre por medio de herramientas digitales.

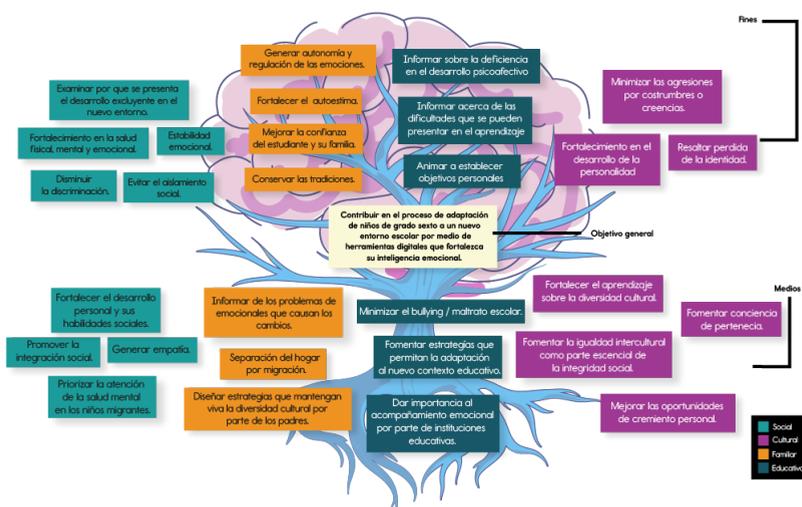
1.5.2 Objetivos específicos

- Indagar las dificultades en la inteligencia emocional que presentan los niños de grado sexto frente al proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar a través de investigación y acercamiento a los usuarios.
- Describir las actividades y estrategias implementadas por la Institución Educativa Distrital Antonio José de Sucre frente al proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar.

- Diseñar las herramientas digitales que sirvan de apoyo en el aprendizaje de la inteligencia emocional desde procesos de adaptación escolar de los niños de grado sexto de la Institución Educativa Distrital Colegio Antonio José de Sucre.

Figura 2.

Árbol de Objetivos

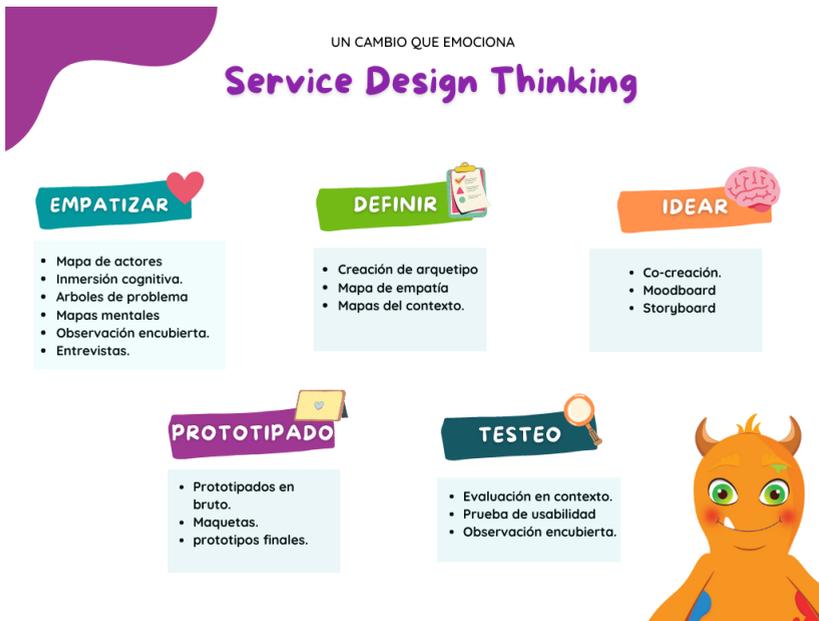


Nota. Análisis de los medios que se podrían utilizar y sus respectivos fines. Fuente: Elaboración propia.

1.6 Planteamiento metodológico

Figura 3.

Metodología de diseño Service Design Thinking



Nota. Análisis del planteamiento metodológico que se utilizará, en este caso el conocido “Design Thinking”. Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta los objetivos del proyecto, se utiliza la metodología de diseño Design Thinking, como menciona Tim Brown, diseñador industrial, presidente de IDEO y pionero del pensamiento

de diseño. Según Brown, este enfoque consiste en combinar las necesidades humanas con herramientas tecnológicas factibles y comercialmente viables para encontrar soluciones.

Además, según Marc Stickdorn, autor del libro "This is Service Design Thinking", el pensamiento de diseño de servicios se basa en principios fundamentales. Es crucial experimentar desde la perspectiva del cliente y usuario, e involucrar a todas las partes y servicios interrelacionados. También se enfatiza la visualización a través de artefactos que consideren todo el entorno que rodea al servicio. La metodología de Design Thinking consta de las siguientes etapas: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo.

- En la primera etapa se emplean herramientas que facilitan la comprensión del problema y la observación de los actores involucrados en el proyecto. Algunas de estas herramientas son el Mapa de Actores, la Inmersión Cognitiva, los Árboles de Problema, los Mapas Mentales, la Observación Encubierta y las Entrevistas.

- En la segunda etapa se emplean métodos que enfocan el problema y permiten cumplir con los objetivos planteados. Entre estos métodos se encuentran la creación de arquetipos, el mapa de empatía, los mapas del contexto y el moodboard.
- La tercera etapa se centra en la ideación, para lo cual se utilizan herramientas como el moodboard, la co-creación, el storyboard, la lluvia de ideas y la técnica dentro/fuera. Estas herramientas permiten iniciar la formulación del producto, poniendo énfasis en las necesidades del usuario.
- En la cuarta etapa se busca crear el prototipo del producto final utilizando herramientas como maquetas, prototipos en bruto y prototipos finales.
- Finalmente, en la última etapa se realiza una evaluación del producto realizado, utilizando métodos como la evaluación en contexto, las pruebas de usabilidad, la observación

encubierta y la matriz de feedback.

1.7 Alcances y limitaciones

Alcances

1. El objetivo de este proyecto es abordar de manera efectiva el manejo de las emociones durante procesos de adaptación.
2. Tanto profesores como estudiantes participarán activamente en el desarrollo de una herramienta digital propuesta, mediante actividades de co-creación.
3. Los estudiantes tendrán la oportunidad de fortalecer sus habilidades emocionales de manera didáctica, a través de herramientas digitales, para enfrentar los cambios de entorno con mayor confianza.

Limitaciones

1. El enfoque de esta investigación no busca modificar la metodología existente del colegio en relación a la

inteligencia emocional ni interferir en los procesos de enseñanza ya establecidos.

2. 2. Esta investigación no tiene influencia ni interviene en los procesos pedagógicos llevados a cabo en el aula, sino que propone un respaldo adicional a través de herramientas digitales.
3. 3. El objetivo principal de este proyecto es ofrecer herramientas que faciliten el proceso de adaptación de los niños, centrándose en la "Estrategia Mariposa" como grupo focal.

2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

2.1.1 Antecedentes

Con el objetivo de abordar la dificultad en el manejo de la inteligencia emocional durante la adaptación de los estudiantes de sexto grado a un nuevo entorno escolar en la institución educativa distrital Antonio José de Sucre, resulta esencial obtener una comprensión de cómo se ha enfocado esta temática en investigaciones y estudios previos. Para lograrlo, se llevó a cabo una exploración de eventos históricos relevantes que permitió analizar detalladamente las áreas clave de interés relacionadas con la problemática y su desarrollo en el proyecto.

2.1.1.1. Línea del tiempo. En la línea de tiempo, se observa un breve recorrido que abarcó la introducción del factor psicológico

en la salud mental y los procesos de adaptación. Se evidenció el interés de normativas e instituciones como el Ministerio de Salud y Protección Social en la educación emocional. También se destacaron algunos contenidos digitales breves que visibilizaron la importancia de la inteligencia emocional en los procesos de adaptación.

La incapacidad de percibir, utilizar, comprender y regular adecuadamente las emociones, como planteado por Mayer y Salovey (1997), tuvo un impacto significativo en el proceso de adaptación, generando cambios a nivel personal e identitario al ingresar en una nueva cultura.

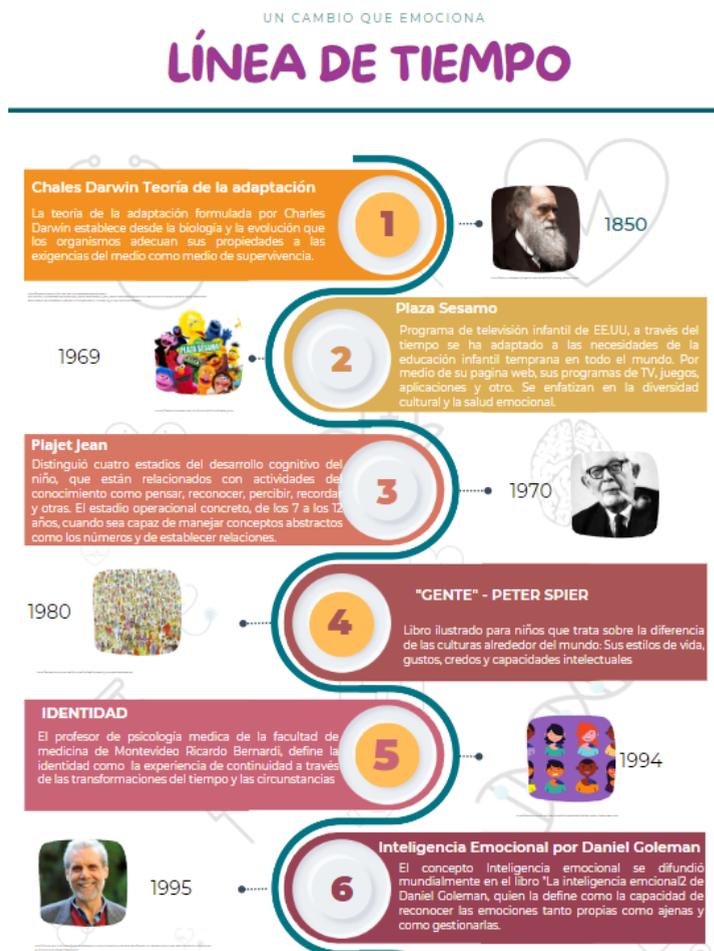
En consonancia con lo anterior, se puso de manifiesto la importancia de gestionar adecuadamente las emociones en diferentes proyectos. Ejemplos claros incluyen "Colección de emociones", "El monstruo de los colores" (Llenas, 2012), "Respira, piensa, actúa" de Plaza Sésamo (Sesame Workshop, 2015) y uno de los más reconocidos en la actualidad, "Inside Out" (Docter & Carmen, 2015). Esta última película muestra un mundo de emociones dentro de una niña y

cómo el manejo inadecuado de estas puede llevarla a un punto de quiebre. A lo largo de la película, la protagonista comprende la importancia de entender, expresar y actuar adecuadamente con todas sus emociones para sobrellevar los problemas de la vida. Esto resalta la importancia de otorgar la debida importancia a los factores que advierten y previenen posibles trastornos mentales en el futuro, como se menciona en el "Boletín de salud mental en niños, niñas y adolescentes" del Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia (2018).

Como parte del desarrollo de este proyecto, se creó una línea del tiempo que incluye los antecedentes necesarios, términos clave y proyectos y productos relacionados con el tema. Para ver la línea completa, se puede consultar el anexo C.

Figura 4.

Línea del tiempo.



Nota. Recorrido histórico que contribuye al análisis de la problemática. Fuente: Elaboración propia.

2.1.2 Marco teórico contextual

Como se mencionó previamente, el proyecto se centró en la inteligencia emocional y destacó la importancia de la educación emocional en el proceso pedagógico para desarrollar dicha habilidad en los niños. Según el psicólogo argentino Lucas Malaisa (2017), invitado en la conferencia del Ministerio de Educación denominada Foro Educativo Nacional 2017, la educación emocional fue considerada una estrategia educativa relevante para abordar problemas comunes en las escuelas, como el acoso escolar, el ciberacoso y el consumo de sustancias psicoactivas.

Se observó un significativo aumento en las consultas por trastornos mentales en niños de 5 a 19 años a partir de 2016 en Colombia, especialmente en el grupo de 15 a 19 años (Ministerio de Salud y Protección Social [MinSalud], 2018). Según una encuesta realizada por MinSalud (2018) a niños de 7 a 11 años, el 11,7% había experimentado eventos traumáticos y el 46,8% presentaba síntomas de problemas mentales posteriormente. El estudio incluso sugirió

que al menos el 44,7% de estos niños debían ser evaluados por un profesional de la salud mental.

Se llevó a cabo un estudio sobre la ansiedad por separación en la niñez, que se refiere a los síntomas de ansiedad que pueden experimentar los niños debido a la separación de su hogar o de las personas a las que están apegados. Según el boletín de MinSalud, los niños de 10 a 19 años fueron el grupo más afectado por esta situación. Esta problemática puede estar relacionada con circunstancias socioeconómicas y psicosociales, como el divorcio de los padres, que expone a los niños a cambios de entorno y transiciones. Las cifras de atención a esta causa mostraron un aumento en 2014, seguido de una disminución hasta 2017, año en el que se registró un incremento en la atención a niños de 5 a 9 años.

