



Desarrollo de experiencias mediante una familia de objetos, que ayuden al fortalecimiento de las competencias de la inteligencia emocional en los niños de 2 a 5 años.

Nombre: María Fernanda Merchán

Mmerchan21@uan.edu.co

Tutor: Santiago Llanos

Correo electrónico: sa.llanos1@uan.edu.co

FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
BOGOTÁ D.C.

2.022

Índice General

1	RESUMEN DEL PROYECTO	7
2	PREGUNTA PROBLEMA	9
3	OBJETIVOS	9
3.1	OBJETIVO GENERAL	9
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	9
4	METODOLOGÍA	9
4.1	INVESTIGACIÓN:	11
4.2	OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS:	11
4.3	MÉTODO CUALITATIVO:	11
4.4	DISEÑO DE EXPERIENCIA	12
4.5	DISEÑO EMOCIONAL	12
4.6	PROCESO DE DISEÑO	12
4.7	COMPROBACIONES	12
5	MARCO TEÓRICO	12
6	ASPECTO POLÍTICO	18
6.1	LEGISLACIÓN VIGENTE	18
6.2	POLÍTICAS A FINES	20
7	IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	23
8	ÁRBOL DE PROBLEMAS	27
9	ANTECEDENTES	28
10	DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN EXISTENTE CON RESPECTO AL PROBLEMA	30
11	IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS PARTICIPANTES	30
11.1	IDENTIFICACIÓN DE PARTICIPANTES	30
12	POBLACIÓN AFECTADA	32
12.1	TIPO DE POBLACIÓN:	32
12.2	CARACTERIZACIÓN DEL USUARIO	32
12.3	NECESIDADES DEL USUARIO	36
13	INDICADORES PARA MEDIR EL OBJETIVO GENERAL	37
13.1	<i>FASE 1</i> RECONOCER LAS PROPIAS EMOCIONES	38
13.2	<i>FASE 2</i> CONTROL DE LAS EMOCIONES	38
13.3	<i>FASE 3</i> AUTOMOTIVACIÓN	38
13.4	<i>FASE 4</i> RECONOCER EMOCIONES AJENAS	38
13.5	<i>FASE 5</i> CONTROL DE LAS RELACIONES	38
14	DESARROLLO DE ACTIVIDADES	44
15	DISEÑO DE EXPERIENCIA	47

	3
16 DISEÑO EMOCIONAL	48
16.1 RELACIONAMIENTO DEL DISEÑO EMOCIONAL Y LAS COMPETENCIAS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	48
17 PROCESO DE DISEÑO	50
17.1 REFERENTES	50
18 ANÁLISIS DE FORMA	54
19 PROCESO BOCETACIÓN	61
20 COMPROBACIONES	65
20.1 COMPROBACIÓN 1	65
20.2 COMPROBACIÓN 2	73
20.3 COMPROBACIÓN 3	76
21 ANÁLISIS DEL COLOR	80
21.1 ANALISIS COLOR AMARILLO	80
21.2 ANÁLISIS COLOR AZUL	82
21.3 ANÁLISIS COLOR MORADO	84
22 MODELO CAD	85
22.1 PRIMER PRODUCTO	85
22.2 SEGUNDO PRODUCTO	87
22.3 TERCER PRODUCTO	88
23 CONCLUSIONES	89

INDICE DE TABLAS

	13
TABLA 1	16
TABLA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN	16
TABLA 2	19
LEGISLACIÓN VIGENTE RELACIONADO CON LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	19
TABLA 3	21
TABLA DE POLÍTICAS A FINES	21
TABLA 4	30
PARTICIPANTES	30
TABLA 5	32
ANÁLISIS DE POBLACIÓN AFECTADA	32
TABLA 6	33

	4
CARACTERÍSTICAS DE USUARIO SEGÚN INFORMACIÓN DE LOS DOCENTES Y LA OBSERVACIÓN	33
TABLA 7	38
CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON RELACIÓN A LOS MÉTODOS	38
TABLA 8	41
ANÁLISIS DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	41
TABLA 9	51
REFERENTES	51
TABLA 10	61
ALTERNATIVAS	61
TABLA 11	70
ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN	70
TABLA 12	75
ORGANIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS EN LOS MÓDULOS	75
TABLA 13	75
ANÁLISIS DE OBSERVACIÓN DE LA COMPROBACIÓN	75

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1	10
METODOLOGÍA	10
FIGURA 2	13
COMPETENCIAS ESTABLECIDAS POR DANIEL GOLEMAN	13
FIGURA 3	14
INTELIGENCIA EMOCIONAL	14
FIGURA 7	25
OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS PARTICIPANTES	25
FIGURA 8	27
ÁRBOL DE PROBLEMAS	27
FIGURA 9	37
PIRÁMIDE DE NECESIDADES DE MASLOW	37
FIGURA 10	44
SELECCIÓN DE ACTIVIDADES A DESARROLLAR	44
FIGURA 13	49

	5
DISEÑO EMOCIONAL DE DONALD NORMAN	49
FIGURA 18	57
PROCESO DE EXPLORACIÓN	57
FIGURA 20	59
EXPLORACIÓN DE CURVAS	59
EXPLORACIÓN DE CURVAS	60
FIGURA 21	65
PROTOTIPO DE PRIMERA ALTERNATIVA DE COMPROBACIÓN	65
	65
FIGURA 22	66
DEMOSTRACIÓN DE PROTOTIPO	66
FIGURA 23	66
DESARROLLO ACTIVIDAD, DESCUBRIR LA TEXTURA	66
FIGURA 24	67
USO DEL SENTIDO DEL TACTO	67
	67
FIGURA 25	68
INDICACIÓN EMOCIÓN GENERADA	68
FIGURA 26	69
EXPLORACIÓN DE TEXTURA NIÑOS DE 2 Y 3 AÑOS	69
FIGURA 27	69
EMOCIÓN GENERADA POR LA TEXTURA	69
FIGURA 28	71
EVALUACIÓN DESARROLLADA POR LA DOCENTE	71
FIGURA 29	73
PROTOTIPO ALTERNATIVA 7	73
FIGURA 30	74
FOTOGRAFÍA DE LA ALTERNATIVA 7	74
FIGURA 31	77
ELABORACIÓN DE PERSONAJE	77
FIGURA 32	78
PERSONALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES	78
FIGURA 33	78
TERMINACIÓN DE PERSONAJES	78
FIGURA 34	79

	6
TERMINACIÓN DE PERSONAJES	79
FIGURA 35	79
INTERACCIÓN DE LOS NIÑOS CON SUS PERSONAJES	79
FIGURA 36	80
CROMATICA DEL COLOR AMARILLO	80
FIGURA 37	81
ANÁLISIS COLOR AMARILLO	81
FIGURA 38	82
ANÁLISIS COLOR TURQUESA	82
FIGURA 39	83
ANÁLISIS COLOR AZUL	83
	83
FIGURA 41	84
ANÁLISIS COLOR MORADO	84
FIGURA 42	85
MODELO CAD PRIMER PRODUCTO	85
VISTAS PRIMER PRODUCTO	86
FIGURA 44	87
MODELO CAD SEGUNDO PRODUCTO	87
FIGURA 45	87
VISTAS SEGUNDO MODELO	87
FIGURA 46	88
MODELO CAD TERCER PRODUCTO	88
FIGURA 47	88
VISTAS TERCER MODELO	88

1 Resumen del proyecto

Este documento se realiza con el fin de obtener el título profesional de Diseño Industrial de la Universidad Antonio Nariño, tiene como objetivo ser culminado para el primer período del año 2022, para ser presentado ante los jurados a finales de junio.

Este proyecto se llevará a cabo en un jardín ubicado en la localidad de Bosa barrio Brasilia que se llama Gimnasio Bilingüe Haward Gardner como contexto de apoyo de caso de estudio, allí se ejercerán una serie de actividades con niños de 2 a 5 años, también las debidas comprobaciones para llegar el resultado final.

El desarrollo de este proyecto se dio en el mes de septiembre del 2021, donde se realizó la investigación previa de la inteligencia emocional y realizar las competencias a través de actividades ejecutadas en el contexto de caso de estudio, las cuales van a permitir recolectar información relevante para empezar a definir aspectos importantes para el desarrollo de experiencias , la segunda fase se lleva a cabo el proceso de ideación, testeo y producto final el cual se presentará ante los jurados a finales de junio de 2022.

Dentro de los contextos escolares, en una conferencia que dio el Ministerio de Educación (Min educación, 2017) indico que "existen problemas de los colegios frente a el analfabetismo emocional", esto radica debido a los índices que se presentan frente al consumo de drogas, Bullying entre otras por causa de no implementar le educación emocional. Por esta razón hay deficiencia en la educación sobre inteligencia emocional, se busca solucionar esto incorporando al proyecto las competencias que establece el autor Daniel Goleman.

Este proyecto se concentra en el estudio de la primera infancia, ya que es allí donde se empiezan a fortalecer las competencias de la inteligencia emocional. Por esto se busca que, con la familia de objetos, los educadores obtengan herramientas para la realización de actividades que fomenten el desarrollo de competencias emocionales dentro de los espacios educativos de primera infancia.

Se aborda una metodología por medio de 4 fases, que son: investigación, observación y análisis, procesos de diseño y comprobaciones, en las cuales por medio de colores se establece el proceso que se va a llevar a cabo para el desarrollo de la familia de objetos.

2 Introducción

Como objetivo principal se piensa implementar un desarrollo de experiencias por medio de una familia de objetos, los cuales van a ser herramientas pedagógicas basadas para que los niños entre 2 a 5 años de edad realicen una serie de actividades para llevar cabo la implementación de las 5 competencias de la inteligencia emocional establecidas por Daniel Goleman.

Con estas herramientas buscamos aumentar el nivel de interés basados en una relación directa sobre un objeto en el cual se pueda lograr que los niños establezcan sus emociones a través de elementos sensoriales los cuales ayuden por medio no verbal a evaluar el tipo de interacción que manifiesta el infante ante dicha acción con la herramienta de evaluación.

A parte de establecer interacción con herramientas para llegar a una evaluación, también se busca realizar estudios por medio de generación de sonidos, los cuales nos lleven a valorar con qué tipo de sonido el infante presenta de cierta manera liberación de estrés, con el fin de ayudarlo a controlar sus emociones por medio de la interacción manual con los objetos.

3 Pregunta problema

¿Cómo por medio de un producto se pueden generar experiencias para fortalecer la inteligencia emocional en los niños de 2 a 5 años?

4 Objetivos

4.1 Objetivo general

Desarrollo de experiencias para fortalecer las competencias de la inteligencia emocional en los niños de 2 a 5 años.

4.2 Objetivos específicos:

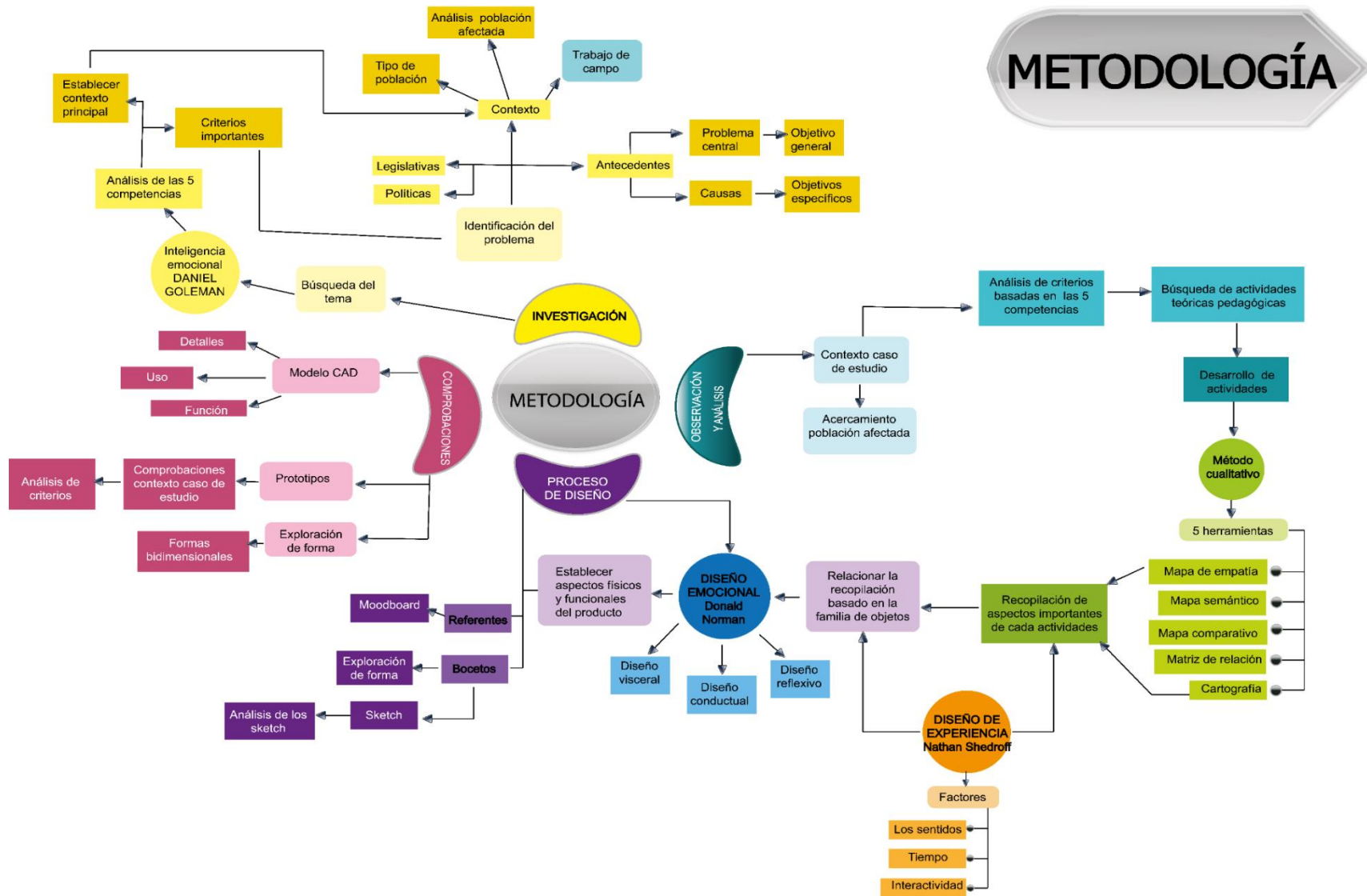
- Identificar los estímulos sensoriales que ayuden al reconocimiento de las emociones propias.
- Analizar las alternativas a partir de métodos de relajación que ayuden al control de las emociones.
- Definir acciones que fomenten la automotivación en las niñas y niños.
- Comparar tipos de mensajes no verbales que ayuden a reconocer las emociones ajenas.
- Potenciar las habilidades que ayuden mejorar las relaciones entre pares.

5 Metodología

Se hace un planteamiento metodológico propio, a partir de 4 fases, las cuales se reflejan en la figura 1, allí se explica el proceso que se lleva a cabo en cada una para llegar al resultado final de la familia de objetos.

Figura 1

Metodología



A continuación, se explica en qué consiste cada fase de color y que utilidad tiene para el proyecto.

5.1 Investigación:

En esta fase de color amarillo, se abarca la investigación basada en el libro de la inteligencia emocional de Daniel Goleman, allí se establecen aspectos importantes a partir de las 5C.¹, mediante las cuales se busca antecedentes sobre el tema y la población afectada, para obtener la problemática central, las causas, los objetivos generales y específicos.

5.2 Observación y análisis:

En esta fase de color azul turquesa, se hace la búsqueda de un contexto de apoyo como caso de estudio, en el cual se harán unas actividades teóricas pedagógicas las cuales responden a las 5C.

5.3 Método cualitativo:

Se determina para este método el color verde, allí se establecen 5 unas herramientas las cuales se utilizan para la recopilación de resultados de las actividades que se desarrollaron en la fase anterior, con la síntesis de los resultados en cada herramienta se pretende dar conclusiones que aporten para el desarrollo de la familia de objetos. A continuación, se explica cada una de las herramientas:

- A. **Mapa de empatía:** Este mapa me permite identificar aspectos de la necesidad del usuario desde el ¿Qué ve? ¿Qué piensa y siente? ¿Qué hace y dice? ¿Qué oye?
- B. **Mapa semántico:** Este método me permitirá establecer diferentes ramas frente a las dimensiones que se establecen en el diseño de experiencias dadas por Nathan Shedroff. Para llevar a cabo la elaboración de este método necesitare distintos elementos (texturas, colores, sonidos, uso de imágenes).
- C. **Mapa comparativo:** Permitirá hacer la comparación de diferentes lúdicas que se llevan a cabo dentro del contexto educativo, observando aspectos negativos de interacción que no permitan el manejo de las relaciones. Se realizan actividades lúdicas de integración donde se requiere algunos elementos como juguetes.
- D. **Matriz de relación:** Esta matriz permite identificar relaciones que pueden existir entre factores como la interacción, los sentidos, elementos que los rodea con la parte emocional

¹ 5C. Hace referencia a las 5 competencias de la inteligencia emocional.

E. Cartografías: El uso de imágenes es importante ya que los niños pueden expresar emociones por medio de lo que ven, esto se da por medio de actividades como la mímica, el dibujo, personificación.

5.4 Diseño de experiencia

Este apartado de color naranja, lo que se busca es que a partir de los resultados de las actividades de la fase dos se puedan relacionar con los 3 factores establecidos por Nathan Shedroff, para obtener resultados que aporten al desarrollo de ideas de la familia de objetos.

5.5 Diseño emocional

Este apartado de color azul es del diseño emocional de Donald Norman donde a partir de los tres aspectos que el establece, se relacionen con la inteligencia emocional y se determinen aspectos para el desarrollo del producto.

5.6 Proceso de diseño

Este apartado de color púrpura, es el proceso de diseño en el cual, por medio de los resultados y análisis que se desarrollan en los apartados de color turquesa, verde, naranja y azul, se hace el proceso de ideación de la familia de objetos.

5.7 Comprobaciones

En este apartado de color rosado, se hacen las comprobaciones de la familia de objetos en el contexto de caso de estudio, allí se realiza un análisis de un prototipado colocándolo a prueba con los usuarios y con los clientes, para establecer aspectos a mejorar.

6 Marco teórico

Se realiza una investigación frente a la IE ²(inteligencia emocional), basado en el libro de Daniel Goleman, en el cual se recolecta la información bajo las 5 competencias que el establece las cuales se observan en la figura 2, después se hace una búsqueda por otros medios para relacionar la información del libro desde otras investigaciones frente a la IE, en la figura 3 se muestra la recopilación de dicha búsqueda.

²Las siglas IE significara inteligencia emocional dentro del documento.

Figura 2

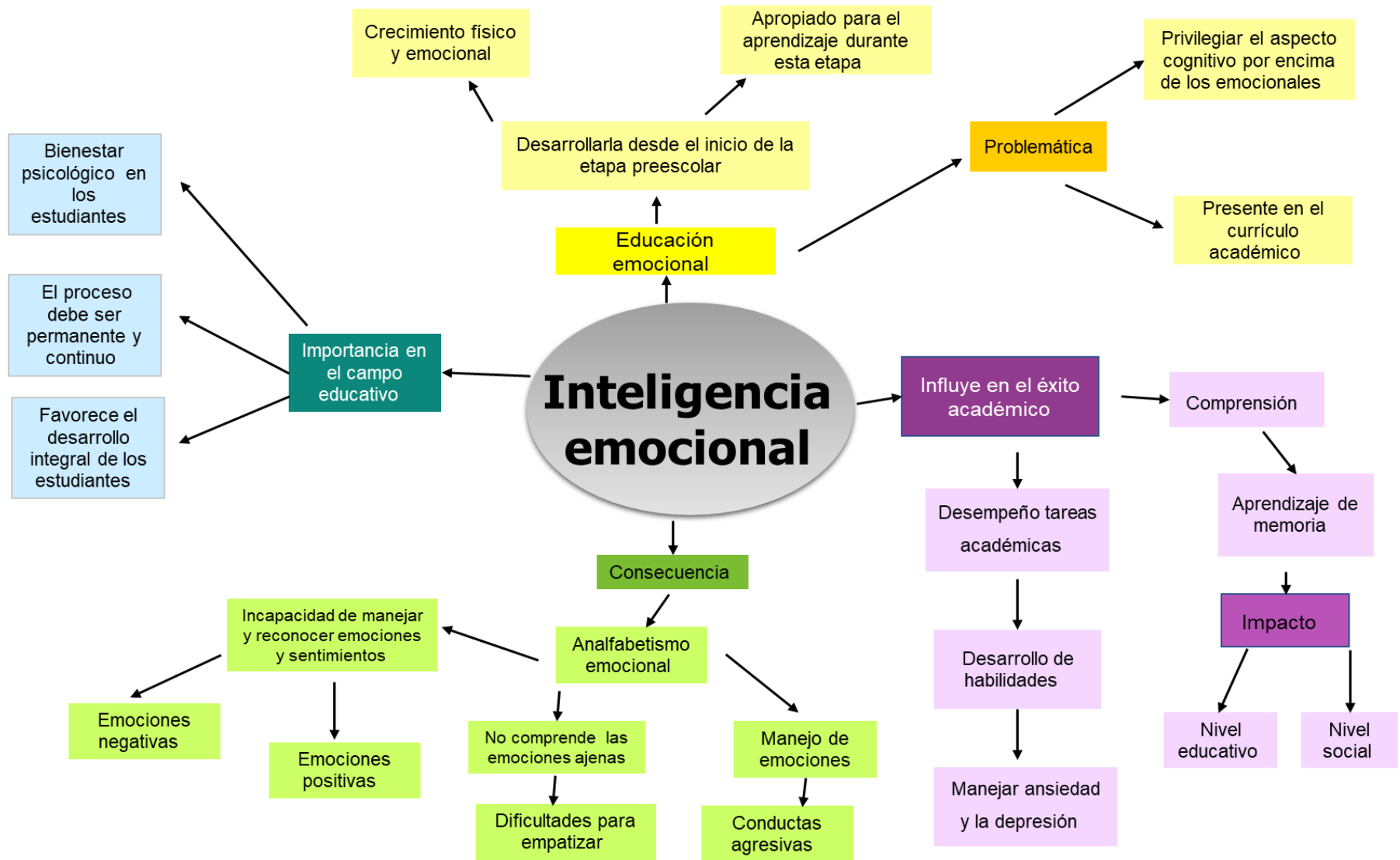
Competencias establecidas por Daniel Goleman



Nota: Estas son las 5 competencias de la inteligencia emocional que establece Daniel Goleman, allí están los criterios más importantes de cada una.

Figura 3

Inteligencia emocional



En la figura anterior se muestra 4 aspectos de la IE según lo investigado, en la primera es la importancia en el campo educativo donde se evidencia la importancia su aplicación dentro de este contexto, paralelo a esto está la educación emocional, la cual se hace fundamental su aplicación dentro del currículo académico. De color morado está el impacto que trae la falta de IE y el analfabetismo emocional como la principal consecuencia que se evidencia de color verde.

La información que se muestra en la figura 3, se realiza mediante la búsqueda de diferentes fuentes, donde se extraen causas y evidencias de la inteligencia emocional, a continuación, en la tabla 1 se muestra la investigación previa.

Tabla 1

Tabla recopilación de información

CAUSAS	EVIDENCIA 1	EVIDENCIA 2
<p>Falta de implementación de experiencias para el desarrollo de la inteligencia emocional</p>	<p>En una conferencia que dio el Ministerio de Educación (Min educación, 2017) indico que "existen problemas de los colegios frente a el analfabetismo emocional", esto radica debido a los índices que se presentan frente al consumo de drogas, Bull ying entre otras por causa de no implementar le educación emocional.</p>	<p>Según Goleman (1995) el analfabetismo emocional está siendo perjudicado por los avances tecnológicos, ya que los niños a temprana edad solo prefieren estar en el celular</p> <p>3. En Colombia el estudio de la Inteligencia Emocional en el ámbito educativo ha tenido incidencia en estudios relacionados con la enseñanza de diferentes campos del conocimiento como fue el caso de influencia de la inteligencia emocional (Peña y Guerrero 2010)</p>
<p>Déficit de atención e hiperactividad</p>	<p>En un estudio de Cuervo et al (2010) Indican que "alrededor de un 50% de los niños con TDA-H presentan trastornos o dificultades de aprendizaje y esto implica tener muchas posibilidades de fracasar en la escuela"</p> <p>3. Existen diferencias significativas entre los sexos, ya que hay mayor prevalencia de hiperactividad en niños y de inatención en niñas.</p>	<p>En el desempeño escolar, los niños tienden a cometer errores por descuido, su trabajo puede ser sucio y realizado sin reflexión y las dificultades para mantener la atención dan lugar a que, con frecuencia, el sujeto no concluya sus tareas. (...)la hiperactividad se considera más un problema para las escuelas y los padres que para el niño afectado. Sin embargo, muchos niños hiperactivos son infelices e incluso depresivos.</p>
<p>Falta de empatía con los compañeros de clase frente a las emociones que expresan</p>	<p>En el artículo de Gómez A. (2018) estable que: En este sentido, la empatía es un predictor de la conducta prosocial y está implicada también en el comportamiento altruista (...) corroboran dichos hallazgos al establecer una mayor prevalencia de comportamientos prosociales en niñas que en niños, especialmente en contextos educativos y sociales.</p>	<p>Según Zaki y Ochsner (2012), han aportado evidencia que demuestra la asociación entre empatía y preocupación prosocial. Esta nueva dimensión, involucra la motivación de los sujetos para procurar la mejora de las experiencias emocionales de otras personas y la capacidad para ayudarlos</p>

Falta desarrollo de habilidades sociales

Se hace un estudio de 41 niños de jardín periférico y 39 de jardín céntrico, en el cual se ponen dos pruebas una de escala habilidades sociales y la otra escala comportamental a nivel inicial 4-5 años, como resultado arroja un estudio no asertivo. Teniendo en cuenta esto establece que hay un déficit en la trasmisión de las habilidades sociales por parte de quienes componen los contextos de interacción de los niños

En una revista colombiana psicología se menciona en un apartado de un artículo que en Colombia se hicieron unos estudios a 156 niños con las escalas BASC y Conners, donde se han evidenciado déficits en las habilidades sociales que permiten diferenciar significativamente las personas afectadas con TDAH de quienes no lo está.