Además, se realizaron dos entrevistas con expertas en el tema. La psicóloga Paula Alexandra Bohorquez, de la Universidad del Rosario, quien tiene experiencia en el ámbito de la infancia y la adolescencia, y Yomayra Bernal, licenciada en Psicología y Pedagogía

con un posgrado en Trabajo Social, quien trabaja como docente y orientadora en la Institución Educativa Antonio José De Sucre. Bernal destacó la importancia de los actores involucrados en la educación emocional, como padres, profesores y la sociedad en general. También resaltó la necesidad de una articulación efectiva entre el colegio y las familias, así como el tiempo que los padres dedican a sus hijos. Además, mencionó el impacto del factor económico en el proceso de transculturación de los niños, ya que muchas familias enfrentan dificultades económicas, lo que conlleva distanciamiento familiar y que los niños enfrenten los cambios de entorno solos (Y. Bernal, Comunicación Personal, 2022, 23 de septiembre). El objetivo del proyecto fue contribuir a la educación emocional de los niños a través de herramientas digitales.

Según el boletín del Ministerio de Salud, se encontró que a pesar de que los adolescentes de 15 a 19 años eran el grupo más afectado por las dificultades en el manejo de la inteligencia emocional, lo cual se reflejaba en altas tasas de suicidio,

autolesiones y problemas alimenticios, en realidad estos problemas comenzaban en el grupo de 5 a 9 años. Estas estadísticas revelaban que estos niños eran los que más buscaban ayuda y atención para problemas en su salud mental, lo cual resultaba relevante para la selección de la población objetivo. Era fundamental que desde una edad temprana, los niños aprendieran a identificar sus propias emociones y las de los demás, así como a enfrentar diferentes situaciones de la vida, como las transiciones y los cambios de entorno.

Para este proyecto, se eligió el grado sexto de la Institución Distrital Antonio José de Sucre, ubicada en el barrio Salazar, en la ciudad de Bogotá, como población focal. Esta institución contaba con estudiantes desde niveles de jardín hasta grado undécimo y disponía de apoyo de orientación cuyo objetivo principal era brindar orientación en posibles situaciones de riesgo psicosocial. La institución contaba con más de 30 docentes y 2 orientadoras, una para primaria y otra para secundaria y media.

En dicho colegio, se implementó la "Estrategia Mariposa", la cual contrastaba con la forma tradicional de la orientación escolar para abordar distintas situaciones. Esta estrategia propone una serie de encuentros y espacios en los que los niños tienen la oportunidad de llorar, meditar, orar, pensar o expresar sus emociones, ya sea a través de la escritura o mediante historias narradas por ellos mismos.

2.1.3 Marco teórico disciplinar

En el ámbito profesional del Diseño Digital y Multimedia, se abordó la problemática mediante el uso del Design Thinking, que permitió identificar las causas y consecuencias del problema. A partir de esta información, se formularon estrategias centradas en el usuario para el desarrollo de un producto que cumpliera con los objetivos establecidos en el proyecto.

El papel del diseñador consistió en aplicar sus habilidades y capacidades en la creación de herramientas digitales que transmitieran la información de manera eficaz. Esto se logró a través de una investigación exhaustiva del entorno y el contexto sociohistórico y cultural, lo que permitió formular estrategias creativas, funcionales e innovadoras.

A continuación, se presentan proyectos realizados que sirvieron como referentes en el ámbito disciplinar para la implementación de estrategias que promovieron la educación emocional en los niños de grado sexto frente al proceso de adaptación, haciendo uso de herramientas digitales.

2.1.3.1. Las Tecnologías de la Información y las

Comunicaciones: Según la Ley 1341 de 2009 del Congreso de Colombia como "El conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, como voz, datos, texto, video e imágenes." Esta

definición fue publicada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en 2021. Estas tecnologías digitales se utilizan para el procesamiento y compartición de información con fines educativos.

2.1.3.2. La inteligencia emocional con dispositivos móviles:

Fue objeto de investigación evaluativa en el estudio titulado "Inteligencia emocional con dispositivos móviles: Un análisis de apps para niños en edad infantil", publicado en 2017 en la Revista interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa de la Universidad de Murcia. Este estudio examinó un grupo de aplicaciones educativas que ayudan a desarrollar las emociones en los niños, evaluándolas en función de criterios de diseño relacionados con las dimensiones de la inteligencia emocional.

Entre las conclusiones relevantes se destacó que, si bien existe un creciente número de recursos que abordan el desarrollo integral de los niños a través de las TIC, se requiere un mayor énfasis en la educación emocional en entornos cotidianos para los niños.

También se concluyó que, debido al uso extendido de dispositivos móviles, es necesario establecer conexiones enriquecedoras entre las tecnologías de la información y los entornos educativos en los cuales los niños desarrollan su inteligencia emocional.

2.1.3.3. Los arquetipos como herramientas para la creación de historias: Análisis del mundo diegético de "Intensamente", publicado en la revista "Ámbitos". Este artículo examinó la relevancia de los arquetipos en la creación de personajes en la película Inside Out de Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures. A través de un análisis diegético, se estudiaron las características de cada personaje principal y el arquetipo que correspondía a su comportamiento, y cómo esto contribuía a la comprensión de la historia.

Según Atarama Rojas et al. (2017), los arquetipos son reconocidos como patrones típicos y comunes de comportamiento que siempre han estado presentes en el inconsciente de las personas, lo que los hace universales. Además, tienen la capacidad

de despertar numerosas emociones en el espectador y evocar imágenes asociadas en su mente. En conclusión, se encontró que se utilizaron arquetipos en la creación de los personajes, lo que permitió que los espectadores se sintieran identificados con la historia, ya que presentaban comportamientos y acciones frente a situaciones cotidianas que pueden generar cambios emocionales, incluso en un mundo ficticio.

El audiovisual *Inside Out* desempeña un papel fundamental en el desarrollo del proyecto, ya que relaciona la salud emocional y los cambios de entorno en una narración dirigida a un público infantil a través de un producto digital.

2.1.3.4 Hipermedia como narrativa web. posibilidades desde la periferia. En el estudio titulado "Hipermedia como narrativa web", realizado por Carlos Roberto Torres, diseñador industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, se llevó a cabo un caso de estudio con estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia y la Universidad Pontificia Javeriana. El objetivo de este

estudio fue determinar las condiciones para la construcción de narrativas web con temáticas locales.

Se encontró que al realizar el ejercicio de construcción de narrativas se obtuvieron resultados prometedores para nuevos proyectos. Al combinar elementos como audio, animaciones, ilustraciones y texto, se logra crear un producto hipermedia que enriquece las temáticas que se desean comunicar. Esto permite que el usuario construya su aprendizaje de una manera más activa y visual, en contraste con el enfoque tradicional basado únicamente en la escritura. En la actualidad, esta forma de aprendizaje se considera innovadora.

Según Torres Parra, C. A. (2007), es deseable que una experiencia en la red incorpore las sugerencias de Moreno en cuanto a los niveles de interactividad posibles en un producto hipermedia. Sin embargo, se concluyó que la falta de recursos en ciertas condiciones puede retrasar el desarrollo de estos proyectos.

En resumen, la perspectiva de Isidro Moreno sobre la narrativa hipermedia permite que el usuario se involucre en la narración, y al incluir recursos tecnológicos como imágenes, sonido y escritura, se fomenta la reflexión, la participación y el interés general del usuario hacia el producto.

2.1.4 Marco conceptual

Con el fin de lograr una comprensión adecuada del contexto del proyecto y el marco en el que se desarrolló, se presentan a continuación los siguientes términos clave que están relacionados con el problema de investigación y el desarrollo de los objetivos mencionados anteriormente.

Tabla 1.*Marco conceptual***Adaptación escolar**

(Londoño, s.f)

“Los cambios de colegios representan un tipo de transición con el cual se enfrentan los niños, esta transición puede tomar distintas formas como el entrar a un nuevo colegio, cambiar de curso y el cambio de un colegio a otro. Durante estas transiciones los niños deben someterse a nuevas demandas, conocer nuevas competencias académicas, aprender las expectativas del colegio y ganar la aceptación de los pares”(P. 4)

Inteligencia emocional
(Bisquerra,2020)

“La inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual”.(P.2)

Primera infancia
(Gómez Cardona, 2017)

“Es en ese periodo donde el desarrollo del cerebro es más eficiente, por lo que es el momento propicio para desarrollar habilidades cognitivas y emocionales en los niños y niñas” (P. 3-6)

Narrativa	“La narrativa hipermedia da cuenta de los procesos heurísticos, morfológicos, taxonómicos, analíticos y de lectura de la narratividad producto de la convergencia de sustancias expresivas procedentes de distintos media (imagen visual, auditiva y tipográfica, y, eventualmente, extraterritorial) amalgamadas interactivamente por programas informáticos, que manifiesta su especificidad como historia multi télica interrelacionada y como pluri manifestación discursiva integrada solo cuando un lectoautor recrea la obra” (p. 45).
hipermedia (Moreno, 1996)	

Herramientas digitales	“Desde su análisis y trabajando de la mano de la UNESCO enfatiza los beneficios que brindan las herramientas digitales en el ámbito pedagógico y destaca los siguientes aspectos: aprovechamiento adecuado de la tecnología, alfabetización informática, desarrollo del pensamiento crítico y creatividad”.
-------------------------------	---

Nota. Análisis de los conceptos claves que aparecen en todo el desarrollo del documento (2022). Fuente. Elaboración propia

2.1.5 Marco institucional

Para el desarrollo de este proyecto, se consideró la selección de una institución educativa que refleje la problemática planteada y permitiera implementar los lineamientos propuestos. En ese sentido, se eligió la Institución Educativa Antonio José de Sucre, ubicada en el barrio Salazar Gómez de la localidad de Puente Aranda. Esta institución educativa distrital ha experimentado la matriculación de niños provenientes de diversas zonas del país y sus alrededores, lo que resalta la necesidad de promover constantemente las competencias socioemocionales de los estudiantes y ofrecer una educación de calidad.

Bajo la dirección de la psicóloga Yomayra Bernal, graduada de la Universidad El Rosario, la institución ha implementado un proyecto centrado en el adecuado manejo de la inteligencia emocional, abordando temas relacionados con la adaptación a nuevos entornos. Este enfoque busca brindar a los estudiantes herramientas para enfrentar los desafíos de adaptación y promover su bienestar

emocional.

2.1.6 Marco legal

La Constitución Política de Colombia de 1991 establece la importancia de la salud física, emocional y mental, así como la educación y la cultura, reconociendo estos aspectos como derechos fundamentales y su estrecha relación con el desarrollo integral de los niños y jóvenes en el país. Esta legislación resalta la necesidad de proteger y promover el bienestar en todas sus dimensiones, fomentando un entorno propicio para el crecimiento y la formación integral de la población más joven en Colombia.

Tabla 2

Marco legal

Artículo 2

“Son fines esenciales del Estado: servir a la comunidad, promover la prosperidad general y

garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en la Constitución; facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan y en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación; defender la independencia nacional, mantener la integridad territorial y asegurar la convivencia pacífica y la vigencia de un orden justo”. (Constitución Política de Colombia, 1991,Artículo 2).

Artículo 27

“El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra”.
(Constitución Política de Colombia, 1991, Artículo 27).

Artículo 67

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente” [...]

(Constitución Política de Colombia, 1991, Artículo 67)

Artículo 44

“Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser

separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”. (Constitución Política de Colombia, 1991, Artículo 44)

Artículo 16

En la Constitución Política de Colombia de 1991, se declara que “Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico.” (Constitución Política de Colombia, 1991, Artículo 16).

Artículo 25

“Los niños y jóvenes tienen el derecho a preservar sus características culturales”. (Constitución Política de Colombia, 1991,

Artículo 25).

Nota. Artículos de la Constitución Política de Colombia que aportan a la investigación. Fuente. Elaboración propia.

2.1.6.1 Salud. La garantía del derecho a la salud se respalda mediante leyes y mecanismos establecidos por los ministerios correspondientes en Colombia, con el objetivo de prevenir problemas mentales desde la infancia y mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos. En particular, la Política Nacional de Salud Mental, basada en la Ley 1616 de 2013 y promulgada en 2018, reconoce la salud como un derecho fundamental y propone estrategias para proteger la vida de las personas y comunidades. Esta política enfatiza la promoción del bienestar emocional, el fortalecimiento de habilidades psicosociales para la vida y la valoración de la identidad y la diversidad cultural, tanto a nivel individual como colectivo.

2.1.6.2 Educación. El Ministerio de Educación de Colombia tiene la responsabilidad de establecer planes, programas y políticas que garanticen el derecho a la educación en el país. Se concibe la educación como un proceso de formación integral y gratuito para cada individuo, abarcando desde la etapa inicial hasta la educación superior. Estas iniciativas son llevadas a cabo por el Ministerio de Educación, con el propósito de promover el acceso equitativo y la calidad educativa en todo el territorio nacional. MinEducación (2018).

2.1.6.3 Identidad Cultural. El Código de la Infancia y la Adolescencia busca asegurar un desarrollo de calidad para los niños, niñas y adolescentes en sus entornos. Según este código, el Estado tiene la responsabilidad de proporcionar recursos tecnológicos y artísticos que enriquezcan su vida cultural y estimulen su creatividad. Estas disposiciones se encuentran contempladas en el artículo 41 de la Ley 1089 de 2006, como una manera de garantizar el pleno desarrollo de los niños, niñas y adolescentes en Colombia. (Código de la infancia y la adolescencia, Ley 1089 de 2006, Artículo 41).