Reflejo de ansiedad

En un artículo de los trastornos de ansiedad Aganes et al. (2016) indica que (...) impactan negativamente la autoestima, las relaciones sociales, el rendimiento académico, la vida familiar y los futuros logros ocupacionales. Así mismo asocia otros Factores como: aproximadamente el 30% de los niños y adolescentes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad presenta trastornos de ansiedad

En un estudio que realizo (Cero desnutriciones, 2021) frente a las problemáticas de la pandemia indico que: "a causa de la interrupción de sus rutinas cotidianas y de la limitación del contacto social, los niños pueden llegar a presentar afecciones del comportamiento como trastornos de ansiedad o de estrés postraumático"

Falta de interacciones para que los niños se relacionen entre pares

Las relaciones entre pares en la infancia juegan un papel importante según Boivin M. (2016), un problema que se detecta en la infancia es que la relación entre pares no siempre es positiva entre "un 5% y un 10% de infantes experimentan problemas crónicos de relaciones con otros niños, tales como rechazo y violencia"

Según Nóbrega y Franco (2014) "establecen que la relación entre el incremento de la edad y la Comprensión Emocional CE es directamente proporcional, como constructo en desarrollo continuo; sobre la elección de pares se indica la afinidad emocional e incrementa el nivel de aceptación".

No hay una expresión asertiva de las emociones

En una investigación que realizo una psicóloga Arias (2017) de la Universidad Pedagógica indica que el mal manejo de las emociones, abren puertas al estrés, la angustia, la intolerancia, el irrespeto.

De acuerdo a un con el informe institucional de atención psicológica en el año 2019 en el colegio Sagrado Corazón de Jesús en Armenia, refiriéndose al mal manejo de las emociones en niños y niñas de primaria.

Agresiones verbales y físicas de algunos niños hacia sus compañeros e incluso a los profesores

Se presentan cambios de humor en ocasiones por los cambios de contextos en que se la pasan los niños, según Felman (2008) dice:

" El potencial para la hostilidad verbal, peleas a golpes, patadas y otras formas de agresión está presente en todo el período preescolar, aunque el grado en el que se manifiesta la agresión cambia conforme los niños crece"

Se publico una investigación en la revista Cedotic, la cual la realizaron 3 estudiantes de universidad del atlántico, donde intervinieron una institución educativa en barranquilla en la cual se brindará una educación integral de los niños, por causa de situaciones que afectaron la sana convivencia y los procesos de las aulas en los niños y niñas de 5 y 6 años

Nota: Esta tabla se realiza basada en la investigación de la IE

7 Aspecto político

7.1 Legislación vigente

A continuación, en la Tabla 2 se muestran la legislación vigente entorno a la IE, donde se encontrará la descripción de la ley y la utilidad para el proyecto.

Tabla 2*Legislación vigente relacionado con la inteligencia emocional*

	Ley	Descripción	Utilidad para el proyecto
Legislación vigente	Ley 115 de 1994	Se establece en el artículo 15 que la educación preescolar es parte del desarrollo integral del infante, a través de experiencias pedagógicas y recreativas, teniendo en cuenta la importancia en la etapa temprana la parte de lo emocional.	Establecer una edad partiendo desde la infancia tal como lo establece en el texto, para tener un soporte del porque se va a trabajar esa edad, así mismo, trabajar por medio de experiencias la parte emocional.
	Ley 1098 de 2006	En el código de la infancia y adolescencia (Ley 1098 de 2006) en el artículo 29: Derecho integral a la primera infancia, establecen el desarrollo cognitivo, emocional y social, en el mismo se habla de la primera infancia como la etapa del ciclo vital.	Aporta al proyecto como argumento de haber trabajado con la primera infancia en cuanto al desarrollo emocional.
	Proyecto de ley 460 de 2020	La Cámara de Representantes aprobó el proyecto de ley de la congresista Martha Villalba (2019), promoviendo la educación emocional ³ en las instituciones de preescolar, primaria básica y media, como complemento de lo cognitivo y a la prevención de riesgo en los menores, allí hacen mención del beneficio a la mejora del rendimiento académico. Manifiesta los índices alarmantes de acoso escolar ⁴ , consumo de drogas, alcoholismo lo cual hay que entrar a prevenir	Trae una argumentación del porque se realiza el proyecto en una edad temprana, así mismo el fortalecimiento de la inteligencia emocional puede ayudar a prevenir conductas a medida que los niños crezcan.

³ **Educación emocional** se reconoce como una necesidad para la prevención y disminución de las problemáticas sociales que se presentan en la escuela debido a que estas se relacionan con aspectos de convivencia, competencias ciudadanas y relaciones sociales, por tanto, es a través de la educación como pueden ponerse en marcha procesos de desarrollo de las distintas competencias humanas (Bisguerra, 2003).

⁴ El fenómeno del bullying famoso en estos días también recibe el nombre de matoneo, intimidación, hostigamiento o acoso escolar, expresiones empleadas para referirse a aquellas conductas agresivas que se ejercen de manera repetida a un alumno o grupo de ellos sobre otro, en donde la intención es hacer daño

	Ley 1013 de 2006	Establece que la educación está en la obligación de la formación de los valores, esto con el fin de un comportamiento humano y la mejora de convivencia social, llevando a cabo la implementación de la asignatura de Urbanidad y cívica para preescolar, básica y media, teniendo en cuenta el desarrollo de la inteligencia emocional se involucra con la convivencia.	Al igual que la anterior ley, aporta en un sentido del porque se desarrolló el proyecto y que beneficios trae para los usuarios. De igual manera, ayuda a la interacción de la experiencia por medio de los valores como se pueden implementar dentro del proyecto.
	Decreto presidencial 2247 de 1997	Dentro de este decreto en el artículo 13, integra la creación de escenarios que les permita a los niños expresar sus sentimientos y emociones, así también la autonomía y autoestima, exponen la creación de lúdicas de interacción donde se puedan expresar unos con otros creando relaciones sociales.	Aporta para la argumentación desde la experiencia, a partir de la familia de objetos, que permitan expresar a los niños sus sentimientos y relacionarse con los demás.

7.2 Políticas a fines

En la siguiente tabla 3 se establecen las políticas relacionadas con la IE, allí se realiza la descripción de los planes y la utilidad para el proyecto.

Tabla 3

Tabla de políticas a fines

	Planes	Descripción	Utilidad para el proyecto
Políticas afines	Plan de desarrollo distrital 2016-2020	En este Plan el primer pilar: “Calidad educativa para todos”, busca garantizar el derecho a la educación a niños, niñas y adolescentes, dando igualdad a las condiciones, implementando una estrategia para la educación, donde se haga uso del tiempo de jornada única extendida, con el fin de garantizar oportunidades de aprendizaje que a lo largo del proceso educativo se desarrollen competencias básicas, ciudadanas y socioemocionales.	Este plan favorece para la implementación de la familia de objetos que se hace para ser implementadas en la jornada pedagógica.
	Plan de Nacional de Desarrollo	En el apartado “primero las niñas y los niños”, se hace énfasis en el desarrollo integral desde la infancia hasta la adolescencia. Se establecen una serie de estrategias frente a la violencia infantil, en el cual el reto es diseñar mecanismos que garanticen la reducción de violencia sexual, física y psicológica hacia la niñez.	Frente a este plan, aunque se hable de la niñez no hacen énfasis como tal de la educación emocional o de las competencias socioemocionales, sino de estrategias de las diferentes problemáticas causadas en la niñez. Lo cual da paso para una estrategia mediante el proyecto para ser implementado en el ámbito escolar y tratar la educación emocional.

**Plan sectorial de educación
2016-2020 de la Secretaría de
Educación de la Alcaldía
Mayor de Bogotá**

***Fortalecimiento de competencias
socioemocionales:***

Adquirir conocimiento y habilidades para que aprendan a manejar sus emociones, establecer relaciones positivas, sentir empatía hacia los demás.

En el ámbito escolar se adquieren las habilidades mediante actividades curriculares y de relaciones entre pares.

Fortalecimiento de prácticas mediante herramientas didácticas orientada al desarrollo de competencias socioemocionales

Este plan aporta ideas para las diferentes interacciones que se generan dentro del desarrollo de experiencia.

**Plan sectorial de educación
2020-2024 de la Secretaría de
Educación de la Alcaldía
Mayor de Bogotá**

Este documento se encontró en la secretaría de educación del distrito, de la alcaldía mayor de Bogotá, llamado "Caracterización de sector educativo 2019-2020, Plan sectorial de educación 2020-2024 de Bogotá, en el cual se enfoca en promover la educación desde la primera infancia hasta la adulta, para ello, hace mención de 6 programas, en el programa número 2 "formación integral: más y más tiempo en los colegios" (p.13), hace énfasis a la jornada única donde se aproveche el tiempo escolar como una oportunidad para avanzar en la educación socioemocional.

Este plan aporta en el sentido de implementar el proyecto como una herramienta pedagógica, en el cual, por medio de la experiencia con la familia de objetos, se pueda fortalecer la inteligencia emocional y aprovechar el tiempo escolar tal como se menciona allí.

8 Identificación y descripción del problema

Teniendo en cuenta la investigación en torno a la IE, se concluye que en la infancia es donde se comienza a ver problemas relacionados con las competencias emocionales, según Goleman (1995) indica que el desarrollo de la inteligencia emocional es a partir de la infancia donde el cerebro está en perpetua adaptación.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace una búsqueda en la infancia de las problemáticas que hay entorno a ella. La secretaria de integración social (2020) dio un informe donde indico que:

Las cinco localidades con mayor índice de atención de violencia intrafamiliar en comisarías fueron: Bosa con 3.526 casos (13 %); Kennedy con 3.459 (13 %); Suba con 3.152 (11 %); Engativá 2.934 (11 %), y Ciudad Bolívar con 2.809 (10 %).

Para el 2021 esta misma entidad revelo que las localidades de Bosa y Kennedy con 4.195 casos, donde 1.560 fueron a infantes de 0 a 5 años, 2.635 casos en niños de 6 a 12 años, aunque la cifra es más elevada en los niños de 6 a 12 año, se evidencia de que hay problemas en la infancia mediante el maltrato.

Para ello se hace la investigación de violencia infantil en estas dos localidades, en las siguientes figuras 1 y 2 se evidencia los resultados encontrados.

Figura 4

Número de casos por tipo de violencia en la localidad de Kennedy

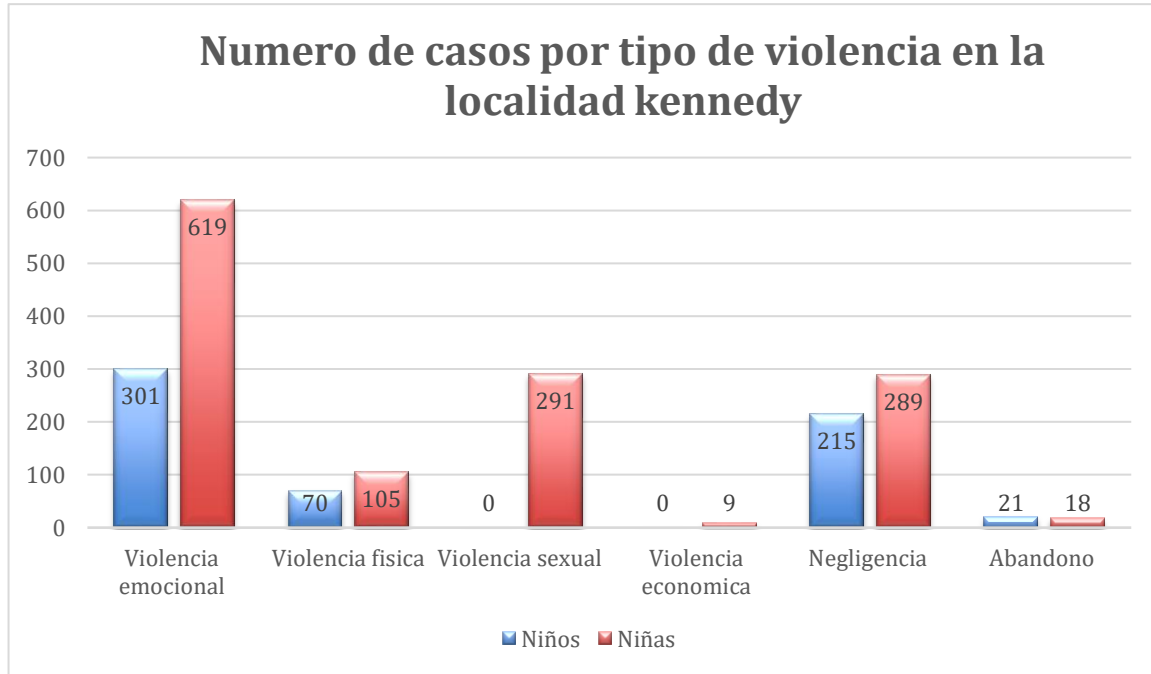
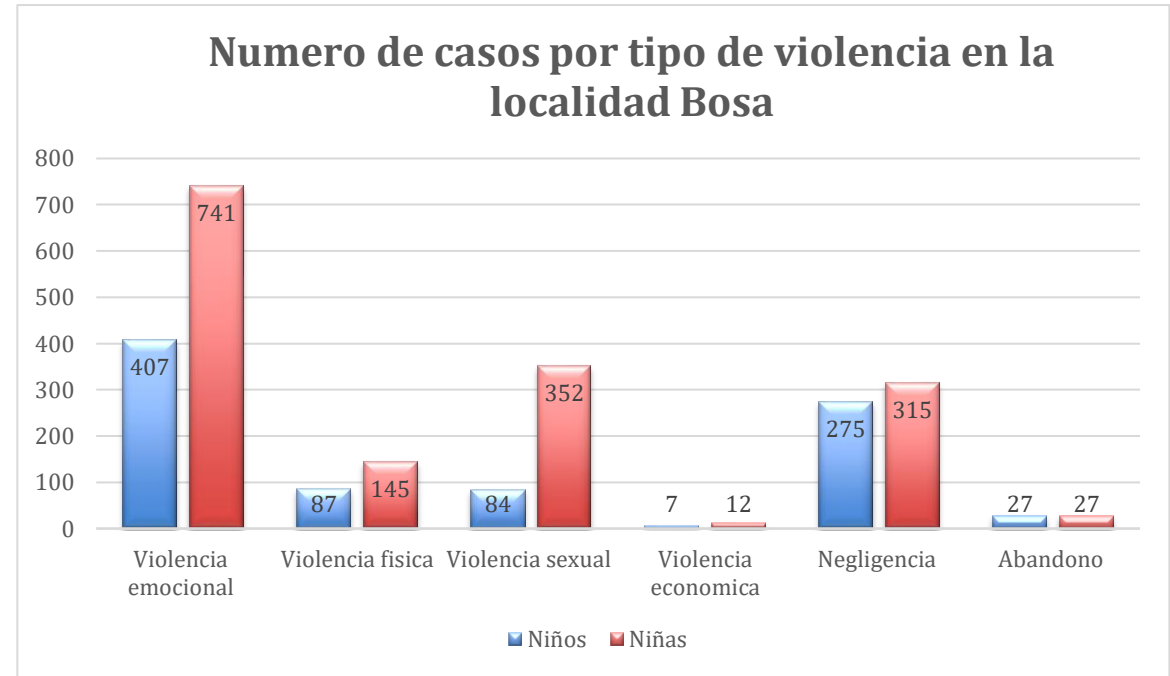


Figura 5

Número de casos por tipo de violencia en la localidad de Bosa



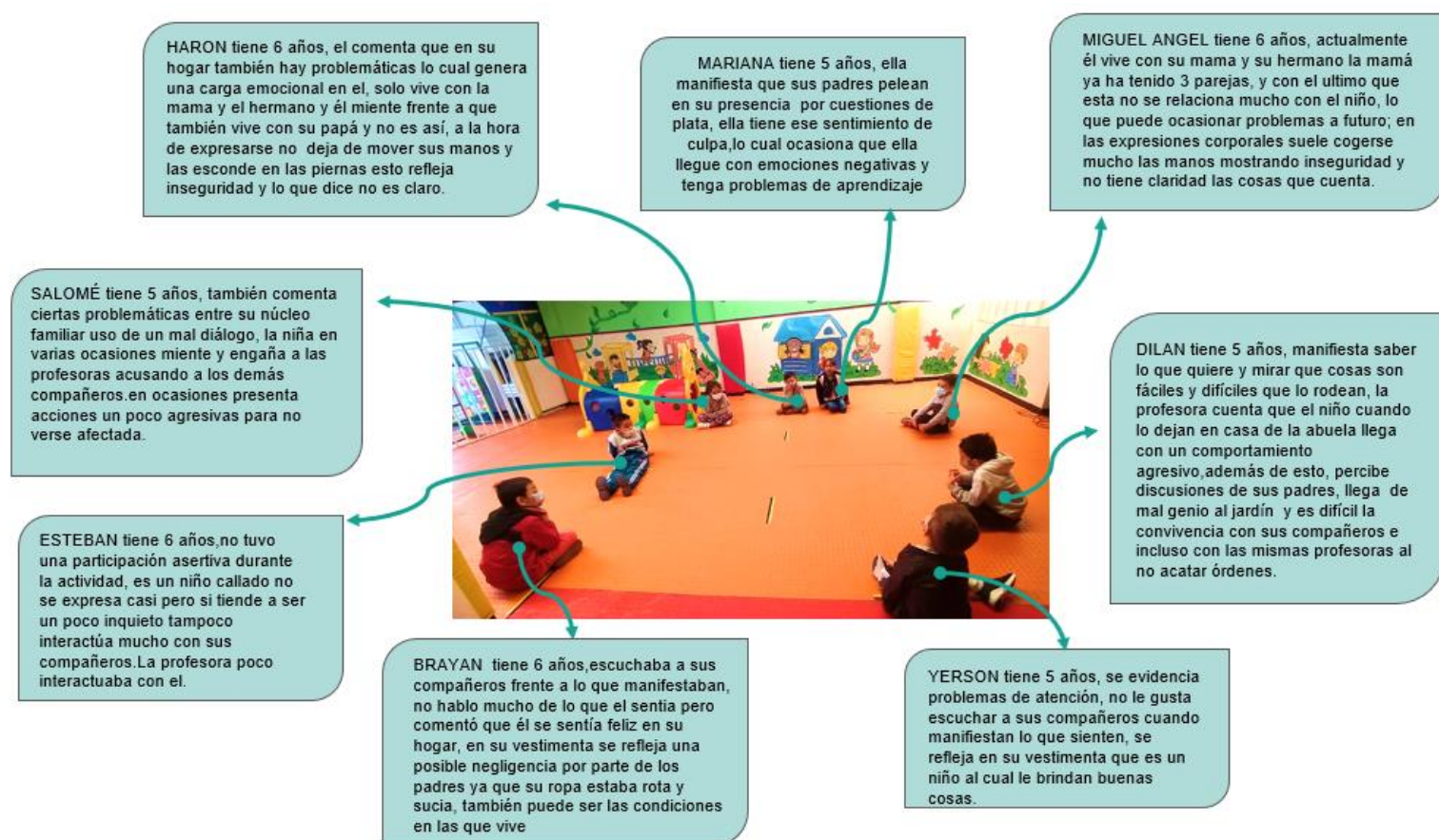
Nota: Las cifras de las dos graficas fueron sacados de Salud Data (2021). Elaboración propia (2021).

Según las cifras evidenciadas en las figuras 1 y 2, la localidad de Bosa arroja 1151 casos contemplados en el año 2021 semestre I. es donde se refleja más índices de violencia en la infancia, mientras que la localidad de Kennedy arroja 920 casos, para lo cual se procede hacer un trabajo de campo con la búsqueda de un jardín en la localidad de Bosa, el cual se permita trabajar durante el proceso de proyecto, para pasar a desarrollar la segunda fase de color turquesa la observación y análisis.

El trabajo de campo se apoya en un jardín ubicado en la localidad de Bosa barrio Brasilia como estudio de caso, allí se pudo tener un acercamiento con los niños en una actividad dirigida por la profesora Livia Mancipe que también es la directora del jardín.

En dicha actividad la profesora se dirigió a los niños con una pregunta sobre los retos que tenían dentro de un año, allí se pudo hacer una observación, referente a las actitudes de los niños mientras hablaban, en la siguiente figura 7 están los niños, en la cual se muestra un análisis que se realizó por cada uno.

Figura 7
Observación y análisis de los participantes



Nota: En esta figura se evidencia el análisis realizado durante el acercamiento que se hizo con los niños.

En la figura anterior hace referencia a lo analizado durante el acercamiento que se tuvo, allí se establecen relaciones con las competencias al igual que con la investigación previa, por ejemplo, las niñas y los niños carecen de la sensibilidad para percibir las emociones de sus compañeros, según Goleman D. (1995), indicaba que la empatía es una habilidad fundamental, ya que es la capacidad que se basa en la autoconciencia emocional, con base en esto, cuando no se comprenden las emociones de los demás, los niños en un futuro pueden presentar diversas dificultades para establecer relaciones interpersonales.

Así también, la mayoría de los niños tiene sentimientos de culpa al presenciar discusiones entre sus padres, lo cual les trasmite emociones negativas provocando que al día siguiente no tengan motivación efectuando dificultad en el desarrollo de aprendizaje.

Dentro del Jardín se dan actividades lúdicas lo cual les ayuda no solo en la parte de aprendizaje, sino también al desarrollar algunas habilidades en la infancia, cuando realizan estas actividades algunos niños presentan conflictos con sus compañeros manifestando conductas agresivas, este tipo de situaciones se presentan debido a que no se hace “un trabajo serio en el aprendizaje y el manejo de las emociones pasa a convertirse en un factor protector frente a comportamientos de riesgo” (Gómez L, 2017).

Es preciso señalar que, para llevar a cabo el desarrollo de la inteligencia emocional, se debe implementar la educación emocional en las instituciones, ya que es necesario para evitar problemas como los que hoy se ven en los colegios como bullying, consumo de drogas entre otros; en una conferencia del Foro Educativo Nacional (Min educación 2017), el psicólogo Lucas Malais “aseguró que la raíz de esos problemas es lo que él llama “analfabetismo emocional”, producido por una mala gestión de las emociones en las personas, se puede revertir desde un entrenamiento emocional desde niños, evitando esas circunstancias a futuro”.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, referente a las problemáticas en un informe efectuado por el congreso (SDIS⁵, 2020), la secretaria Xinia Navarro entregó cifras de violencia intrafamiliar, donde se detectó a la localidad de Bosa como una de las localidades donde fue el mayor índice de denuncias con 3526 casos equivale a un 13%, así mismo mencionan un 6% de la infancia de los niños de 0 a 5 años.

Con los datos anteriormente expuestos, esto abre paso a una oportunidad para que desde el diseño se genere un interés de atender la necesidad de fortalecer las

⁵ SDIS significa secretaria de integración social

competencias de la inteligencia emocional, brindando un bienestar desde la infancia para seguir mejorando la calidad educativa.

9 Árbol de problemas

En la siguiente figura 8 de árbol de problemas de evidencia el problema central, las causas y los efectos del mismo.

Figura 8
Árbol de problemas



Teniendo en cuenta este la figura 8, a continuación, se muestran los antecedentes relacionados a la IE.

10 Antecedentes

En EL CÓDIGO DE INFANCIA Y DE ADOLESCENCIA (Ley 1098 de 2006), se hace mención en el artículo 20 el derecho de protección el abandono físico, emocional y psicoafectivo de sus padres, también se relaciona con el artículo 29, donde la primera infancia es una etapa vital ya que se establecen bases de desarrollo cognitivo, emocional y social, teniendo en cuenta el rango de edad desde los cero (0) a las seis (6) años.

Se debe agregar que, en esta ley hay un apartado de concordancias del artículo 39, donde hacen referencia al desarrollo de programas donde se puedan detectar alteraciones emocionales y sensoriales en el desarrollo de los niños y niñas; más, sin embargo, en ningún artículo se menciona la implementación de la educación emocional en las instituciones educativas como una obligación para el desarrollo emocional en los niños y niñas.

El proyecto de Ley 460 de 2020 de la Cámara de Representantes, tiene como fin: “promover e implementar, de manera transversal al proceso educativo, la educación emocional en las instituciones educativas de los niveles preescolar, primaria, básica y media del país”. (Congreso de la república de Colombia 2021). Esto indica que hay un interés frente a la educación emocional en Colombia al querer implementar dicha ley.

Así mismo, en el Plan Sectorial de educación 2016 -2020 (Alcaldía mayor de Bogotá. 2017), hacen mención frente a planes para la primera infancia, como el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, para mejorar las habilidades y los conocimientos de los niño y niñas, mediante actividades curriculares, dentro de este plan, se resalta la cátedra de paz para el mejoramiento del clima escolar para prevenir problemáticas escolares.

En las instituciones se presentan situaciones en las cuales el clima escolar se ve afectado, en una conferencia sobre “la educación emocional, clave de la creación de vínculos” que dio el Ministerio de Educación (Min educación, 2017) Indicó que la educación emocional “es una necesidad en los entornos escolares, para prevenir muchos de los problemas que hoy se ven en los colegios (deserción, acoso escolar y consumo de drogas, entre otros)”, para que los procesos de aprendizaje y los resultados académicos sean mejores.

Se han realizado estudios como, por ejemplo, en un artículo de investigación de la revista educación y ciencia (Castellanos et al., 2019) en el departamento de Boyacá “buscaba comprender las emociones y los comportamientos de los estudiantes en el aula en 3 instituciones educativas” (p.237).

En los resultados de la investigación que realizaron reconocieron debilidades emocionales, para lo cual diseñaron e implementaron un programa llamado “Hablo sin herir, actuó para convivir” allí establecieron 4 competencias de la Inteligencia

emocional, las cuales fueron: conciencia emocional ,reconocimiento emocional, autonomía emocional y habilidades sociales ,en cada una de estas había una serie de actividades que los estudiantes tenían que realizar con el fin de mejorar la convivencia en las aulas.