2.2 Estado del arte

En la actualidad, se han llevado a cabo diversos proyectos en el campo del diseño digital y multimedia que abordan la problemática planteada en esta investigación. Estos proyectos se han convertido en referentes fundamentales para la planificación y desarrollo del producto. Su experiencia y enfoque fueron valiosos para guiar la

realización exitosa de este proyecto, proporcionando ideas e inspiración basadas en prácticas y resultados previos en el mismo ámbito.

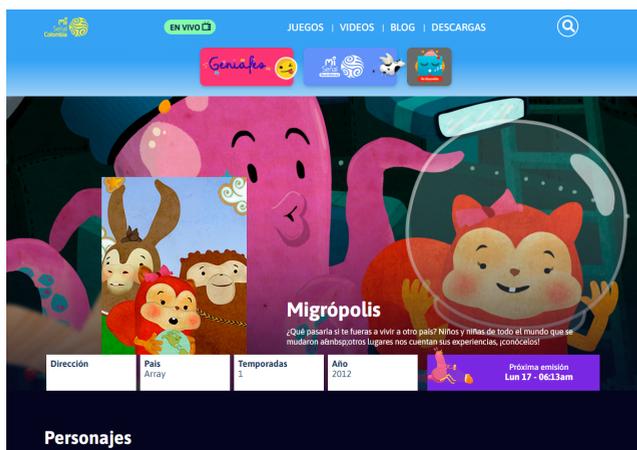
2.2.1 Serie Animada "Migrópolis"

El proyecto audiovisual "Migrópolis" es una serie infantil transmitida por Señal Colombia, que se ha llevado a cabo gracias a convocatorias de estímulo y cuenta con la coproducción de Hierro Animación, respaldado por el Ministerio de Cultura Colombiano. La inspiración principal de este proyecto surge de la experiencia personal de la directora, Karolina Villarraga, quien tuvo que migrar de Colombia a España.

Con la visión de expandirse a diferentes plataformas digitales, "Migrópolis" busca crear una comunidad global.

Figura 5.

Página web Mi Señal Colombia “Migrópolis”



Nota. Sección Informativa de la serie animada “Migrópolis” en la página web de Mi Señal Colombia.

Fuente: <https://www.misenal.tv/migropolis>.

El personaje principal, "Tomi", narra su experiencia al vivir en otro país, al igual que la de sus amigos que han tenido que adaptarse a nuevos entornos. Un aspecto que lo distingue es el impacto que ha tenido al narrar las historias con las voces de los niños originales.

ComKids (2013) destacó: "La narrativa sobre los sentimientos, como la nostalgia, es uno de los grandes logros de Migrópolis". En los episodios se reflejan diversas emociones que experimentan al encontrarse en nuevos entornos y enfrentar desafíos, dejando una reflexión y esperanza en los espectadores.

RTVC (2015) mencionó: "La serie animada 'Migrópolis' fue galardonada en el VII Festival Internacional de Animación en Córdoba en 2013 como la Mejor Animación para la TV. Además, ocupó el primer puesto en la categoría de No Ficción y recibió el Premio del Corazón de Público y el Festival comKids Prix Jeunesse Iberoamericano en 2014".

2.2.2 Portal Web "Maguaré"

Maguaré es un portal web del Ministerio de Cultura de Colombia en asociación con la Pontificia Universidad Javeriana, el cual nació dentro del marco de la Estrategia de Cero a Siempre. Hoy en día, el portal web de Maguaré, junto con Managua-red, forman parte de la

Estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia. En este portal, se pueden encontrar diversos tipos de materiales digitales interactivos como juegos, videos, lecturas y contenido artístico y cultural creado por colombianos.

Figura 6.

Portal Web “Maguaré” Arma tu cuento.

Arma tu cuento



Si te gusta que te cuenten cuentos este juego es ideal para ti! Elige uno de los animales y lo que te gustaría que ellos hicieran en un territorio de Colombia. Crea tu propio cuento y mientras te lo narran interactúa con diferentes personajes para que la historia avance. ¡Verás qué historias divertidas puedes crear!

Nota. Portal Web “Maguaré”. Narrativa hipermedia “Arma tu cuento”.

Fuente: <https://maguare.gov.co/arma-tu-cuento/>

El Ministerio de Cultura (2013) destacó: "El portal es una herramienta eficiente para proponer contenidos que lleguen a toda la sociedad con criterios adecuados de calidad. Gracias a una estrategia que involucra a los niños y niñas como creadores, se inician reflexiones sobre la interactividad de los niños en los medios".

Dentro de la página, se encuentran una serie de narrativas hipermediales que integran sonidos, imágenes, animaciones, botones y enlaces que guían al usuario a tomar decisiones dentro del producto. Por lo tanto, Santamaría (2013) afirma: "Al ser una experiencia inmersiva, se busca que los usuarios participen según su grado de compromiso con el universo. Cuando los usuarios más fanáticos comienzan a crear contenido, la estructura transmedia alcanza su verdadero objetivo".

2.2.3 Cuento "Tito y pepita"

El cuento infantil "Tito y Pepita" de Amalia Low utiliza una narrativa sencilla y directa para contar la historia de dos personajes muy diferentes con dificultades para relacionarse: un niño y una niña representados por dos hámsters. A lo largo de la historia, estos personajes mantienen un diálogo y expresan sus emociones a través de sus expresiones.

Figura 7.

Cuento infantil "Tito y Pepita"



Nota. Cuento infantil “Tito y Pepita” diálogo entre tito y pepita pág.

1-2. Fuente: Ediciones B Colombia S.A.

2.4 Caracterización de usuario

A partir de la investigación previa y las entrevistas realizadas a expertos en pedagogía, psicología y trabajo social, se ha definido como usuario principal a los niños que cursan el sexto grado en la Institución Antonio José de Sucre. Esta institución cuenta con niños que enfrentan procesos de adaptación al nuevo entorno escolar debido a migraciones tanto a nivel nacional como internacional. Por otro lado, se ha seleccionado a los docentes que están a cargo de los estudiantes de sexto grado como usuarios secundarios.

Se lleva a cabo un análisis de los usuarios utilizando la metodología del Design Thinking, mediante el uso de herramientas que permiten comprender cómo interactúan los usuarios en su contexto. Se busca conocer sus motivaciones, deseos y las relaciones entre los

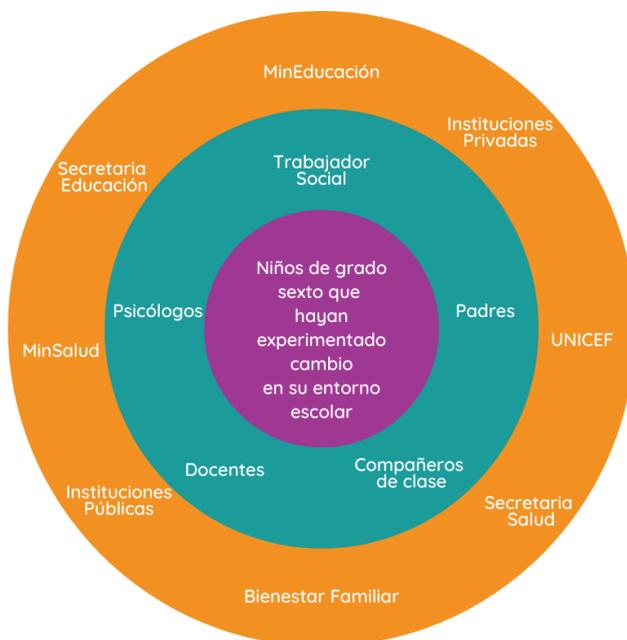
diferentes actores involucrados en esta problemática.

2.4.1 Mapa de Actores

Es necesario realizar un análisis a los actores que participan dentro de la problemática, clasificándolos según su nivel de cercanía referente a nuestro usuario central.

Figura 8.

Mapa de Actores



Nota. La figura presenta el mapa de actores, en dónde se relacionan los distintos participantes frente a la problemática.

Fuente: Elaboración propia.

2.4.2 Mapa de Empatía

Se realizó un mapa de empatía para indagar respecto al contexto del niño, lo que piensa frente a estas situaciones, en general, busca analizar al usuario frente a 6 aspectos referentes a sus emociones para consigo mismo y con su entorno.

Figura 9.

Mapa de Empatía niño



Nota. La figura presenta el mapa de empatía, dónde se relacionan 6 aspectos del usuario ideal referente a sentimientos. *Fuente.*

Elaboración propia.

Figura 10.

Mapa de Empatía profesor



Nota. La figura presenta el mapa de empatía, dónde se relacionan 6 aspectos del usuario ideal referente a sentimientos. *Fuente.*

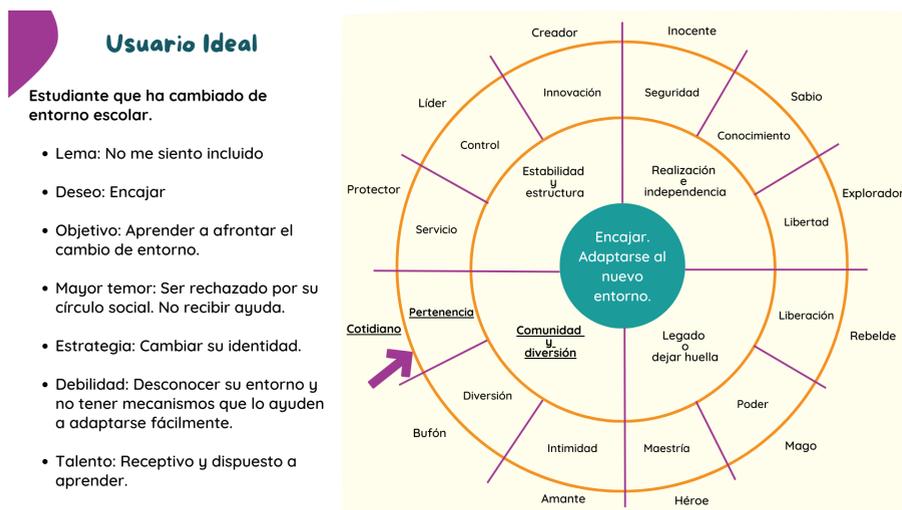
Elaboración propia.

2.4.3 Arquetipo de Usuario

Debemos analizar mediante representaciones ideales de posibles comportamientos, esto a partir de 12 perfiles propuestos, en dónde se ubica a cada uno de los posibles usuarios.

Figura 11.

Arquetipo persona usuario principal: Estudiante Ideal



Nota. La figura presenta el arquetipo de persona, en dónde se relacionan aspectos psicosociales y de comportamiento.

Fuente: Elaboración propia.

comportamiento, intereses no solo personales, sino también su interés por el proyecto.

Figura 13.

Tarjeta persona usuario principal. Estudiante Ideal (migrante)

USUARIO IDEAL



Es un niño que vive con su mamá y su hermano mayor, sus padres se divorciaron, por lo que han tenido que mudarse 2 veces de ciudad. Está cursando 6 de bachillerato y le ha costado adaptarse a su nueva ciudad y colegio, esto ha desencadenado una serie de conflictos internos.

Momento/Escenario

Es nuevo en el colegio y le desconcierta su nuevo entorno, esta receptivo y dispuesto a aprender. No se siente incluído así que cambia parte de su identidad por el miedo a sentirse rechazado.

Características Demográficas/Comunidad

- Género: Masculino
- Edad: 10 años
- Estudios: Básica primaria. Cursa grado sexto en el colegio Antonio José de Sucre.
- Cómo vive: Vive con su familia. madre y hermano mayor con quienes tiene mas confianza y lo apoyan.

Nivel Cultural: Empiezan a formar cierta independencia, aumenta de nivel de atención.

Escenarios: Casa, Colegio, Internet.

Referencias e influencias:

- Familia
- Televisión, creadores de contenido, redes sociales.
- Colegio, amigos.

Objetivos y Metas

- Aprender a afrontar el cambio de entorno.
- Adaptarse a su nueva ciudad y colegio.
- Encajar y que sus compañeros lo acepten.
- No perder su identidad al adaptarse.
- Estabilidad emocional.

Necesidades Motivaciones



- Obtener recompensa, divertirse.
- Adquirir nuevos conocimientos.
- Encontrar algo que le guste.
- Tener amigos

Nota. La figura presenta la tarjeta de persona, en dónde se relacionan aspectos psicosociales y de comportamiento.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 14.

Tarjeta persona usuario secundario. Docente grado sexto de bachillerato.

DOCENTE



Es un docente que vive con su perro, se graduó hace poco de licenciatura en pedagogía infantil, de niño sufrió de bullying por lo que busca siempre mantener un ambiente sano para sus estudiantes, resolviendo conflictos entre sus estudiantes y dándoles una especial atención a sus estudiantes nuevos.

Momento/Escenario

Es un profesor al cual le importa todos y cada uno de sus alumnos. Suele seguir las normas establecidas dentro de la institución educativa y se preocupa por que no hayan conflictos en el aula.

Características Demográficas/Comunidad

- Género: Masculino
- Edad: 28 años
- Estudios: Licenciado en pedagogía infantil.
- Cómo vive: Vive solo con su perro. Tiene nivel de ingresos medio.

Nivel Cultural: Es un adulto que se preocupa por la salud emocional y ha estudiado con ese enfoque además de la pedagogía

Referencias e influencias:

- Familia
- Universidad
- Compañeros de trabajo
- Estudiantes

Objetivos y Metas

- Compartir sus conocimientos con los estudiantes para aportar en su desarrollo personal.
- Que sus estudiantes sientan un ambiente agradable en sus clases.
- Ser un buen maestro para sus estudiantes.
- Tener un ambiente sano en su aula

Necesidades Motivaciones



- Que sus alumnos estén nivelados académicamente y estén interesados en aprender.
- Compartir sus conocimientos con sus estudiantes.