Otra causa que tiene incidencias a futuro en la vida un niño es la empatía, el cual, tiene una influencia importante en el desarrollo de las habilidades sociales, “el desarrollo de la empatía como estrategia en la creación de condiciones necesarias para que los conflictos en las instituciones educativas disminuyan ,y así lograr un clima educativo favorable”(Caro et al.,2018) ,las relaciones entre pares en la infancia juega un papel importante según Boivin M.(2016), un problema que se detecta en la infancia es que la relación entre pares no siempre es positiva entre "un 5% y un 10% de infantes experimentan problemas crónicos de relaciones con otros niños, tales como rechazo y violencia"(pag.8).

Con base a lo anterior, dentro de las instituciones educativas se hace necesario la implementación de la educación emocional para prevenir problemas desde la infancia y darle importancia a fortalecer la inteligencia emocional, en la revista cambios y pertenencias, hay un artículo si aprendo a escuchar, té comprendo, donde exponen

Las instituciones educativas, maestros y padres de familia se sintonicen con un aprendizaje significativo para el estudiante, que esté encaminado a atender la inclusión, a potenciar la inteligencia emocional, a respetar al otro en sus diferencias, a formarse como un verdadero ser humano lleno de virtudes (Benavides et al,2020).

En un informe del colegio Sagrado Corazón de Jesús en Armenia, la psicóloga Arias C. (2020), se refirió al mal manejo de las emociones de los niños y las niñas de primaria, debido a las agresiones físicas y verbales que se presenciaban dentro de las aulas; esto conduce a que los niños no tienen una buena relación entre pares.

Arias S, (2017) realizó un estudio de caso en la Institución Educativa Simón Bolívar de Tunja, a los estudiantes del grado 8° en la cual, por medio de un método cualitativo, se evidencio un déficit en el manejo de las habilidades emocionales y sociales, lo cual generaba un clima poco favorable.

Según Gómez L, (2017) la educación emocional: “aumentará la capacidad de relacionarse con otros y consigo mismo por medio de un adecuado manejo de las emociones” (p.178). También afirma que se hace necesario la implementación de la educación emocional en la infancia ya que “el desarrollo cognitivo es el centro del proceso educativo formal y ocupa la mayor parte del currículo” (p.178), esto se relaciona con una afirmación de Fernández & Montero (2015) donde señalan que “la labor de los

maestros no es solo transmitir conocimientos académicos, sino que adicionan que la educación emocional no se ha introducido en las escuelas” (p.53).

11 Descripción de la situación existente con respecto al problema

Este tipo de proyecto es necesario implementarlo en la localidad de Bosa ya que debido al índice de casos de violencia infantil que anteriormente se mencionaron, la infancia se está viendo afectada por los distintos tipos de violencia, afectando emocionalmente al infante trayendo consigo consecuencias que se ven reflejados en el contexto educativo. Así mismo, da una oportunidad a que el desarrollo de experiencias al que se quiere llegar se implemente dentro del currículo académico para aprovechar esos espacios y los niños puedan fortalecer la inteligencia emocional.

En el siguiente apartado de la población afectada, se hace un análisis referente a los participantes, en el cual a través de una tabla se evidencia la población a intervenir.

12 Identificación y análisis de los participantes

12.1 Identificación de participantes

Tabla 4

Participantes

Participante	Contribución o Gestión
Alcaldía Mayor de Bogotá	Esta entidad es la principal ya que abarca la parte educativa a nivel distrital la cual abre puertas para el desarrollo de este tipo de proyectos.
Alcaldía local de Bosa	A nivel local, esta entidad es el apoyo para que se implemente en la localidad este tipo de proyectos, adicional a esto puede ser una abertura para abrirse a nivel distrital.
Institución educativa Jardín Gimnasio Bilingüe Howard Gardner	Contexto como caso de estudio donde se llevará a cabo la implementación del diseño de experiencias

Educadores	Son las personas que van a ser asesorar para el desarrollo de las actividades y para las comprobaciones del producto del diseño de experiencias
Padres de familia	Los padres son influenciadores en que este tipo de proyectos se implementen en el jardín para beneficio de los niños.
Primera infancia (Niños de 2 a 5 años)	Los usuarios para quien va dirigido el diseño de experiencias. Las personas con las que se va a hacer las comprobaciones.
Universidad Antonio Nariño	Ejerce la investigación del problema para llevar a cabo una solución desde el Diseño Industrial

Con una entidad a nivel distrital se pueden generar estrategias gubernamentales a partir de la implementación de este tipo de proyectos, trayendo consigo mejoras en la infancia.

Por otro lado, va de la mano con la secretaria de educación, con la implementación de este proyecto dentro de un currículo académico, para que se aproveche el tiempo y prevalezca a una mejora en la educación emocional.

A nivel local, con la alcaldía de Bosa, se puede llegar a acuerdos para desde el fortalecimiento de la inteligencia emocional llevándola a cabo en la primera infancia, se puedan ver mejoras en los índices de violencia en la infancia dentro de la localidad, así mismo, logra intervenir a tiempo este tipo de problemáticas.

Para llevar a cabo el proyecto se hizo la búsqueda de un jardín Gimnasio Bilingüe Howard Gardner, este va a desempeñar un rol importante, ya que va a hacer el contexto como caso de estudio donde se llevará a cabo la implementación del diseño de experiencias.

Por otro lado, dentro de este jardín están las educadoras, estas son las personas que van a contribuir con la asesoría de alternativas para desarrollar las actividades y van a hacer el acompañamiento para ejercer las actividades, así mismo van a ser evaluadoras del diseño de experiencias en el momento de las comprobaciones.

Los padres de familia harían parte de la implementación de este tipo de proyectos para que sean implementados en los jardines, ya que desde la primera infancia se comienza a trabajar en la educación emocional, así mismo, en un futuro abarcar otro proyecto con el mismo tema, pero para ser trabajado desde la casa.

Los usuarios juegan también un rol importante, ya que son las personas a quien van dirigido el diseño de experiencias, estos serían los niños de 2 a 5 años, ellos van a hacer los van a hacer uso del producto final.

13 Población afectada

En la siguiente tabla 5 se realizó un análisis referente a las niñas y niños partiendo a nivel distrital, luego a nivel local, y los diferentes tipos de violencia en la infancia que hay en la localidad, los cuales anteriormente en las gráficas se observaron.

Tabla 5

Análisis de población afectada

Población	Numero de niñas	Número de niños
Distrito	346.584	240.565
Bosa	29.530	28.150
Maltrato infantil	552	368
Violencia emocional	619	301
Violencia física	105	70
Violencia sexual	291	0
Violencia económica	9	0
Negligencia	289	215
Abandono	289	215
2 a 5 años	26.470	25.050
Total	402.524	293.765

13.1

Tipo de población:

Primera infancia (niñas y niños de 2 a 5 años)

13.2 Caracterización del usuario

En la fase dos de la metodología se desarrolla la tabla 6, en la cual se evidencian los comportamientos de cada infante y datos relevantes que pueden aportar al proyecto, esta información fue entregada por la profesora y directora Livia Mancipe y la profesora Johanna Sandoval del jardín.

Tabla 6

Características de usuario según información de los docentes y la observación

Nombre y apellido	Edad	Años en el jardín	¿Con quién viven?	Comportamientos evidenciados
Alisson Montero	2 años	8 meses	Vive con su papá y mamá	Alisson es hija única, es una niña muy alegre a cada momento está sonriendo, aunque en ocasiones agrede a sus compañeros, cuando la regañan siempre niega lo que hace y expresa su miedo con llanto, le gusta jugar con sus compañeros y es muy consentida por su mamá y en ocasiones por las profesoras.
Santiago López	2 años	1 año	Vive con su papá y mamá	Santiago es hijo único. Muestra con las expresiones de su cara cuando algo no le gusta, le gusta jugar, pero con algunos de sus compañeros, al jardín lo mandan muy bien arreglado, le sonrío mucho a la profesora para que lo consientan.
Juan Martin Gonzales	2 años	1 año	Vive con su mamá, su papá y su abuela	Juan es hiperactivo, las profesoras casi todo el tiempo tienen que estar detrás de él ya que hace maldades o agrede a sus compañeros en especial a las niñas, la profesora comenta que es el primero en llegar al jardín para ponerle hacer las actividades antes de que lleguen los demás ya que no dejaría trabajar a sus compañeros. Cuando la madre lo lleva al jardín a veces se le escapa y no le hace mucho caso, a la abuela tampoco le hace caso y le ha tocado llevarlo al jardín solo si ella le da algo a cambio.

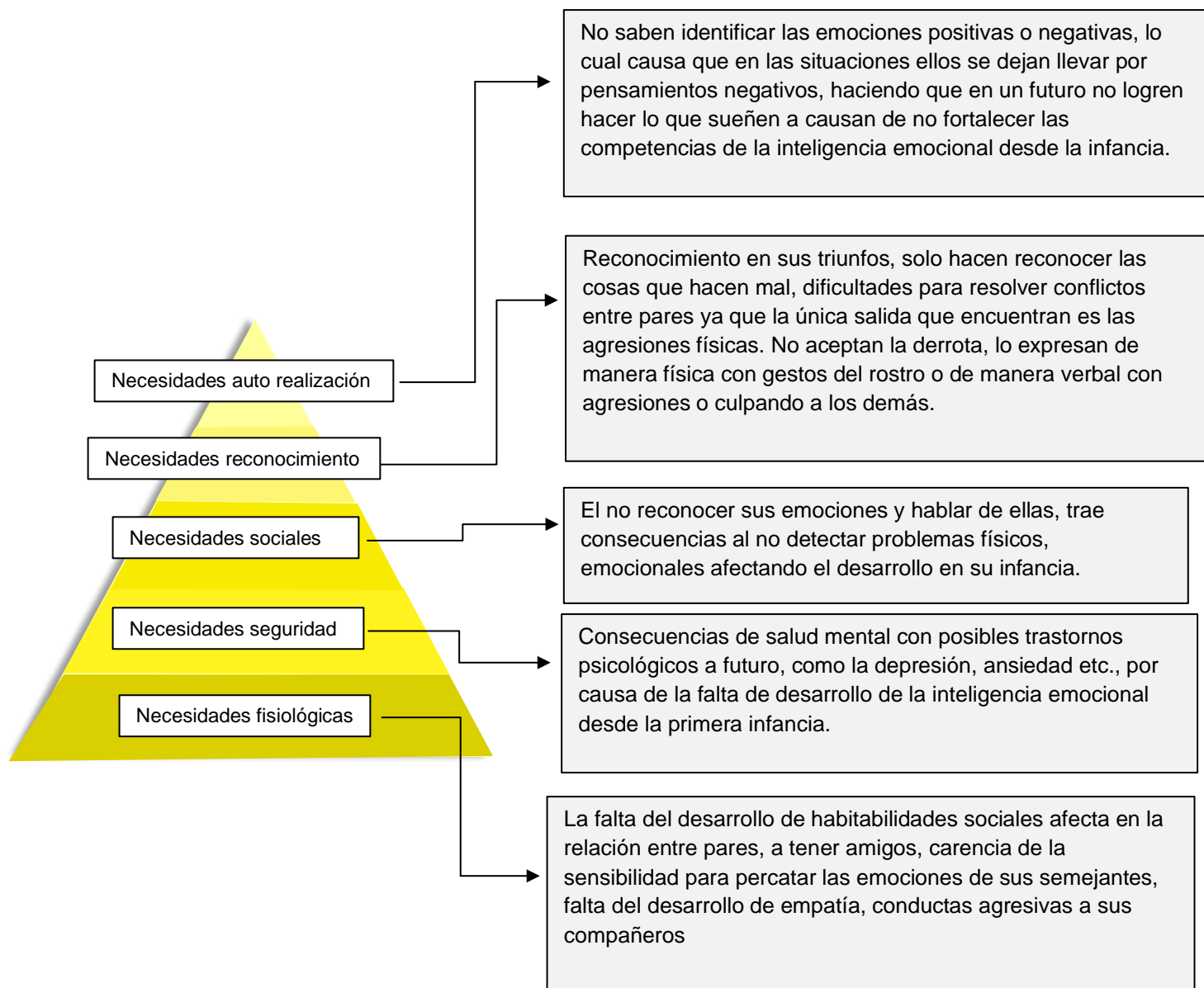
Ian Ruiz	3 años	1 años	Vive con su mamá, su papá y sus abuelos	Ian demuestra sus sentimientos positivos de forma física o verbal, hace comentarios varias veces de las cosas que le gustan, es muy tranquilo y no tiene conductas agresivas.
Samuel Buitrago	3 años	2 años	Vive con sus padres	Samuel no participa mucho en las actividades, tiende a ser muy callado, al momento de jugar nunca se ha evidenciado que agrede a algún compañero.
Luciana Cardona	3 años	1 año	Mamá y el abuelo	Luciana casi no va al jardín, es muy tranquila callada, participa en las actividades, no se ve que se relacione mucho con sus compañeros más bien es algo aislada.
Fernando	4 años	1 año	Vive con sus padres y una hermana	Fernando es tranquilo, en las actividades las realiza para la ejecución de las misma es de manera lenta, cata las órdenes, es muy educado y tiene buena relación con sus compañeros.
Mariana Jiménez	5 años	2 años	Vive con su mamá y su papá y una hermana mayor	Mariana es una niña participativa, pero en ocasiones la profesora comenta que llega triste y durante la semana es así, esto debido a los conflictos que ella evidencia en su hogar por aprietos económicos, provocando en ella sentimiento de culpa.
Tomas Contreras	5 años	8 meses	Vive con sus padres, una hermana y la abuela	Tomas es muy tranquilo, aunque cuando sus compañeros están hablando él no presta mucha atención, no muestra interés por lo que expresan sus compañeros

Hanny Ruiz	5 años	2 años	Vive con su mamá, sus padres son separados hace 2 años, ella ve al papa solo dos veces cada mes	Hanny es una niña muy extrovertida, la profesora manifiesta que ella nunca acata órdenes, y en ocasiones la castigan cuando van al parque de los niños que queda dentro del jardín en un tercer piso, dejándola en el salón por indisciplina. En las actividades les hace las cosas a los demás cuando ella termina, se evidencio en ocasiones que a los demás les cuesta trabajar con ella. También la profesora comenta que a el papa lo ve por video llamada y es de vez en cuando.
Esteban Cárdenas	5 años	2 años	Vive con la mamá, una tía, y los abuelos, sus padres están separados hace 4 ya años	Esteban tiene dificultades en su habla, al momento de preguntarle con quien vivía agacho la mirada y no era muy claro lo que decía, comentaba que vivía con el papa, pero la profesora contradijo dicho comentario e Indicó que no vive con su papa y casi no se ven con él. A su abuelo le dice papá.
Miguel Arias	5 años	8 meses	Vive con su mamá y su padrastro, pero él le dice papá desde pequeño, también con sus hermanos mayores con un hermano y dos hermanas. No hablo en ningún momento de su papá.	Miguel es muy interactivo, participa en las actividades, pero él quiere ser el primero en todo y siempre quiere ganar. No acepta la derrota de la mejor manera, en varias ocasiones se observó agrediendo a sus compañeros. Así mismo, casi siempre le gusta trabajar con Mariana. Según lo que comenta la profesora la mamá tuvo con la pareja actual un niño. En ocasiones él ha evidenciado peleas entre ellos de manera verbal.

Dilan Arbeláez	5 años	2 años	Vive solo con su mamá, sus padres están separados hace 2 años el comenta que su madre es joven tiene 25 años y trabaja como independiente en un local de celulares.	Dilan es un niño rebelde no acata órdenes, es posesivo y dominante, quiere siempre ser el primero en todo, juega con sus compañeros de forma agresiva, y no controla sus emociones, cuando participa siempre lo hace gritando para que solo lo escuchen a él.
Sebastián Mojica	7 años	1 año	Vive con la mamá y el papá y tiene 2 hermanas que viven con los abuelos Sofía de 13 años y Laura 16 años.	Sebastián es un niño desafiante con las profesoras, no acata órdenes y cuando lo regañan muestra un desinterés por lo que le dicen, es muy rebelde. Comenta que el otro año ya va pasa el colegio y lo reitera una y otra vez. En sus útiles escolares algunos colores ya están desgastados y no sirven debido a que son muy pequeños no lo deja colorear bien, la profesora manifiesta que los padres tienen el recurso se puede notar que hay una negligencia por parte de los padres.

13.3 Necesidades del usuario

Con base a la tabla anterior, se procede hacer un análisis con respecto a las necesidades del usuario, para ello la información se sitúa mediante la pirámide de la teoría de Maslow partiendo del estudio de las 5 necesidades que el plantea, las cuales son, fisiológicas, seguridad, social, reconocimiento y auto realización. Esto se evidencia en la siguiente figura 9.

Figura 9*Pirámide de necesidades de Maslow***14 Indicadores para medir el objetivo general**

Desarrollar 5 actividades en el jardín Gimnasio Bilingüe Howard Gardner, los cuales van a corresponder a los 5C de la IE; con la participación de los niños de 2 a 5 años y el apoyo de las docentes.

14.1 Fase 1 Reconocer las propias emociones

14.2 Fase 2 Control de las emociones

14.3 Fase 3 Automotivación

14.4 Fase 4 Reconocer emociones ajenas

14.5 Fase 5 Control de las relaciones

Para relacionar el método cualitativo que es de color verde en la metodología y las 5 herramientas que se van a utilizar con las actividades que se van a realizar en el jardín, se sacaron las características principales de cada competencia que establecen en el libro de la inteligencia emocional de Goleman (1995), esto con el fin de dar una base específica, para la búsqueda de actividades que ya están planteadas desde teoría de la pedagogía.

Posteriormente, se dará a conocer lo anteriormente mencionado por medio de una tabla en la cual indica las características de las actividades, los métodos a utilizar para organizar la información y los fines.

Tabla 7

Características de las actividades lúdicas con relación a los métodos

Competencias	Características de las Actividades	Función	Métodos	Fines
Conocimiento de las propias emociones	Realizar una actividad donde por medio uso de los sentidos los niños interactúen con las texturas e indiquen qué emoción les genero	El uso de distintas texturas para que generen emociones y expresiones en las niños y niños	D -Matriz de relación	Por medio del mapa se logra identificar cuáles serían los elementos sensoriales que se van a implementar en el Diseño de experiencia

Control de las emociones	<p>Realizar una actividad con cuentos que hablen de emociones</p> <p>Identificar qué tipo de melodías a los niños les genera tranquilidad</p> <p>Desarrollar una actividad donde se dé una competencia</p>	<p>Los niños identifiquen las emociones de los cuentos y relacionarlas con situaciones en el contexto escolar y hacerles preguntas de cómo reaccionaría ante esa situación.</p>	<p>C-Mapa comparativo</p> <p>B- Mapa semántico</p>	<p>Identificar las emociones negativas para colocarlas en los momentos de interacción dentro del diseño de experiencias</p> <p>Definir las melodías que a los niños les genere emociones positivas y que se puedan dar con elementos dentro del diseño de experiencias</p>
Automotivación	<p>Realizar una actividad entre equipos donde se involucran emociones negativas y positivas</p>	<p>Observar e identificar en cada equipo como entre pares se motivan y como se da la motivación por cada niño, qué tipo de emociones se reflejan</p>	<p>C- Mapa comparativo</p>	<p>Definir con qué intensidad se manejan las emociones que se implementaran en el diseño de experiencias</p>
Reconocer emociones ajenas	<p>Realizar por medio de cartografía con situaciones de diferentes emociones, para que un niño la exprese por medio de mímicas y los demás la identifiquen</p>	<p>Identificar los niños como evidencian las emociones de los demás, realizando preguntas de él porque consideran que es dicha emoción.</p>	<p>A-Mapa de empatía</p> <p>E-Cartografías</p>	<p>Identificar aspectos importantes para generar interacciones dentro del diseño de experiencias por medio del mapa de empatía</p>
Control de las relaciones	<p>Proponer una actividad donde se pueden desarrollar dos habilidades la empatía y el autocontrol por medio de la expresión de los sentimientos</p>	<p>Identificar cómo es la relación social de los niños</p>	<p>C- Cuadro comparativo</p>	<p>Reconocer que habilidades de comunicación se pueden generar en las interacciones</p>

Nota: La tabla compara las características de cada competencia, la herramienta que se va a ser utilizada para cada actividad y los fines que se quieren lograr. Elaboración Propia. (2021).

Con lo evidenciado anteriormente se procede a la identificación de actividades ya previamente establecidas desde la teoría pedagógica para llevarlas a cabo en el jardín con las niñas y los niños, allí se establecen varias actividades por competencias donde finalmente se escoge la más apropiada según las características y los fines de la tabla anterior. A continuación, se muestra en la siguiente tabla 8 el respectivo análisis.

Tabla 8

Análisis de actividades pedagógicas

Fases	Objetivos generales	Nombre de la actividad	Material	Objetivos	Desarrollo
Fase 1	Reconocer las propias emociones	La bolsa/ caja misteriosa	Funda o una bolsa, y varias texturas	Estimular el sentido del tacto, discriminar las diferentes texturas y formas	Se les enseña a los niños/as la bolsa misteriosa, allí se ponen diferentes elementos de textura, le pedimos a un niño que meta la mano a la bolsa con los ojos cerrados y saque un elemento
		El dado de las emociones	Cartulina, cara de distintas emociones	Reconocer las emociones y expresarlas con gestos faciales	Se hace un dado con la cartulina y en cada cara del dado se coloca una emoción, luego se lanza el dado y un niño/a tiene que poner la cara que aparezca. Esta actividad se puede complementar diciendo situaciones que les provoquen esas mismas caras.
		Poniendo caras	Cartulina, foamy se recortan distintos ojos, boca y cejas	Sean conscientes de los diferentes movimientos en esas tres áreas de la cara que se producen con las distintas emociones	El niño/a tiene que colocar los ojos, la boca y las cejas en la cartulina y decir por medio de expresión que se produce qué emoción.

Fase 2	Control de las emociones	Dinámica de escenificar conflictos	Proponer situaciones	Aprender a enfrentar situaciones, serán más conscientes de las emociones y sentimientos que experimentan todos	Proponer diferentes situaciones que generan emociones negativas como angustia, miedo o rabia
		Dinámicas de relajación	Reseguir laberintos de meditación	Regularse en momentos de carga emotiva elevada	Se respira pausada y lentamente mientras con el dedo seguimos el laberinto desde el inicio (flecha) hasta el corazón y vuelta atrás
		Técnicas de relajación	Papel en blanco, colores y melodías	Infundir sentimientos por medio de lo que escuchan	Colocar melodías que transmiten alguna emoción y los niños pueden dibujar
Fase 3	Automotivación	Gafas de motivación	Cartulina	Ver lo positivo de los demás y nuestro entorno	Colocarse las gafas de la motivación y empezar a ver lo positivo de los demás, no se vale decir nada negativo ni a juzgar. Se puede crear un diálogo positivo o ir escribiendo.
		¿Cómo soy?	Cartulina	Identificar las cualidades de cada uno	Escribir diferentes cualidades positivas. En la cartulina se dibuja la silueta del niño/a y se irán colocando las cualidades positivas en la silueta según lo que el niño considere
Fase 4	Reconocer las emociones ajenas	Soy tu	Papelitos con preguntas simples	Conocernos más entre nosotros.	Se trata de hacer un montón con las tarjetas boca abajo y por turnos vamos cogiendo una tarjeta y debemos responder a dichas preguntas, pero como si fuéramos el otro

Cuentos para el desarrollo de la empatía

Libro: cuentos

Se trata de hacer un montón con las tarjetas boca abajo y por turnos vamos cogiendo una tarjeta y debemos responder a dichas preguntas, pero como si fuéramos el otro

Leer un cuento que ayude a ponerse en el lugar del otro, ir haciendo preguntas como ¿cómo crees que se siente este personaje?", "¿cómo crees que lo que hace el protagonista afectará a su amigo?"

Fase 5

Control de las relaciones

Botella de la comunicación

Bote, papeles de colores

Expresa sus emociones, pueda verbalizar delante de los demás las cosas que le gustan (y las que no) y empatee con el resto

Tener un bote y papeles donde escribir esas cosas que los otros han hecho por nosotros y que nos han hecho sentir bien, usando la frase: "Me gustó cuando...". Ayudan a descubrir que sus actos afectan a los demás

Lenguajes expresivos

Papeles con diferentes expresiones

Permite interactuar y aprender. Expresar emociones, sensaciones, sentimientos.

Hacer equipos y mostrarles la emoción a expresar ellos deben hacer la expresión y el equipo contrario debe adivinar qué emoción sería

Dibujo dictado

Cartografías de dibujos

Hoja de papel

Los niños empaticen con el otro, pero también que observen la importancia de comunicar algo a los demás y aprender a escuchar con atención

Deberán formar parejas y se le da un dibujo a uno solo integrante, luego el otro deberá dibujar siguiendo las instrucciones del otro y luego intercambian papeles