Nota. La figura presenta la tarjeta de persona, en dónde se relacionan aspectos psicosociales y de comportamiento.

Fuente: Elaboración propia

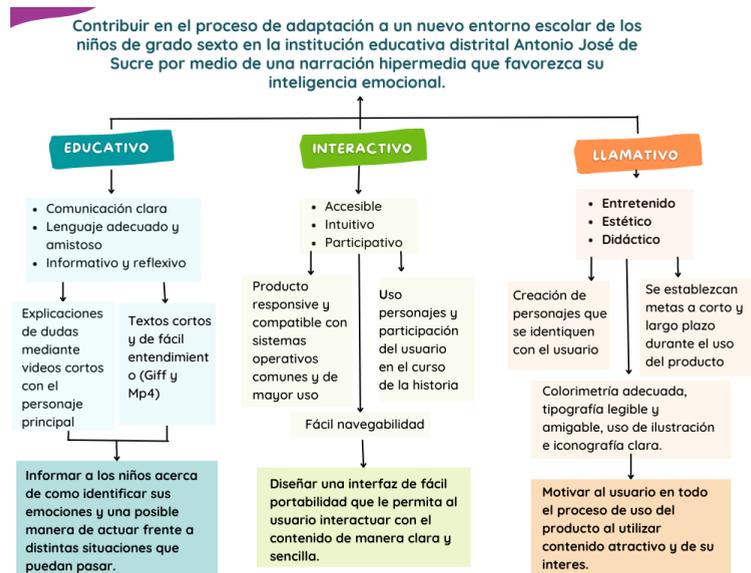
3.1 Criterios de diseño

Se definen los criterios de diseño a partir de la matriz árbol de objetivos de diseño y a su vez se recopilan los requerimientos y determinantes con los que debe contar el producto.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

Figura 15.

Árbol de objetivos de diseño



Nota: Análisis de los objetivos de diseño en la elaboración del producto. Fuente: Elaboración propia.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Se realiza la tabla de requerimientos y determinantes a partir de la siguiente problemática: Dificultad en el manejo de la inteligencia emocional durante el proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar de niños de grado sexto en la Institución educativa distrital Antonio José de Sucre. Se establecen los parámetros de debe tener el producto en base a las necesidades del usuario.

Figura 16. *Requerimientos y determinantes de diseño*

Factores	Subproblemas	Requerimientos	Parámetros
Legible	Se distrae al ver mucho texto y pocos gráficos o videos que ayuden en su aprendizaje.	Debe presentar la información de manera clara y organizada para su fácil comprensión.	<ul style="list-style-type: none"> ● Textos en tamaño adecuado ● imágenes, audio, animaciones y colores fáciles de entender y asociar con su contexto.
Ético y responsable	No le agrada encontrar información que utilice un lenguaje despectivo hacia él.	Se busca ser responsables en el contenido mostrado al usuario.	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de recursos propios. ● Todo el contenido debe ser respetuoso con el usuario, se utiliza lenguaje adecuado para menores.
Creatividad	Se siente incómodo en su nuevo entorno y siente dificultad para interactuar con sus compañeros.	El producto debe generar reflexión entreteniéndolo a el usuario, logrando que se sienta identificado y se divierta mientras usa el producto.	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de historias. ● Audio. ● Personajes. ● Recursos gráficos. ● Contenido amigable.

Factores	Subproblemas	Requerimientos	Parámetros
Llamativo	El usuario se siente solo al enfrentarse a cambios de entorno por lo que no logra adaptarse fácilmente.	El producto debe lograr un acompañamiento al niño en el cambio de entorno, allí deben integrarse los espacios, personajes y situaciones que tengan relación con el contexto del usuario.	<ul style="list-style-type: none"> ● Personajes con los que el niño pueda identificarse. (Uso de figuras circulares para representar amabilidad, colores llamativos). ● Contenido audiovisual basado en las experiencias reales del usuario al pasar por un proceso de adaptación. (Acompañado de viñetas de diálogo en dónde se explique la situación).
	Encuentra aburridas las actividades académicas monótonas.	Debe tener una interfaz atractiva que enganche al niño.	<ul style="list-style-type: none"> ● Colores llamativos que no censan la vista y distraigan del objetivo inicial. ● Formas y diagramación. ● Tipografía infantil. ● Iconos fáciles de entender.
Usabilidad	El usuario se cansa fácilmente cuando un material educativo es complejo de entender.	<p>Debe ser fácil navegar por los diferentes fases de la interfaz</p> <p>La información debe ser clara y amigable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Interfaz intuitiva. ● Menú de opciones (Sencillo y fácil de usar). ● La historia será narrada en voz en off acompañada de subtítulos. Así mismo, tendrá botones donde el usuario decidirá el curso de la historia.
Funcionalidad	Los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución educativa son limitados.	<p>El producto debe ser compatible con los equipos disponibles de la institución.</p> <p>Debe estar disponible para PC sin necesidad de acceso a internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Actualizaciones del producto. ● Formatos PC y Web.

Nota. Requerimientos y determinantes de diseño.

Fuente.Elaboración propia.

3.2 Hipótesis de producto

A partir de los requerimientos y determinantes se plantearon las siguientes 3 hipótesis de producto.

3.2.1 Hipótesis 1

Si se tiene una herramienta digital educativa acerca del correcto manejo de la inteligencia emocional es posible contribuir al proceso de adaptación de los niños de grado sexto de la institución Antonio José de Sucre.

Al diseñar una narración hipermedia se contribuye al proceso de adaptación escolar de los niños que cursan grado sexto de la institución Antonio José de Sucre mediante el correcto manejo de sus emociones.

3.2.2 Hipótesis 2

Si los niños de grado sexto de la institución Antonio José de Sucre ponen en práctica la inteligencia emocional en el proceso de adaptación, van a gestionar mejor sus emociones a la hora de enfrentarse a un nuevo entorno escolar.

A partir de la creación de videos cortos en 2D se contribuirá a exponer de manera didáctica el proyecto "Mariposa" que se encuentra en desarrollo en la Institución a cargo de la orientadora, enfocados en el proceso de adaptación.

Hipótesis 3.2.3

Los niños de grado sexto de la institución Antonio José de Sucre requieren un medio el cuál recopila la información proporcionada por la orientadora, en dónde ellos puedan recordar y que este sirva de apoyo para la orientadora, que cuente con material adecuado para los niños, enfocado en la

inteligencia emocional.

Mediante el prototipo de una página web, se comunicarán los conceptos de la “Estrategia Mariposa”, enfocados en la inteligencia emocional, en dónde se subdividieron las temáticas que maneja este proyecto, acompañada de una narración hipertexto para facilitar el aprendizaje de los niños.

Se concluye que la hipótesis número 1 y la hipótesis número 3 se acercan más a dar solución a la problemática y a cumplir el objetivo planteado junto con el estudio del usuario.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa: Empatizar

La primera etapa abarca la metodología de investigación planteada, donde se realiza un análisis de la situación para poder empatizar con el usuario. En esta etapa se define el problema, los objetivos y se obtiene un contexto general sobre la temática que se abordará. Se busca recopilar información que nos

permita comprender y posteriormente analizar de primera mano, a través de fuentes primarias, las causas y consecuencias de la problemática, así como el punto de vista de los niños respecto a la situación.

Para el desarrollo de esta etapa, es necesario utilizar herramientas como el árbol de problemas, el mapa de actores y la inmersión cognitiva, con el objetivo de ponerse en el lugar del usuario. También se llevan a cabo entrevistas con expertos en el tema, relacionados con áreas como la psicología y la pedagogía, para validar la información que se tendrá en cuenta en las siguientes etapas.

3.4 Desarrollo y análisis Etapa: Definir

Gracias a la información recopilada en la etapa anterior, se genera un análisis que nos permite comprender en mayor detalle al usuario. Esto se logra mediante la creación de

arquetipos de usuario, mapas de empatía, informes de tendencias (buzz reports) y un moodboard para comprender la visión general del tema.

Con el objetivo de llevar a cabo un proceso de creación en colaboración con el usuario y su contexto, se propone realizar una actividad de co-creación. Esto permitirá validar información y, al mismo tiempo, tomar decisiones de diseño basadas en el punto de vista del usuario y su propia experiencia durante el cambio de entorno escolar.

3.4.1 Actividad de cocreación

Se plantean tres actividades con el objetivo de conocer las experiencias de los niños durante el cambio de entorno escolar y la afectación emocional que este cambio puede causar. Primero, se busca crear un ambiente de confianza. Luego, se utilizan dos formas de expresión: la escritura y el dibujo de historias. Por

último, se emplea el uso del color para expresar emociones.

Figura 17.

Actividades de co creación.



Nota: Análisis de los objetivos de diseño en la elaboración del producto. Fuente: Elaboración propia.

Las conclusiones de esta etapa se pueden ver en el apartado

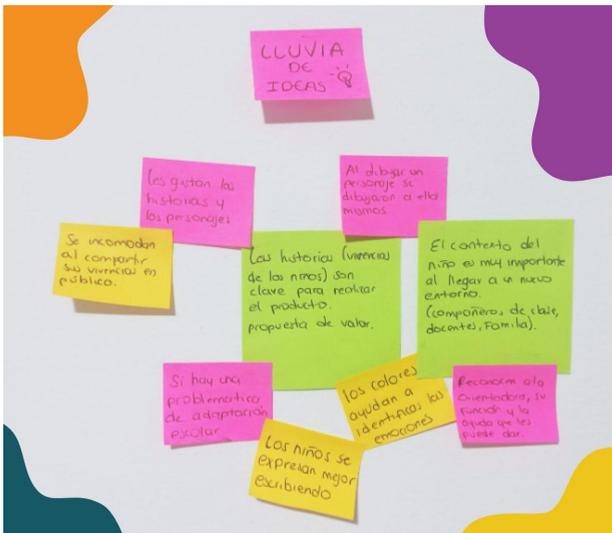
Testeo 1 .

3.5 Desarrollo y análisis Etapa: Idear

Mediante el uso de herramientas de ideación, se identifica el producto que se va a desarrollar, teniendo en cuenta la importancia de utilizar la información recopilada durante la actividad de co-creación. Se consideran los objetivos de diseño planteados y se busca la mejor manera de cumplir con los requisitos del producto.

Figura 18.

Herramienta lluvia de ideas.



Nota: Recolección de ideas a partir de las actividades de co creación con el fin de desarrollar el producto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19.

Herramienta dentro/fuera.



Nota: Clasificación de material de co creación para toma de decisiones en el desarrollo del producto. Fuente: Elaboración propia.

Mediante el proceso de ideación, se ha llegado a la conclusión de que el producto principal a desarrollar es una narrativa hipermedia. Esta narrativa se basa en la recopilación de datos de las actividades, así como en la investigación y observación del usuario. En esta narrativa, el usuario podrá navegar a través de la historia y tomar sus propias decisiones.

Se plantea la historia y se crean moodboards y storyboards para el diseño de personajes, escenarios y el mapa de navegación. Estas herramientas ayudan a visualizar y definir los elementos visuales y la estructura de la narrativa hipermedia.

Figura 20.

Moodboard diseño de personajes.



Nota: Recopilación de referentes para diseño de personajes y escenarios. Fuente: Elaboración propia.

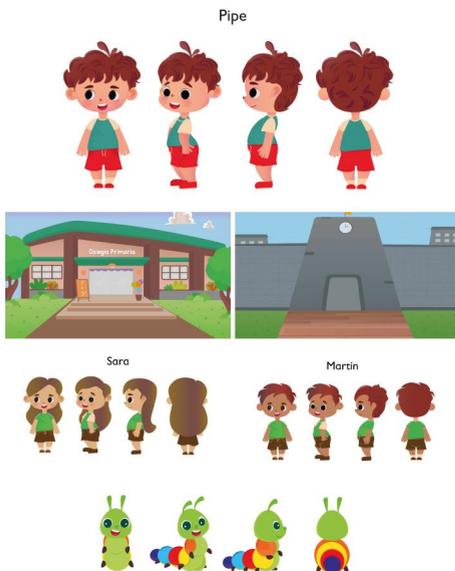
3.5.1 Creación de personajes, escenario y navegación.

Se tomó como principal referencia los dibujos realizados por los niños para el diseño de los personajes, incluyendo su cuerpo y su

vestimenta. Además, se definió que las formas de los personajes deben ser suaves y redondeadas, para crear un aspecto amigable con el público, según el estudio de tendencias que se llevó a cabo para definir los aspectos estéticos del producto. A continuación, se procedió al diseño de los personajes y los escenarios.

Figura 21.

Diseño de personajes y escenarios.

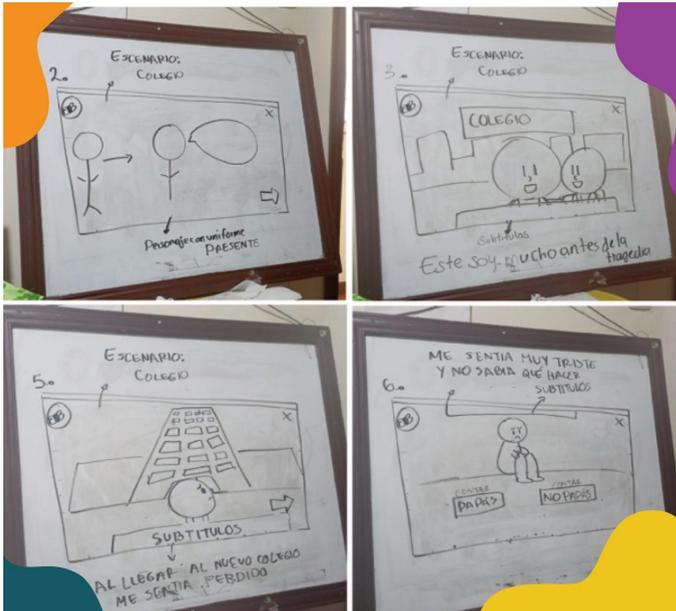


Nota: Algunos de los personajes y escenarios diseñados para la narrativa “un cambio que emociona”. Fuente: Elaboración propia.

Para la construcción de la narrativa, se toman como base las historias de algunos niños del grupo focal, así como las situaciones y decisiones que un niño puede enfrentar durante un proceso de adaptación escolar. Además, se consulta con la orientadora de la estrategia "Mariposa", quien nos guía en calidad de experta en el proceso.

Figura 22.

Storyboard narrativa hipermedia.



Nota: Storyboard de las primeras escenas de la narrativa “Un cambio que emociona”. Para ver completo ir a Anexo. Fuente:

Elaboración propia.

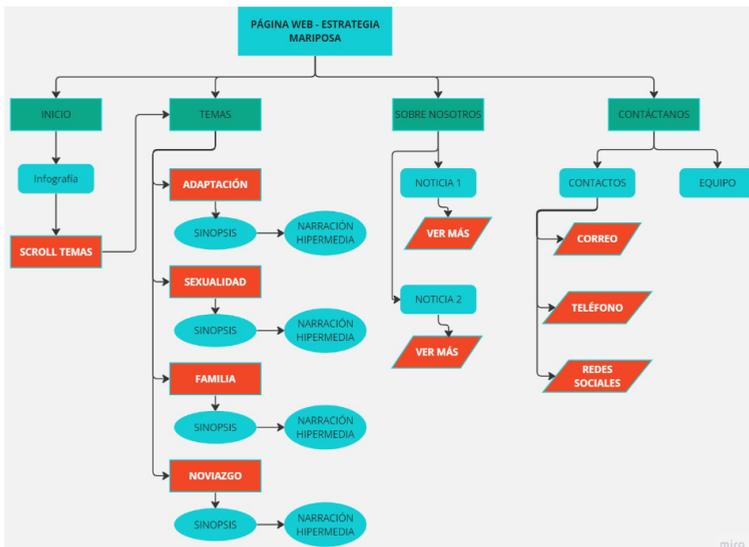
3.5.2 Página web estrategia mariposa

A partir de la visita programada con los usuarios primarios y

secundarios, se ha identificado la importancia de desarrollar un prototipo de la herramienta digital que contendrá la narrativa. Por lo tanto, se ha creado el mapa de navegación para la página web propuesta en el marco de la “Estrategia Mariposa”.

Figura 23.

Mapa de navegación para prototipo página web.



Nota: Mapa de navegación Página Web- Estrategia mariposa.

Fuente: Elaboración propia.

3.6 Desarrollo y análisis Etapa: Prototipar

A partir de los procesos de ideación, se ha construido un prototipo que nos acerca a una posible conceptualización del diseño y la organización del producto. Esto permite evaluar posibles ajustes en términos de navegabilidad y forma. A medida que se realizaban pruebas y testeos, se agregaron diferentes elementos que enriquecen el producto y se acercan más a los deseos y necesidades de los usuarios.

3.6.1 Prototipo físico

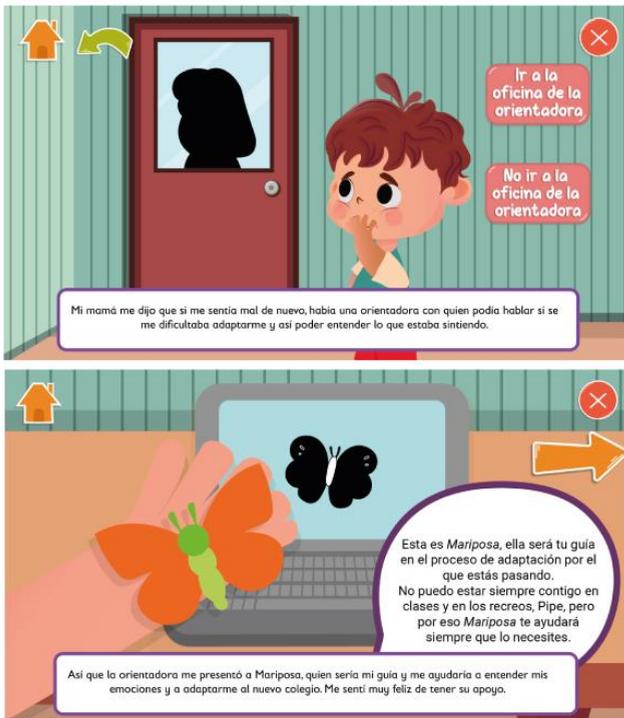
La construcción del prototipo físico se realizó en base a los resultados obtenidos en el primer testeo. Se desarrolló un storyboard de la narrativa y se creó un mapa de navegación. Para obtener más información, diríjase a la figura adjunta en el anexo.

3.6.2 Prototipo funcional

Para el segundo testeo, se ha desarrollado un prototipo en Figma con las escenas de la narrativa ilustradas y se han incluido los botones propuestos. El uso de la plataforma Figma permite al usuario navegar por la narrativa y evaluar su funcionalidad.

Figura 24.

Escenas prototipo funcional narrativa “Un cambio que emociona”



Nota: Acercamiento al prototipo funcional realizado en Figma de la narrativa “Un cambio que emociona”. Fuente: Elaboración propia.

3.6.2 Prototipo funcional

Para el segundo testeo se desarrolla un prototipo en Figma con las escenas de la narrativa ilustradas, y el uso de botones propuestos, el uso de la plataforma Figma permite que el usuario navegue por la narrativa y evalúe su funcionalidad.

Figura 25.

Escenas prototipo funcional pagina web "Estrategia mariposa"



Nota: Acercamiento al prototipo funcional realizado en Figma de la Página Web "Estrategia mariposa". Fuente: Elaboración propia.

3.6.2 Prototipo final

Con los ajustes realizados, se ha desarrollado el producto principal del proyecto: la narrativa hipermedia titulada "Un cambio que emociona". Esta narrativa ha sido creada utilizando el software multiplataforma Unity. En ella, se han recopilado las escenas de la historia en formato .mp4, se ha añadido el audio del narrador y se han incluido animaciones de los personajes y escenarios. Estos elementos hacen que la narrativa sea más fluida y atractiva para el usuario. Además, se ha agregado la interactividad de los botones. Posteriormente, se ha obtenido una versión ejecutable para PC y una versión web.

Figura 26.

Escenas producto final de la narrativa “Un cambio que emociona”



Nota: Acercamiento al producto final de la narrativa “Un cambio que emociona” realizado en Unity, en formato pc y web. Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, se ha desarrollado el prototipo final de la página en Figma, teniendo en cuenta los ajustes sugeridos por la experta y

la usuaria secundaria, una docente a cargo de la estrategia "Mariposa". Se han agregado animaciones y se ha logrado una diagramación más amigable.

Figura 27.

Escenas prototipo final pagina web "Estrategia mariposa"



Nota: Acercamiento al prototipo final de la página web

“Estrategia mariposa” realizado en Figma. Fuente: Elaboración propia.

3.7 Desarrollo y análisis Etapa: Testeo y resultados

En esta etapa, con el objetivo de conocer las posibles mejoras del prototipo y verificar su impacto en la población y su funcionalidad, se llevan a cabo tres pruebas de testeo. Estas pruebas se complementan con actividades de co-creación, entrevistas y pruebas de usabilidad, con el fin de identificar los factores clave que contribuyen al desarrollo del producto.

A partir de la información recolectada en cada testeo, se realiza un análisis y se toman decisiones de diseño. Estas decisiones se implementan o se ajustan en los prototipos en cada etapa a medida que avanza su elaboración.

3.8 Resultados de los testeos

3.8.1 Primer testeo

3.8.1.1 Evidencias-Actividades de cocreación

(Prototipo, testeo y proceso de iteración). Para iniciar este testeo se organiza un focus group. Con el conocimiento previo de la población se planteó prototipo para pensar en el que se recopilan las experiencias desde las vivencias , el punto de vista del usuario y su estado emocional frente a la problemática .Se realizaron 3 actividades de co-creación enfocadas en la observación y la recolección de datos para su posterior análisis dirigidas a conocer al usuario, generar más interés sobre la temática, tomar decisiones de diseño y pensar en soluciones pertinentes en el desarrollo del proyecto. La primera actividad buscaba conocer las vivencias acerca de la adaptación a un nuevo entorno escolar de los estudiantes a partir de un cuento. La segunda actividad buscaba darle vida a un personaje a partir

de los cuentos anteriormente escritos. Por último, los estudiantes tenían la posibilidad de pintar un personaje con los colores de las emociones que sintieron durante el proceso de adaptación escolar. Al final de la sesión se desarrolla un test de inteligencia emocional con el fin de validar la dificultad que presenta el usuario con la gestión de sus emociones.

3.8.1.2 Evidencias (Percepción del usuario) .

En correspondencia a lo anterior, se encontraron varios puntos a tener en cuenta tales como:

Al explicar el contexto de la problemática, los estudiantes se sintieron identificados con la afectación emocional al cambiar de entorno escolar. Con apoyo de la psicóloga encargada del proyecto Mariposa conocimos que la mayoría de los niños de grado 6-2 son nuevos en la institución educativa.

Cuando los niños escribieron una narración que reflejó cómo percibieron el proceso de cambio escolar, hubo niños que fueron más expresivos y abiertos a escribir a detalle su

experiencia mientras que otros fueron muy reservados poniendo solo algunas palabras, lo que nos permitió decidir en emplear una narrativa donde el usuario se sintiera identificado con el contexto y su perspectiva frente al problema.

En las historias que escribieron se observa la problemática de cambio de entorno escolar, los niños escribieron acerca de cómo se sintieron al llegar al nuevo colegio en su mayoría confundidos, incómodos y solos, ya que tenía su grupo social establecido en su anterior colegio, lo que nos da a entender en decisiones de diseño la importancia de los amigos durante el proceso de adaptación y por lo tanto la necesidad de incluirlos en desarrollo del producto.

Los niños tienen una buena relación de confianza con la psicóloga que los acompaña durante el proceso de adaptación a un nuevo entorno ya que la toman en cuenta a la hora de pedir consejo por lo que se decide incluirla en la narración hipertexto como figura de apoyo y enseñanza.

La psicóloga que nos acompañó en las actividades, reconoció como un buen método el uso de analogías entre colores y emociones. Se usa esta información en su mayoría en la elección de paletas de colores a emplear en el prototipo.

Se observó cómo varios estudiantes tenían una mezcla de emociones al mismo tiempo durante su experiencia en el proceso de cambio de entorno, esto nos enseña a que se debe dejar claro en el prototipo la presencia de varias emociones a la vez.

En el ejercicio los colores que predominaron fueron el azul, negro y rojo que refleja la tristeza, la ira y el miedo, mientras que los colores que representaban amor, calma y alegría se usaron en menos medida. Se hace evidente que hay dificultad por parte del usuario al momento de someterse a un proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar.

Figura 28.*Testeo 1*

Nota. La figura presenta la actividad de co-creación realizada en el colegio Antonio José de Sucre *Fuente:* Elaboración propia.

3.8.2 Segundo testeo (Prototipo de calidad media)

A este punto, se elaboraron dos propuestas de diseño basadas en la información recopilada durante el primer testeo y teniendo en cuenta los espacios ya implementados en la Estrategia Mariposa. El testeo se dividió en dos fases, con el objetivo de observar el comportamiento de los usuarios frente a los respectivos prototipos y evaluar aspectos como la facilidad de

uso y la intuitividad de la herramienta.

La primera fase se llevó a cabo con el usuario principal, quien tuvo la oportunidad de conocer y interactuar con el prototipo de calidad media de la narrativa hipermedia. En la segunda fase, se realizó una sesión con la experta, durante la cual se utilizó el prototipo funcional de la página web propuesta.

3.8.2.1 Evidencias (Percepción del usuario).

3.8.2.1.1 Narrativa hipermedia:

Los estudiantes expresaron su satisfacción por el producto, lo sintieron intuitivo, entendible y fácil de usar. A la hora de leer la historia, los estudiantes se sintieron identificados con el personaje principal y la situación planteada por la que estaba pasando. El estudiante del cual se inspiró la historia resaltó que “Es parecido a lo que me paso a mí”.

Para los estudiantes los recursos gráficos y la iconografía utilizada fueron acertadas ya que era muy agradable a la vista y

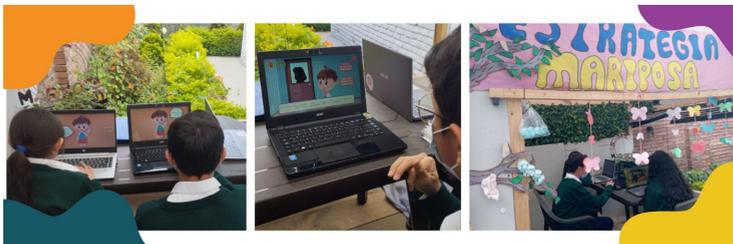
fácil de entender.