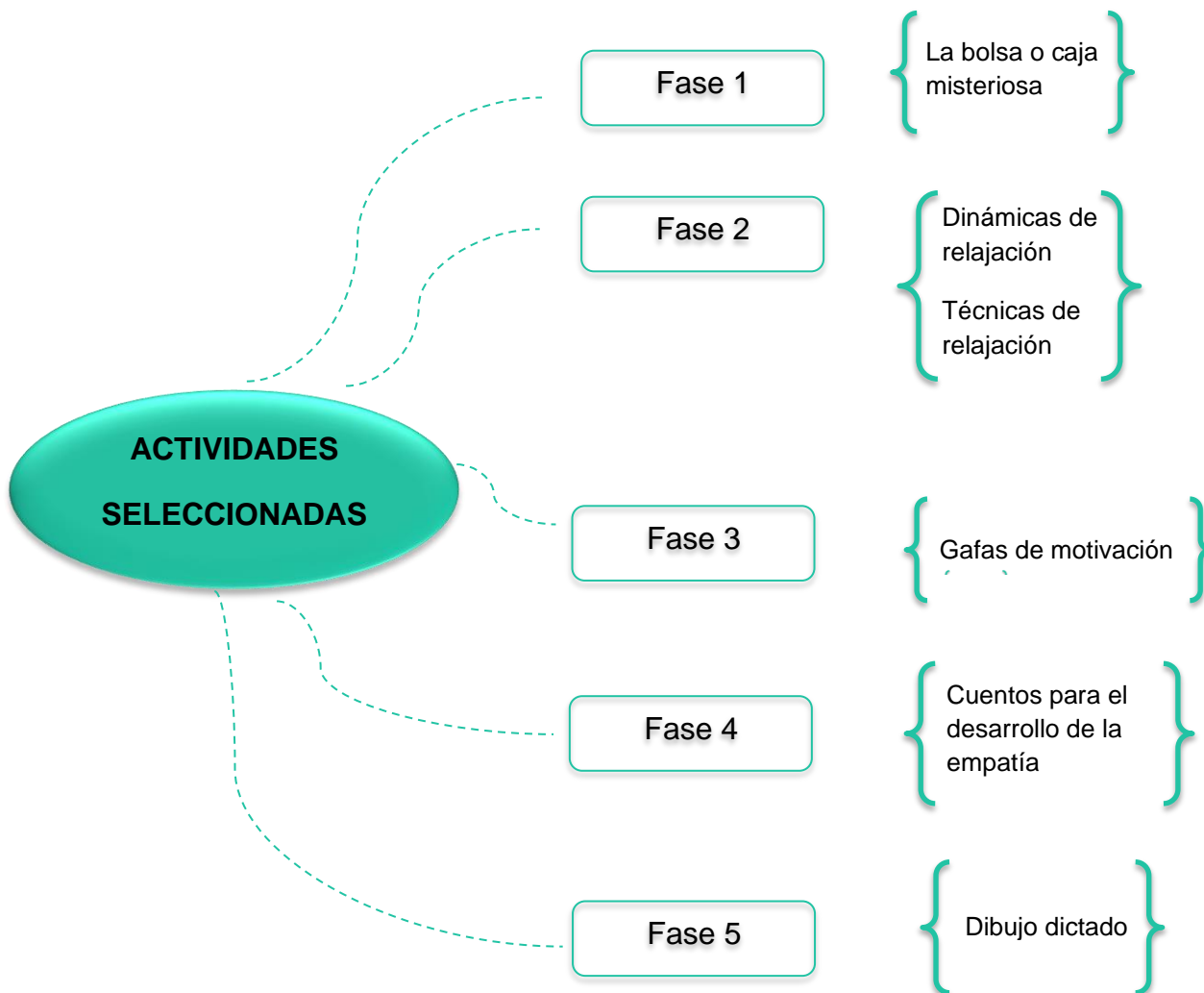
Nota: Se hace la relación de las actividades teóricas pedagógicas, con relación a cada competencia. Elaboración Propia. (2021).

15 Desarrollo de actividades

Teniendo en cuenta lo que se estableció en la tabla 7 y 8, se hace la elección de las actividades que se realizarán en el jardín, esto está representado en la siguiente figura 10.

Figura 10

Selección de actividades a desarrollar



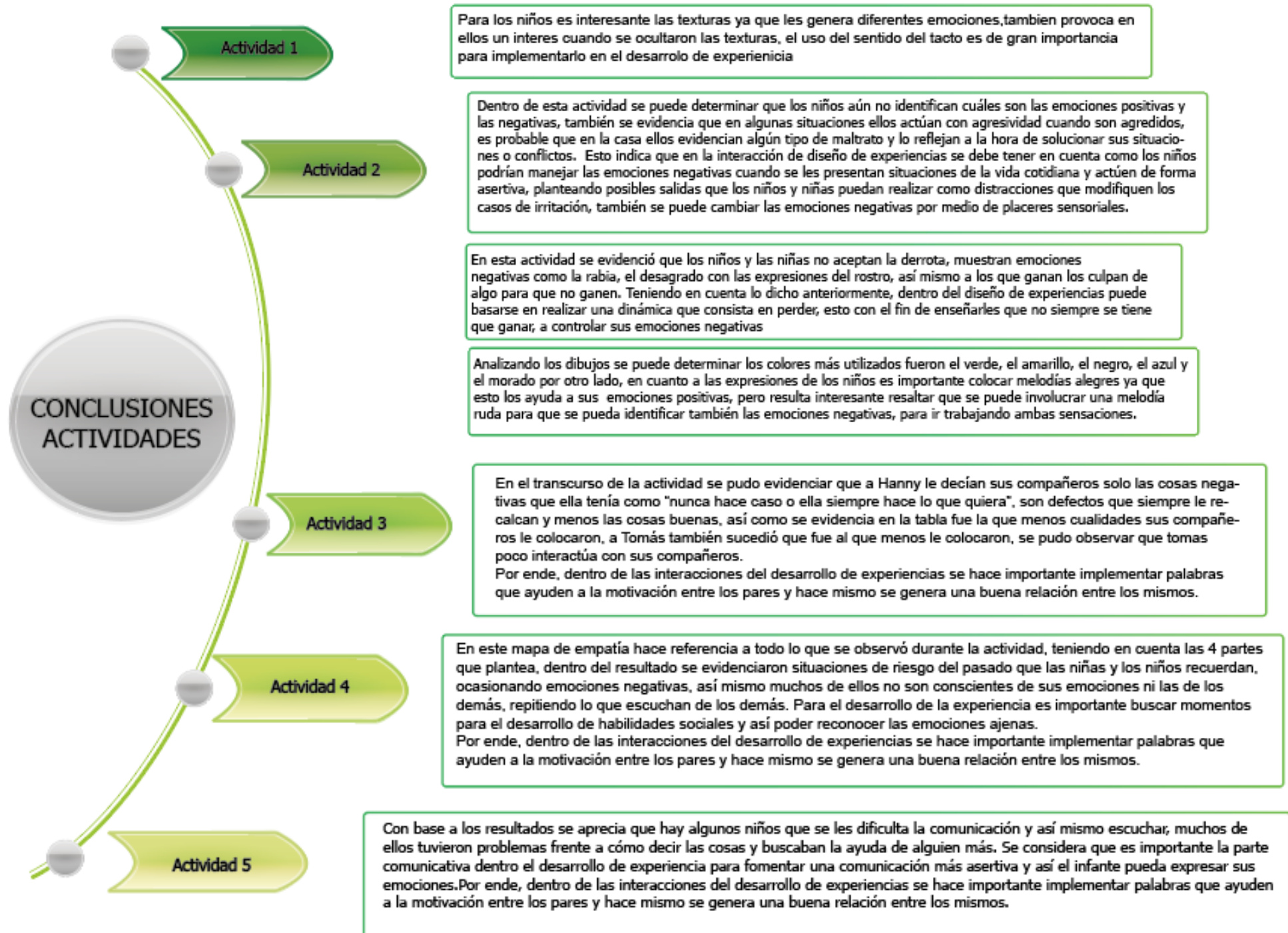
Teniendo en cuenta el esquema anterior, en el siguiente enlace se muestra por medio de una cartilla el desarrollo de las actividades realizadas con los niños en el jardín.

<https://www.flipsnack.com/E9BFF566AED/cartillas-de-actividades.html>

A continuación, en la figura 11 se muestra las conclusiones a las que se llegaron en cada actividad y lo que aporta para el proyecto.

Figura 11

Conclusiones de las actividades



16 Diseño de experiencia

Para el desarrollo de la experiencia se va tomar a Nathan Shedroff desde los 3 factores que el plantea que son: los sentidos, el tiempo y la interactividad. Partiendo de ello, se realiza la figura 12 donde se expone la relación que se analiza a partir de las conclusiones de las actividades y estos tres factores, teniendo en cuenta lo que puede aportar para el proyecto.

Figura 12

Diseño de experiencia de Nathan Shedroff



17 Diseño emocional

17.1 Relacionamiento del diseño emocional y las competencias de la inteligencia emocional

En este punto lo que se quiere dar a comunicar a través de la figura 13, es la relación que hay entre las competencias de la inteligencia emocional y el diseño emocional de Donald Norman (2004), donde por medio de 3 fases que él establece, se relaciona la familia de objetos.

A continuación, por medio del esquema se explican las fases planteadas y lo que se quiere lograr con cada producto.

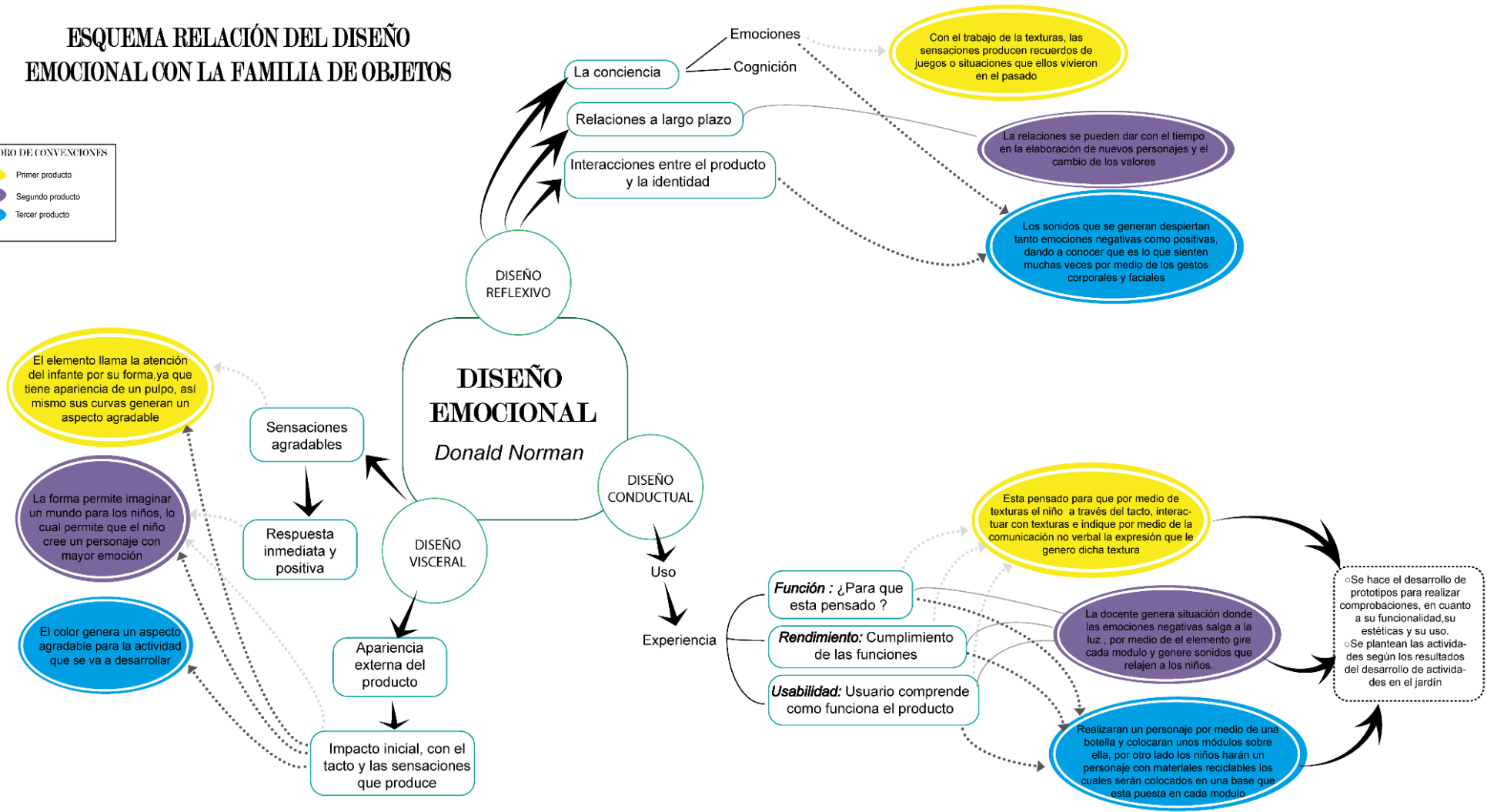
Figura 13

Diseño emocional de Donald Norman

ESQUEMA RELACIÓN DEL DISEÑO EMOCIONAL CON LA FAMILIA DE OBJETOS

CUADRO DE CONVENCIONES

	Primer producto
	Segundo producto
	Tercer producto



18 Proceso de diseño

Basado en la información analizada de las conclusiones de las actividades y relacionarlo con los factores del diseño de experiencia y los 3 aspectos del diseño emocional, se procede a hacer la tercera fase de color morado en la metodología, el proceso de diseño. En el cual basado con la información anterior se hace la búsqueda de los referentes para abarcar las alternativas para diseñar.

18.1 Referentes

En los referentes se analizan a partir de las 6 dimensiones que establece Shedroff, en la siguiente figura 14 se muestra las 6 dimensiones y en que consiste cada una. Después se encontrará la tabla 9 de los referentes encontrados.