Se realizaron propuestas de mejora como:

- Hacer uso de Sonidos.
- Implementar un narrador en la historia.
- Añadir movimiento a la narrativa (Animaciones).
- Poner textos más cortos.
- Mostrar a los personajes secundarios caracterizados en la historia.
- Un botón no deja pasar a la siguiente escena.

Figura 29.

Testeo 2 narrativa hipermedia



Nota. La figura presenta la actividad de co-creación realizada en

el colegio Antonio José de Sucre *Fuente*: Elaboración propia.

Para ver más a fondo las evidencias de testeo consulte **Anexo D**.

3.8.2.1.2 Página web

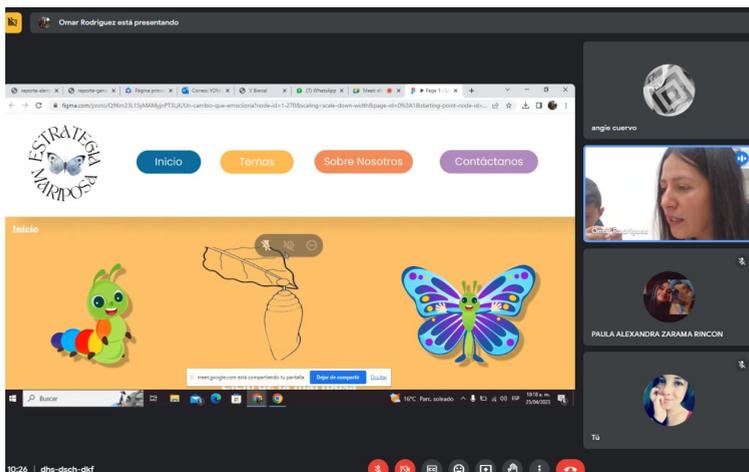
La orientadora expresa su satisfacción por el producto en ámbitos como los recursos gráficos, información expuesta y el planteamiento de navegabilidad.

A la hora de hacer uso del prototipo se le ve interesada por las temáticas abordadas, sugiere hacer modificaciones como:

- Hacer correcciones con el lenguaje utilizado
- Hacer uso de menos color para que se enfatice que es un recurso tanto para orientadores como para estudiantes.
- Ampliar la información en algunas secciones.
- Añadir movimiento a la página mediante animaciones para que sea más dinámica.

Figura 30.

Testeo 2 página



Nota. La figura presenta la actividad de co-creación realizada en el colegio Antonio José de Sucre *Fuente:* Elaboración propia.

Para ver más a fondo las evidencias de testeo consulte **Anexo D**.

3.8.3 Tercer testeo (P.M.V)

Para este testeo se trabajaron dos fases, la primera fase fue desarrollada con el grupo focal de los estudiantes de la Institución Educativa Antonio José de Sucre en donde se les

presentó la narrativa hipermedia “Un cambio que emociona” como un PMV, se toman en cuenta las observaciones realizadas en el anterior testeo para mejoras del mismo.

Para la segunda fase se plantea una sesión con la orientadora yomaira Bernal donde se da a conocer las actualizaciones con las que cuenta con el prototipo de página web funcional propuesta para el proyecto “Estrategia Mariposa”

3.8.2.1 Evidencias (Percepción del usuario).

3.8.2.1.1 Narrativa hipermedia:

Los estudiantes estuvieron muy a gusto de usar interactuar con la narrativa “Un Cambio que Emociona”. A partir de la observación es evidente el gusto que tienen al ver a los personajes en movimiento, empatizar con la historia y sus personajes.

En términos de usabilidad se les realizó un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas adaptado a la edad del usuario

de donde se tienen las siguientes conclusiones:

- El grupo focal define la herramienta digital en una palabra como: “bonita”, “increíble”, “Me ayudaron a tomar más decisiones”, “Sentirse solo”, “Historia”, “Cambios”, “Aprendizaje”, “Hablar con la orientadora y hacer amigos”. Estas palabras reflejan que se genera una reflexión por parte del usuario hacia la narrativa hipermedia así como el gusto de participar durante el desarrollo de la historia.
- Al preguntarle al usuario que entendió la historia, se obtienen respuestas como: “Que puede ser difícil adaptarse pero con apoyo lo puedes lograr”, “Si la entendi, entendi que habia un niño nuevo y no se podía adaptar al colegio pero gracias al colegio y a la orientadora superó su dificultad”, “ El niño no se sentía bien en su nuevo colegio pero con la ayuda de

la orientadora, Emi y la mariposa se sintió mejor y pudo adaptarse”. Estas respuestas dan un aporte positivo a la herramienta digital ya que esta le permite a los estudiantes aprender que puede ser difícil el proceso de adaptación pero que no están solos y que hay mecanismos de ayuda que les hacen comprender cuales son sus emociones y cómo regularlas.

- Para el 100% de los evaluados, el lenguaje utilizado en la narrativa hipermidia es claro.
- El 77,7% de los evaluados consideran que fue necesario agregar un narrador para una mayor comprensión de la herramienta digital, sugerencia que fue dada en el segundo testeo y se implementa como decisión de diseño.
- El 100% de los evaluados no tuvo problemas a la hora de navegar en el transcurso de la narrativa. Este es un

aporte positivo ya que se le dio solución a defectos detectados en unos botones durante el segundo testeo.

- Por último se les preguntó a los niños si recomiendan mejoras para el producto a lo que se tienen respuestas como: “Mejorar el sonido, pero de resto esta bien”, “Creo que esta bien aunque como el video pasa rápido yo no pude leer los textos”, “Nada porque estuvo divertido y bonito”, “Pues, yo digo que el proyecto esta perfecto asi tal cual como esta”, “Diría que la hicieran un poco más larga”. Estas observaciones aportan al cumplimiento de los objetivos del proyecto y deja planteadas mejoras que se pueden desarrollar en el producto a futuro.

Figura 31.*Testeo 3 narrativa hipermedia*

Nota. La figura presenta el testeo final realizado con el usuario principal en el Colegio Antonio José de Sucre *Fuente:* Elaboración propia.

Para ver más a fondo las evidencias de testeo consulte **Anexo D**.

3.8.2.1.2 Página web: La orientadora realizó la respectiva navegación de la página web. A partir de la observación se rescatan aspectos como el gusto por incorporar movimiento a la página, la ampliación de la información ya que se es más clara y concisa y la incorporación de elementos como los créditos en la sección de las narrativas en el apartado de temas ya que se le da

crédito a las historias de los estudiantes.

En términos de usabilidad se le realizó un cuestionario a la orientadora de donde se tienen las siguientes conclusiones:

- En visibilidad del diseño del prototipo del sistema, el diseño muestra claramente en dónde está ubicado el usuario y los enlaces a los que puede acceder.
- El lenguaje y los conceptos empleados son claros para el usuario, teniendo en cuenta que hacen parte de los conocimientos del experto.
- En cuanto a navegación y libertad del prototipo no es muy claro de qué manera el usuario puede regresar al anterior punto, por lo que es conveniente mejorar este aspecto.
- El usuario encontró coherencia en el contenido de la página.
- La prevención de errores debe mejorar, ya que el usuario no pudo reconocer los recursos utilizados

para prever los errores.

Anexo

3.9 Presentación del producto

El producto principal del proyecto es la narrativa hipermedia llamada “Un cambio que emociona” diseñada para los estudiantes de la institución educativa Antonio José de Sucre que estén cursando grado sexto de bachillerato.

La narrativa es una herramienta digital que sirve como apoyo en el aprendizaje, donde los niños podrán conocer acerca del manejo de sus emociones desde los procesos de adaptación escolar por medio de la historia narrada por Pipe, protagonista de la historia basada en las experiencias de vida compartidas por los usuarios en el primer testeo.

Así mismo, como oportunidad de diseño se realiza un prototipo de la página web para la estrategia Mariposa articulada en la institución, a cargo de la orientadora Yomaira

Bernal, este prototipo se desarrolla a partir del estudio del segundo usuario y se propone como repositorio de la narrativa realizada, así mismo se brinda el espacio para más narrativas a futuro.

3.9.1 Aspectos morfológicos

Se presentan los aspectos morfológicos del producto principal “Un cambio que emociona” narrativa hipermedia, así como los de el prototipo de la página web realizada para la estrategia Mariposa donde se encontrará la narrativa.

3.9.1.1 Características generales narrativa hipermedia.

- Formatos para PC y Web.
- El tamaño de la interfaz es de 1920 px por 1080 px.
- La aplicación contiene animaciones e ilustraciones de elaboración propia.
- En el transcurso de la historia se guiará al usuario por

medio de la voz de un narrador y los subtítulos de acompañamiento.

- La interfaz cuenta con botones creados para que el usuario pueda interactuar y decidir en la navegación.

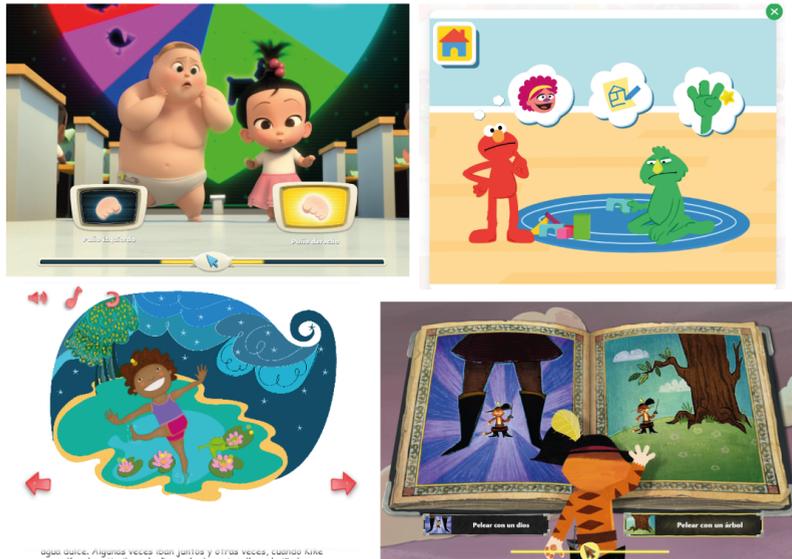
3.9.1.2 Características generales página web.

- Formato Web.
- El tamaño de la interfaz es de 1920 px por 1080 px.
- La aplicación contiene animaciones e ilustraciones de elaboración propia, así como algunas fotografías de autoridad de la estrategia mariposa.
- Contará con secciones diseñadas para las necesidades de los docentes encargados de la estrategia, donde encontrará las temáticas a trabajar y algunos artículos que sirven para visibilizar el proyecto.
- El diseño de la interfaz se plantea desde el estudio del usuario a quien va dirigido.

3.9.1.3 Análisis y construcción de la estética. A través de la recopilación de elementos característicos destacados en los referentes del estado del arte, se realizó un análisis por medio de la herramienta Moodboard para definir la tipografía, iconografía, colorimetría y el estilo de las ilustraciones. A su vez el diseño de escenarios y de personajes fueron creados a partir de las actividades de co creación y los resultados de los testeos anteriormente descritos.

Figura 32 .

Moodboard interfaz narrativa hipermedia

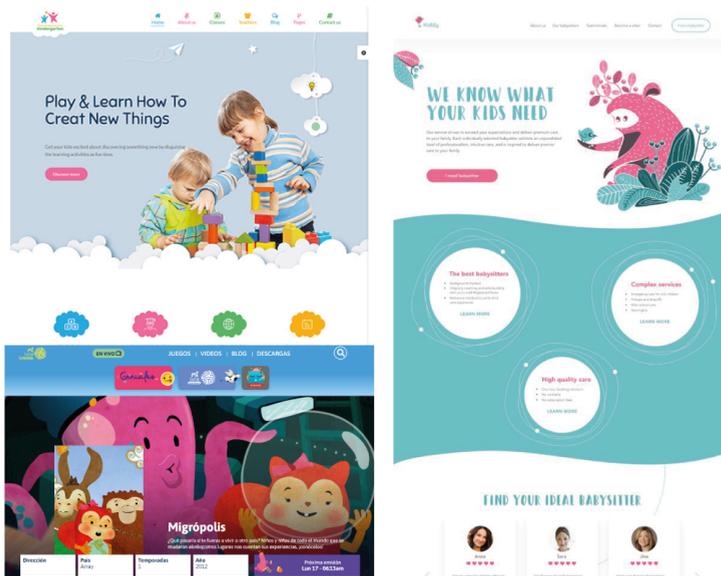


Nota. La figura presenta el moodboard de la interfaz para la narrativa hipermedia. Elaboración propia. *Imágenes tomadas de [Juegos / Sésamo \(plazasesamo.com\)](https://www.netflix.com/), <https://www.netflix.com/> y [Dulce María y el cangrejo – Maguaré – Ministerio de Cultura de Colombia \(maguare.gov.co\)](http://dulcemaria.com/)*

Al analizar los elementos utilizados en la interfaz de los productos, se concluyó que era esencial hacer uso de botones llamativos y del tamaño adecuado que representaran de forma clara la opción a elegir y fueran atractivos al usuario. Así también, el uso del audio facilita la comprensión de la historia y genera interés al usuario en seguir navegando.

Figura 33 .

Moodboard interfaz página web



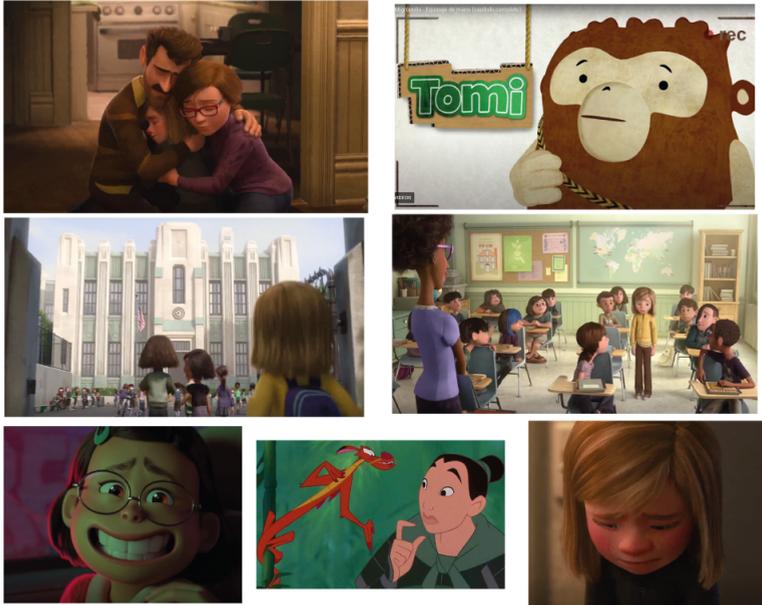
Nota. La figura presenta el moodboard de la interfaz para la narrativa hipermedia. Elaboración propia. *Imágenes tomadas de [Migrópolis | Mi Señal Colombia \(misenal.tv\)](https://www.frip.in) y <https://www.frip.in>*

Al realizar el estudio del moodboard se evidencio que el uso de

formas y el color son un factor importante para el usuario. Al evidenciar que el usuario de la página web (docentes de la estrategia mariposa), trabaja temáticas dedicadas a la infancia, se decidió utilizar una diagramación simple con figuras redondeadas y orgánicas, junto con el uso de los colores presentes en la narrativa, así ayudando a generar recordación y asociación entre la página y la narrativa con la estrategia mariposa.

Figura 34 .

Moodboard diseño de escenarios y personajes



Nota. La figura presenta el moodboard de la interfaz para la narrativa hipermedia. Elaboración propia. *Imágenes tomadas de*

[Mi Señal Colombia \(misena.tv\)](https://www.misena.gov.co/misena-tv) y

<https://www.disneyplus.com>

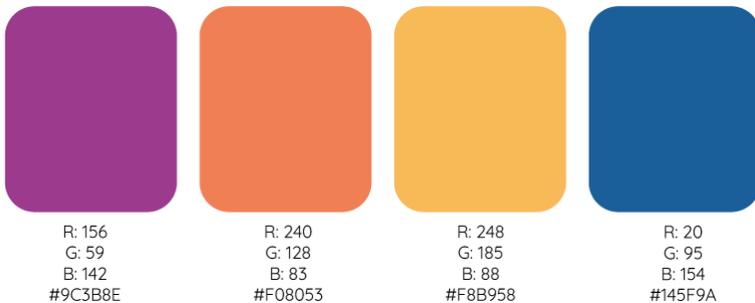
Aunque los resultados arrojados en las actividades de co creación con el usuario se tomaron como factor principal para la creación de los personajes y los escenarios de la historia, se desarrolló un moodboard con los aspectos claves encontrados en los referentes, en cuanto a la expresividad de los personajes al tratarse de audiovisuales centrados en las emociones, la participación de personas cercanas al personaje como la familia y los compañeros de clase, se concluyó que incluir a un personaje secundario que acompañará la historia y sirviera de guía y consejero era factor clave en el desarrollo de la historia, así como el uso de escenarios cotidianos que logren identificar al usuario con el personaje de la historia.

3.9.1.3.2 Paleta de color. Se eligieron 4 colores principales para la narrativa y la página web: Azul representa calma y salud, el naranja representa amistad y juventud, el morado fantasía y el

amarillo ingenuidad y alegría.

Figura 35 .

Paleta de color principal para Narrativa hipermedia y prototipo de pagina web.



Nota. La figura presenta la paleta de color utilizada en el proyecto “Un cambio que emociona” y en el diseño del producto principal y el prototipo de pagina web. Elaboración propia.

3.9.1.3.3 Tipografía Narrativa Hipermedia. La tipografía elegida para los textos de la narrativa fue Gill Sans Infant Std, al ser palo seco facilita la lectura y es más amigable al usuario.

Figura 36 .**Tipografía Sans Infant Std**

A 65	B 66	C 67	D 68	E 69	F 70	G 71	H 72	I 73	J 74	K 75	L 76	M 77
a 97	b 98	c 99	d 100	e 101	f 102	g 103	h 104	i 105	j 106	k 107	l 108	m 109
n 110	o 111	p 112	q 113	r 114	s 115	t 116	u 117	v 118	w 119	x 120	y 121	z 122
0 48	1 49	2 50	3 51	4 52	5 53	6 54	7 55	8 56	9 57			
~ 126	! 33	@ 64	# 35	_ 95	^ 94	& 38	: 58	; 59	' 39	" 34	, 44	. 46

Nota. La figura presenta la tipografía utilizada en los textos de la narrativa “Un cambio que emociona”. Tomada de

<https://fontsgreek.com/>

3.9.1.3.4 Tipografía Página Web. La tipografía elegida para los textos de la narrativa fue Gelica, al ser palo seco facilita la lectura y es más amigable al usuario.

Figura 37.*Tipografía Gelica.*

				!	"	#	\$	%	&	'	(
)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[\]	^	_	`	a	b	c	d
e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	
}	~		ı	¢	£	¤	¥	¦	§	¨	©
ª	«	¬	-	®	-	°	±	'	µ	¶	·
,	°	»	¼	½	¾	¿	À	Á	Â	Ã	Ä

Nota. La figura presenta la tipografía utilizada en los textos de la

página web alusiva a la estrategia mariposa. Tomada de

www.myfonts.com

3.9.1.3.4 Logotipo. Con el objetivo de crear identidad del producto se desarrolla el logotipo de “Un cambio que emociona”, basado en la paleta de color mencionada anteriormente, combinando iconos de emociones con las tipografías Riffic Free Bold y Skrawk Serif que le dan dinamismo y lo hacen alusivo a la temática.

Figura 38.

Diseño del logotipo para el proyecto académico “Un cambio que emociona”



Nota. La figura presenta la tipografía utilizada en los textos de la página web alusiva a la estrategia mariposa. Elaboración propia.

3.9.1.3.4 Iconos y botones. Se diseñaron los botones e iconos de la narrativa y de la página web articulando las tipografías y los colores anteriormente mencionados.

Figura 39.

Iconos y botones de la narrativa hipermedia y la página web.



Nota. La figura presenta la tipografía utilizada en los textos de la página web alusiva a la estrategia mariposa. Elaboración propia.

3.9.2 Aspectos técnico-funcionales

3.9.2.1 Narrativa Hipermedia. El producto realizado sirve como acompañamiento en el aprendizaje de la inteligencia emocional de los niños que cursan grado sexto de bachillerato a partir de procesos de adaptación escolar. Para su uso el usuario primario deberá contar con acceso a un con dispositivo PC como mínimo para poder usar el producto, aun así el producto también está diseñado para web, el cual está vinculado desde el prototipo de la página de la estrategia mariposa, por lo que sería más práctico contar con acceso a internet.

3.9.2.2 Prototipo página web. Actualmente, el prototipo final de la página web se encuentra en Figma por lo tanto no está publicado en la web, debido a que aunque se tomó como caso de estudio académico la estrategia mariposa desarrollada

en la institución educativa distrital Colegio Antonio José de Sucre, el proyecto se enfoca en el usuario principal y en el desarrollo total de la narrativa hipermedia.

3.9.2 Aspectos de usabilidad

El conjunto de elementos utilizados para la narrativa hipermedia y la página web cumplen con las necesidades de usabilidad para los usuarios, debido a que los textos, imágenes, videos y los demás elementos de navegación, reúnen las características esenciales para que los usuarios puedan hacer uso efectivo y cómodo de estos.

4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

Durante el desarrollo del proyecto se realiza una investigación constante de la problemática y se realiza el análisis de usuario, donde se evidencia de la mano de expertos que existen algunas afectaciones emocionales cuando un niño cambia de entorno escolar y se enfrenta a un proceso de adaptación escolar. A partir de eso es como se formulan ciertas soluciones que desde el que hacer profesional del Diseño Digital y Multimedia brinden respuesta a la pregunta planteada en la etapa de previa investigación.

Es así como se concluye que, por medio de herramientas digitales que sirvan de apoyo en el proceso de aprendizaje de la inteligencia emocional, es posible contribuir desde el Diseño Digital y Multimedia en el proceso de adaptación a un nuevo

entorno escolar, tomando como caso de estudio académico a los niños de grado sexto de la Institución Educativa Distrital Colegio Antonio José de Sucre, desde la implementación de la Estrategia Mariposa que brinda espacios de apoyo emocional a los estudiantes.

Mediante el acercamiento al usuario y con el apoyo de herramientas planteadas en el metodología de diseño Design Thinking, como las actividades de co creación con el usuario, los moodboards y la lluvia de ideas entre otras, se conoció que a los niños se les facilita y se sienten más cómodos al expresar sus emociones y reconocerlas mediante los cuentos, el dibujo y la asociación de colores con algunas emociones. Lo cual fue pieza clave para el desarrollo del producto, definiendo como propuesta de valor las experiencias de vida de los niños convertidas en narrativas digitales.

El conocer el contexto del usuario fue fundamental en el proceso de creación del producto, ya que se reconoció la importancia de las relaciones que el niño tiene con sus compañeros de clase, sus maestros y su familia al enfrentar procesos de adaptación, es así como desde el producto principal la narrativa hipermedia “Un cambio que emociona” se abarca todo el contexto del niño y sus actividades cotidianas, logrando que el usuario se identifique con los personajes y aprenda cómo llevar su proceso de adaptación a un nuevo entorno escolar, tomando sus propias decisiones en el curso de la historia de la mano del aprendizaje de la inteligencia emocional.

Para el usuario secundario se evidencio la necesidad de una herramienta digital que sirviera de apoyo en la difusión de contenidos académicos desde la Estrategia Mariposa, para lo cual a partir del estudio del usuario se concluye diseñar el prototipo de una página web donde estuviera incorporada la

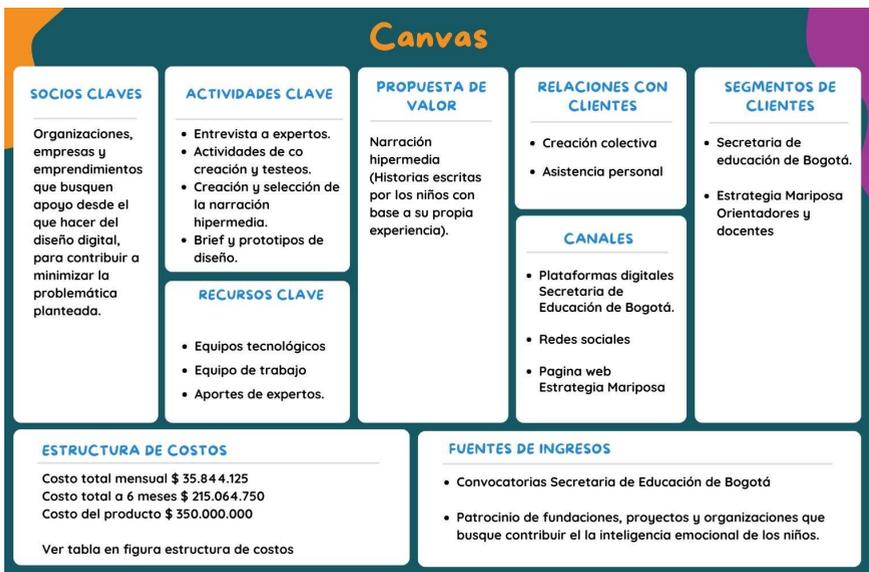
narrativa realizada para ser trabajada con los niños.

4.2 Estrategia de mercado

En cuanto a la estrategia de mercado se analizaron los aspectos esenciales para la proyección a futuro del modelo de negocio para el proyecto en curso.

Figura 40.

Modelo Canvas



Nota. La figura presenta la matriz canvas realizada para la

estrategia de mercado. Elaboración propia.

4.2.1 Segmento de clientes

Se encontraron 2 potenciales clientes en cuanto a la segmentación del mercado. El primero es la Secretaria de Educación de Bogotá quien tiene por objetivo, SED (2008) orientar y liderar la formulación y ejecución de políticas, planes y programas para garantizar el derecho a la educación y asegurar a la población el acceso al conocimiento y la formación integral. Por lo tanto, su misión es garantizar el desarrollo integral de los niños y niñas dentro del ámbito escolar, donde se desarrollan proyectos y estrategias que contribuyan al aprendizaje de la inteligencia emocional desde el uso de las Tic's. Es allí, donde se ve la oportunidad de llegar a más instituciones educativas públicas de Bogotá .

Por otro lado, la Estrategia Mariposa, proyecto que se lleva a cabo en la Institución educativa distrital Colegio Antonio

José de Sucre, y el caso de estudio de “Un cambio que emociona” donde se contribuye al desarrollo de las competencias emocionales de los estudiantes.

4.2.2 Propuesta de valor

La propuesta de valor se define a partir de la etapa de ideación, donde se toma como principal elemento de creación, las historias escritas por los niños en el primer testeo basadas en sus experiencias de vida, en el desarrollo del proyecto se vio la oportunidad de reflejar las experiencias reales que viven los niños al pasar por situaciones de cambio mediante una narrativa hipermedia, que mostrará las dificultades que pasaron y el desconocimiento de no saber cómo afrontar estas situaciones, es por ello que la propuesta de valor se basa tomar experiencias de vida y reflejarlas mediante un producto que contribuya a minimizar la problemática planteada. Para ver ir al apartado Testeo 1.

4.2.3 Canales

En el caso de el potencial cliente la Secretaría de Educación de Bogotá, el producto se difundirá a través de sus canales digitales: página web, y sus redes sociales: Facebook, instagram, twitter y youtube. Así mismo mediante las campañas que realiza la secretaría de educación visitando las instituciones.

Para la estrategia mariposa se desarrolló un prototipo de página web donde se podrá encontrar directamente el producto.

4.2.4 Relaciones con los clientes

Se busca generar una relación de creación colectiva, al basarse en experiencias de vida es fundamental que el cliente sea participativo en la creación de contenido debido a su cercanía con el usuario y su contexto. Así mismo se busca tener constante interacción entre la empresa y cliente por medio de asistencia

personal.

4.2.5 Fuentes de ingreso

Para los ingresos del proyecto se busca participar en convocatorias que oferte la Secretaría de Educación de Bogotá, o en otras entidades a nivel nacional donde se patrocinan proyectos que están enfocados al desarrollo integral de los niños dentro de la comunidad educativa.

4.2.6 Actividades clave

Como actividad primordial en la planeación de la estrategia de mercado está la participación activa de expertos en psicología y docencia desde la Secretaría de Educación de Bogotá y la Estrategia Mariposa, que aporten desde su quehacer profesional al desarrollo de los productos del proyecto a futuro. Por otro lado, es clave la creación de un Brief de diseño, así como de todas las fases de producción del producto las cuales están

planteadas de la mano con el usuario, es entonces donde el cliente entra a ser canal activo en la recopilación de elementos y la retroalimentación de cada fase.

4.2.7 Recursos clave

Se debe contar con un computador con de capacidad media, con la opción de descargar la aplicación ejecutable realizada en Unity, así como conexión a internet para poder utilizar el prototipo de la página web realizada para la estrategia mariposa. Por otro lado, se necesita de recurso humano de profesionales expertos en la temática que ayuden a su desarrollo.

4.2.8 Socios clave

Los socios claves del proyecto son organizaciones, empresas, fundaciones y proyectos que estén a favor del fortalecimiento de la inteligencia emocional desde los procesos de cambio de entorno, principalmente desde el ámbito educativo y el contexto

que rodea al usuario principal, esto con el objetivo de ganar difusión y ser cada vez más cercanos a el usuario y sus necesidades para la continuación del proyecto.

4.2.9 Estructura de costes

Se analizaron los costos totales para desarrollar el desarrollo del proyecto, partiendo de los costos mensuales a seis meses, lo cual es el tiempo en el que se desarrolla el producto.

Figura 41.**Estructura de Costos**

Estructura de costos

• Personal		Salario	• Servicios y Oficina		Valor
Gerente		\$ 6.000.000	Agua		\$ 30.000
2 ilustradores		\$ 5.400.000	Luz		\$ 60.000
2 diseñadores		\$ 4.000.000	Internet		\$ 115.000
2 programadores		\$ 6.000.000	Papelería		\$ 50.000
3 animadores 2D		\$ 5.600.000	Amoblado		\$ 1.000.000
1 guionista		\$ 2.200.000	Arriendo		\$ 1.500.000
Total gastos de personal por mes		\$ 29.200.000	Cafetería		\$ 200.000
Gastos proyectados a 6 meses		\$ 175.200.000	Aseo		\$ 300.000
• Otros		Valor	Licencias de Adobe		\$ 160.000
Registro empresa		\$ 112.000	Unity		\$ 353.125
10 Computadores		\$ 35.000.000	Total gastos por mes		\$ 3.718.125
Total gastos		\$35.112.000	Gastos proyectados a 6 meses		\$ 22.308.750

Costo total mensual	\$ 35.844.125
Costo total a 6 meses	\$ 215.064.750
Costo del producto	\$ 350.000.000

Nota. La figura presenta la tabla de estructura de costos

proyectados a 6 meses. Elaboración propia.

4.3 Consideraciones

Desde el Diseño Digital y Multimedia se debe contribuir en el desarrollo de herramientas que apoyen el proceso de aprendizaje de los niños frente a diversas situaciones de su cotidianidad. El proyecto Un cambio que emociona busca expandirse a nuevas temáticas a trabajar desde el aprendizaje de la inteligencia emocional por medio de narrativas hipermedia, viendo nuevas perspectivas y llegando de mediano a largo plazo, a todas las instituciones educativas distritales de Bogotá con el objetivo de aportar en el desarrollo integral de los niños desde el uso de las Tics como oportunidad de diseño.

Referencias

Atarama Rojas, T., Castañeda Purizaga, L. y Agapito Mesta, C.

(2017). Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de “intensamente”. Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación, 36, 1-15.

<https://idus.us.es/handle/11441/66425>

Basabe, N. ,Zlobina, A. y Páez, D. “Integración socio-cultural y adaptación psicológica de los inmigrantes extranjeros en el país Vasco

(2004).https://drive.google.com/file/d/1P7inAMMA6S0KQXmAue3msKpBvb1eecQs/view?usp=share_link

Bernal, Y., Pulido, O. Estrategia Mariposa: innovación para una orientación escolar sensible al contexto

<https://escuelaypedagogia.educacionbogota.edu.co/>

miradas/estrategia-mariposa-innovacion-para-una-or
ientacion-escolar-sensible-al-contexto

Bisquerra, (2000). Educación emocional .artículo de
evaluación de programas de
educación.ttps://dspace.ups.edu.ec/bitstream/12345
6789/21556/1/UPS-CT009478.pdf

Código de la infancia y la adolescencia. Ley 1098 de 2006. Art
25. 8 de noviembre de 2006. (Colombia).
<https://www.icbf.gov.co/bienestar/ley-infancia-adolescencia>

Código de la infancia y la adolescencia. Ley 1098 de 2006. Art
41. 8 de noviembre de 2006. (Colombia).
<https://www.icbf.gov.co/bienestar/ley-infancia-adolescencia>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 2. julio de

1991(Colombia).

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-1/capitulo-0/articulo-2>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 16. julio de 1991(Colombia).

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-1/articulo-16>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 27. julio de 1991 (Colombia).

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-1/articulo-27>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 44. julio de 1991(Colombia).

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. julio de 1991(Colombia).

<https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>

Colegio Antonio José de Sucre (2022) Página oficial.

<https://www.colegioantoniojosedesucreied.edu.co/>

Miseñal.tv. (s.f.). *Migropolis*.

<https://www.misenal.tv/migropolis>

ComKids (2013). Migrópolis y el universo de los niños migrantes.

<https://www.comkids.com.br/es/migropolis-e-o-universo-fantastico-das-criancas-migrantes/>

Design Thinking en español. (s.f.).¿En qué consiste el

proceso?.<https://www.designthinking.es/inicio/herramienta.php?id=26&fase=idea>

Franco Hernández, S., & Solano Fernández, I. M.

(2017). Inteligencia emocional con dispositivos móviles: Un análisis de apps para niños en edad infantil. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (3).
<https://doi.org/10.6018/riite/2017/308641>

González Varas (1999) Identidad. Conservación de Bienes Culturales. https://educacion.indiceenlinea.com/valores/docs/identidad_cultural/sesion_01/sesion_01_identidad_cultural_02.pdf

Gómez Cardona, L. (2017) Primera infancia y educación emocional. <http://34.231.144.216/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397>

Jiménez, V. (2022). ¿De dónde vengo?. *Cooltura, onceava edición*. <https://www.coolturaevistainfantil.com/>

Ley 1616 de 2013. (2013). Congreso de la República. Art. 1 °

.Objeto.

http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1616_2013.html

Maguare (s.f) <https://maguaremaguare.gov.co/>

Martínez, F. (2021) “Importancia de la inteligencia emocional en los niños”.

<https://fedep.org/blog/2021/03/12/importancia-de-la-inteligencia-emocional-en-los-ninos/>

MinCultura (2013) *Maguaré. Nuevo espacio cultural para la*

primera infancia en la web. [MAGUARÉ: Nuevo](#)

[espacio cultural para la primera infancia en la web](#)

[\(mincultura.gov.co\)](http://mincultura.gov.co)

Ministerio de Educación Nacional (2017). Educación

emocional, clave en la creación de vínculos

profundos en la escuela..

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/363327:Educacion-emocional-clave-en-la-creacion-de-vinculos-profundos-en-la-escuela>

Ministerio de Salud y Protección Social (2018), Resolución 4886 de 2018, Política Nacional de Salud Mental, 15 de noviembre de 2018, (Colombia).

MINEDUCACIÓN (2018). *Sistema educativo colombiano*.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/>

Ministerio de Salud y Protección Social (2021). Boletín de salud mental Salud mental en niños, niñas y adolescentes.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/ENT/boletin-4-salud-mental-anna>

-2017.pdf

MINTIC (s.f.). *Tecnologías de la información y las comunicaciones.*

<https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones-TIC>

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2017, 1 de abril).

Malnutrición. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/malnutrition>

Organización Mundial de la Salud (2021). Salud mental del adolescente.

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Ortíz, F. (1940). Transculturación. Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar ,

pp-pp. <https://libroschorcha.files.wordpress.com/201>

[8/04/contrapunteo-cubano-del-tabaco-y-el-azucar-ferrnando-ortiz.pdf](#)

RAE, actualización (2021). Identidad. Real academia española, pp-pp. <https://dle.rae.es/identidad>

RTVC (2015). Migrópolis y Cuentos de Viejos de Señal

Colombia, galardonados en Festival Anima 2013.

<https://www.rtvco.gov.co/noticia/migropolis-y-cuentos-viejos-de-senal-colombia-galardonados-en-festival-anima-2013>

Rueda, D (2021). La educación emocional en Colombia.

<https://cuestioneseducativas.uexternado.edu.co/la-educacion-emocional-en-colombia/>

Stickdorn, M. Schneider, J. (2011). *This is Service Design*

Thinking. BIS Publishers. Brown, T. (s.f.). *Design*

Thinking Defined. IDEO.

<https://designthinking.ideo.com/#design-thinking-in->

context

Vanegas, A. y Sofía, N. (2020). Educación emocional en niños de primaria en Colombia del año 2008 al 2018.

Estado del arte

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/25065/AlfonsoVanegasNataliaSofia2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortíz, F. (1940)). Educación emocional en niños de primaria en Colombia del año 2008 al 2018. Estado del arte

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/25065/AlfonsoVanegasNataliaSofia2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salovey P. y Mayer J. (1990) Emotional intelligence: Key readings on the Mayer and Salovey model.

<https://www.rafaelbisquerra.com/inteligencia-emoci>

onal/la-inteligencia-emocional-segun-salovey-y-mayer/

Santamaria V. A.F (s.f) *Infancia y cultura digital. Laboratorio de voces, narrativas transmedia y ciudadanía digital.*

Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

(Memorias-Capítulo 2 | Laboratorio de voces: infancia y cultura digital (udistrital.edu.co)

Torres Parra, C. A. (2007). Hipermedia como narrativa web.

Posibilidades desde la periferia. *Signo Y Pensamiento*, 25(50), 148–159. Recuperado a partir de

<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4618>.

Valencia Molina (2016) Herramientas digitales. Competencias

yestandaresTICS.<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/estandares-tic-javeriana-unesco.pdf>

Anexos

Anexo A. Entrevista experta psicóloga Paula Alexandra

Bohorquez.

Se realizó una entrevista a la psicóloga Paula Alexandra Bohorquez, en dónde se abordaron temas cómo las emociones en los niños en procesos de transculturación y las afectaciones que pueden llegar a tener.

Link:

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1rINw-4NbbNIMj_szGNDxv7GiR0VFcS9rU

Anexo B. Entrevista experta psicopedagoga Yomaira Bernal.

Se realizó una entrevista a la psicopedagoga Yomaira Bernal, en dónde se abordaron temas cómo el manejo de las instituciones frente a procesos de transculturación.

Link:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1f7C3CibXseC70jemWdoqQpdMtipK0Dh6>

Anexo C. Línea del tiempo

Se realizó una línea del tiempo con antecedentes que preceden a este proyecto, ya sea términos que son vitales para su desarrollo y así mismo proyectos y productos que se han realizado referente al tema.

Link:

[Linea de tiempo - Google Drive](#)

Anexo D. Segmentación de usuarios

Se realizó un mapa de empatía, un arquetipo de usuario y tarjeta persona para indagar respecto al contexto del niño, lo que piensa frente a estas situaciones.

Link:

https://drive.google.com/file/d/1DejAHaL879PDrQpGjo_WxsNFMBojqjF/view?usp=share_link

Anexo E. Pitch “Un Cambio que Emociona”

Se realizó un pitch corto en dónde muestra de manera general el desarrollo del proyecto en cuanto al acercamiento al usuario y la elaboración del producto final.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=EUp3ebqopWg>

Anexo F. Resultados de testeos

Se obtuvieron resultados a partir de los testeos realizados.

Link:

[Evidencias cocreación y testeos - Google Drive](#)