Figura 14

Dimensiones establecidas por Nathan Shedroff

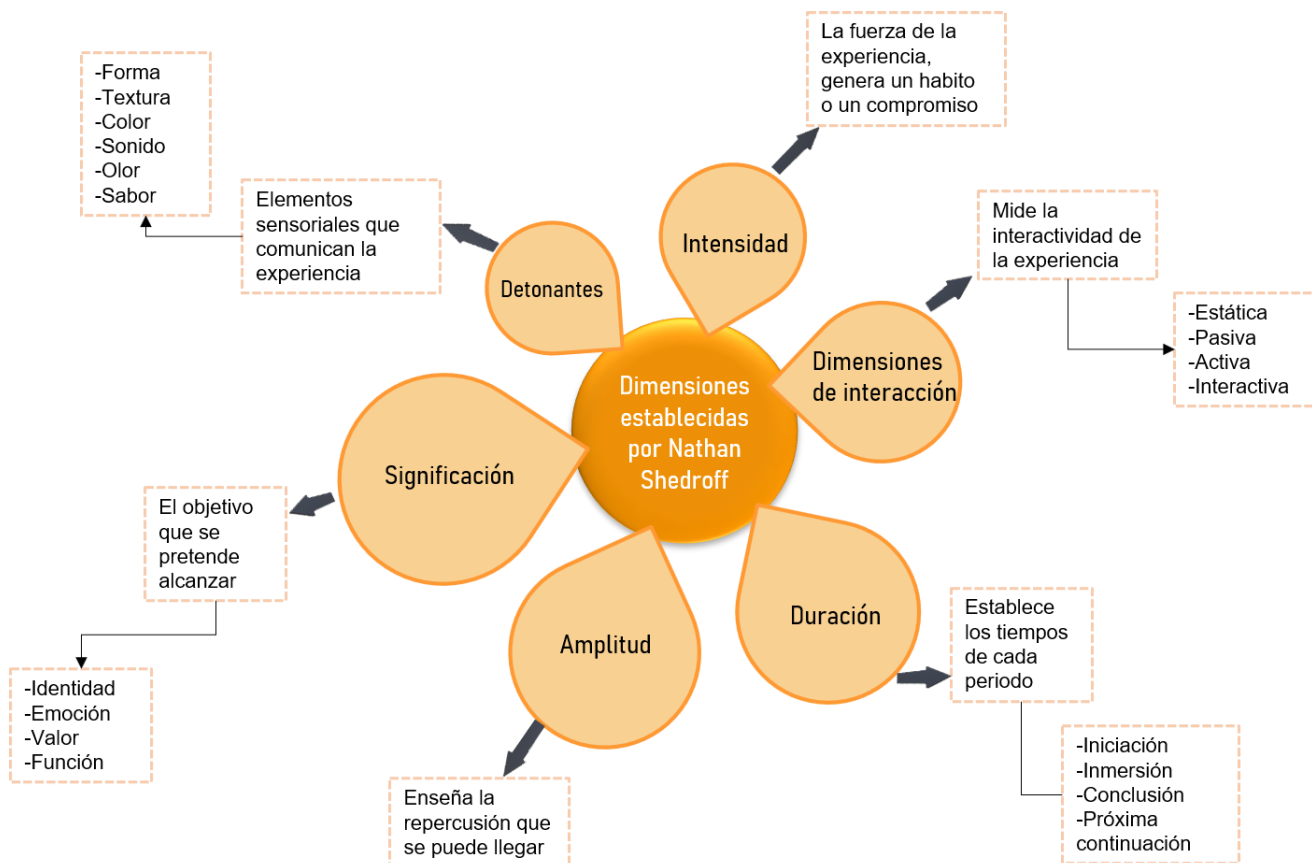




Tabla 9

Referentes

REFERENTE	Descripción	Detonantes	Intensidad	Dimensiones de interacción	Duración	Amplitud	Significación	Conclusiones
 <p>emocionario Di lo que sientes catalán, español, euskera, gallego, inglés...</p>	El diccionario de emociones, ilustrado por 24 artistas	Dentro del libro de reflejan ilustraciones con diferentes colores y emociones que se relacionan entre si	La idea de esta actividad es que sea algo constante, es decir que los niños de a poco vayan reconociendo ciertas emociones tanto positivas como negativas	Dentro de este libro plantean a que las emociones pueden convertirse en un tema de conversación para que los niños se comuniquen entre si y rompan la timidez.	No indica cuanto es la duración, ni hace referencia a un contexto específico donde se utiliza.	El cuento es muy práctico y tiene ilustraciones que ayudan a distinguir las emociones, así como también tiene muchos símbolos representativos a cada emoción y permite que el niño sienta y se exprese	La significación de este objeto esta es algo practico que se puede hacer uso de el en las aulas de clase desde su funcionalidad y su fin, teniendo en cuenta las emociones que se establecen por medio de los iconos es el valor que se le da al objeto.	El libro es interesante en la medida que sirve para reconocer muchas emociones por medio del juego, para lo cual funcionaria bien en el diseño de experiencias ya que puede crear nuevas interacciones y generar comunicación entre compañeros.
 <p>MONSTRUO DE COLORES</p>	Cuento para trabajar las emociones a partir de los 3 años	En este libro se evidencian unos personajes de colores, los cuales representan diferentes emociones, haciendo uso de ellos para que los niños se acuerden.	Lo que busca este cuento es que dentro de la experiencia los niños reconozcan y se acuerden de las emociones por medio de los colores y a su vez aprendan a reconocer y entender las emociones.	Este cuento permite que los niños hablen frente a lo que escuchan con otros niños y también hablar de las emociones desde el color de los monstruos.	El texto en si permite que se genere un orden para la comprensión del mismo y los niños lo puedan interpretar también por medio del dibujo, entonces hay un orden que se traduce a un tiempo a su vez.	El cuento es interesante en la medida en que explica las emociones desde los monstruos, así mismo hay una intención en cuanto a la pertinencia que tiene de vender los monstruos para que los niños recuerden las emociones y se generen interacciones entre ellos.	El uso de los monstruos es interesante en la medida que se le da una personificación según lo que el niño interprete así mismo, hace que se los niños pierdan el miedo al interactuar con otros niños hablando desde las emociones.	Es interesante ya que invita a reconocer las emociones y que se acuerden de ellas por medio de personajes, el uso del color como tema de personificación me parece útil para ser implementado en el diseño de experiencias.

<https://www.palabrasaladas.com/emocionario.html>

<http://www.mundoderukkia.com/2021/03/cuento-monstruo-de-colores.html>



Robot de las emociones y sensorial.
Edad: a partir de los 3 años
Precio: 27,95 €

Si se parte desde la materialidad me parece interesante que se hace uso de la madera reciclada para crear este tipo de elementos, por otro lado, los colores determinan también ciertas emociones.

En la experiencia que se genera con este objeto es que se maneje la parte sensorial y a su vez se dé una intención para aprender las emociones básicas con el intercambio constante que se hace al cambiar las piezas de como cada niño quiere que se sienta su personaje

Desde la interacción se genera momentos activos con el elemento interesantes ya que cuando el niño intercambia las fichas está indicando como él también se siente en ese momento y da señal de comunicación no verbal. Adicional a esto, permite que el niño potencialice su imaginación.

Los tiempos se establecen en la medida que el niño interactúe con el objeto, para dar a comunicar algo de lo que siente en el momento y hace el adulto que lo acompañe pueda interpretar y escucharlo, sedan momentos diferentes durante la interacción que marca la duración.

El objeto permite diversas personificaciones a los personajes, para lo cual puede generar una comunicación frente a lo que siente, a su vez desarrolla la parte sensorial lo cual es importante para edades tempranas.

El valor que aporta este objeto es relevante, en el sentido de hacer uso de materiales reciclables, también las diferentes experiencias que se generan enseñando las emociones básicas y el desarrollo sensorial.

Este objeto permite variedad de experiencias dentro un mismo objeto, se puede tener en cuenta para el diseño de experiencias en cuanto a la transformación del objeto a hacer, así mismo el uso de los colores es fundamental para que ellos recuerden y comuniquen lo que sienten partiendo de que no siempre tiene que ser una comunicación verbal.

<https://www.doceo.es/es/de-3-a-6-anos-desarrollo-afectivo-social/robot-emociones-y-sensorial.html>



Rotafolio ponte en mi lugar
Edad: 3 a 8 años
Costo: \$ 50,000 cop

El uso de las emociones planteadas como cartografías es importante para que ellos aprendan a reconocerlas, así mismo el uso de escenas hacen que ellos comparen situaciones de su vida y reflejen emociones que no son contadas.

Invita al niño a observar por medio de lo que ve el tipo de emoción y ponerse en los zapatos del personaje en cómo cree que le se siente, por lo cual, ayuda a que el aprenda a empatizar reconociendo las emociones ajenas

Se genera una experiencia de forma pasiva desde lo que le niño observa y como lo interpreta con las emociones que expresa cada personaje en la escena, por otro lado, la interacción que se da entre objeto -usuario en cuanto a la participación que se da.

Desde el momento que el niño interactúa con el objeto se inicia una experiencia que a su vez al pasar de escenas trasciende a una continuidad

El objeto permite que muchas edades interactúen con él y generen nuevas experiencias, a su vez, incentiva a que los niños empiecen a entender las emociones ajenas y sepan que emociones se pueden identificar en las personas.

En cuanto a producto es significativo en la medida de enseñar al reconocer emociones ajenas ya que permite identificar que pueden sentir las personas que los rodean y entenderlo, esto también conlleva a tener un valor social ya que el niño puede empatizar con las personas de forma asertiva durante su etapa infantil.

En cuanto a la forma pienso que es un objeto practico que se puede utilizar en cualquier espacio. Por otro lado, la experiencia que se genera por medio de cartografías me parece clave para la empatía y que ellos entiendan las emociones de las otras personas por medio del juego y los personajes.

<https://simple.ripley.cl/rotafolio-ponte-en-mi-lugar-mpm00012102964?s=mdco>



<https://www.mumuchu.com/bingo-sonidos-de-las-emociones-akros.html>

El bingo de los sonidos
Edad: a partir de los 3 años
Costo:33,95 €

En este objeto utilizan un detonante interesante y es el uso de sonidos para reconocer emociones por medio de lo que escuchan y dar a conocer lo que sienten

incentiva a interpretación de los sonidos y relacionarlos con las emociones, cuando un sonido es constante se hace sencillo su interpretación cuando se escucha en cualquier otro lugar, aprenden a reconocer las emociones ajenas y las de ellos mismo.

Dentro de la interacción se da una experiencia diferente a las demás por parte de los sonidos, ya que se despierta un sentido que se relaciona mucho con las emociones, lo cual evoca a reconocer y al manejo de las propias emociones partiendo de que allí se hace uso de cartografías para dicho reconocimiento.

en la interacción con relación al sonido se da un proceso, primero el niño escucha el sonido luego lo interpreta con alguna cartografía y por último el adulto a la persona que dirija la actividad detallara que sucede dentro del juego

Con respecto al uso de este objeto es importante establecer que se puede utilizar dentro de las aulas para hacer dinámicas diferentes y que los niños conozcan otro tipo de ejercicio para reconocer emociones.

Parte del objeto es interesante la relación ente los sentidos y como conlleva a sentir algún tipo de emoción uso de nuevo elementos hace que el objeto tenga valor en la medida en cómo se utiliza y los resultados a los que se puede llegar.

Dentro del diseño de experiencia se puede hacer uso de este tipo de elemento como detonantes para hacer distintas dinámicas en el aula y que los niños entiendan las emociones haciendo uso de los sentidos.



Cuento ilustrado sobre las emociones

Este cuento tiene variedad de colores, apropiados para identificar y distinguir las emociones de cada personaje

Dentro del cuento se establecen una serie actividades, las cuales tienen su paso a paso y así mismo ayuda a que sea un trabajo en equipo junto con el padre

Las dimensiones de interacción se dan por medio de las actividades y en el desarrollo de cada una entre padre e hijo

Cada actividad no estipula el tiempo como tal eso depende de la interacción y en el desarrollo de cada actividad

El cuento permite que a través de los colores los dibujos se distingan según la emoción, también cabe resaltar el hecho de que se realicen actividades para reconocer las emociones y así los niños aprendan las diferentes emociones que pueden sentir en el momento y como poderlas expresar a los demás.

Es un material de apoyo para los padres especialmente, ya que permite que se genere un acercamiento entre padre e hijo, los cual genera un vínculo de confianza, permitiendo que los niños puedan expresar sus emociones sin ningún tipo de temor.

El cuento brinda actividades interesantes, ya que crea un vínculo importante entre padre e hijo. Este tipo de detalles se deben tener en cuenta en cuanto a los contextos alternos a el jardín en la medida que el desarrollo de experiencias también lo pueda adquirir un padre de familia como un apoyo pedagógico para la casa.

<https://www.zumatte.com/proyecto/cuentoparani%C3%B1os/>



Es un kit de actividades que ayuda a los niños a transformar su relación con la ira

En cada actividad se muestran diferentes personajes que eventual una situación, y expresiones dando a conocer una emoción cuando a los colores creo que son adecuados para la infancia, además que no saturan la información plasmada en cada ficha.

Trae variedad de actividades las cuales ayudan no solo al manejo de la ira sino también a la comunicación, a compartir emociones con los demás y permite que se desarrollen muchas actividades para los niños

Son establecidas por las diferentes actividades, que cada una de ellas viene en fichas con sus debidas especificaciones

La duración varía según la actividad y las edades que van a desarrollar dichas actividades, así mismo como se da la ayuda de un adulto para su realización.

A través de las diferentes actividades permite que los niños empiecen a manejar la ira de una manera diferente dependiendo las situaciones, así mismo permite que el niño sea una mejor persona en un futuro.

Es asequible para cualquier persona que quiera ayudar a su hijo desde la infancia al manejo de la ira, además con la variedad de actividades puede elegir cualquier actividad para realizar y también ayuda a fortalecer vínculos entre padre e hijo y otras personas.

Es un kit muy completo, además aporta actividades para tenerlas en cuenta y poderlas aplicar dentro del desarrollo de experiencia, en cuanto a la interacción que se puede generar.

<https://gozen.com/es-angeractivitykit/>

19 Análisis de forma

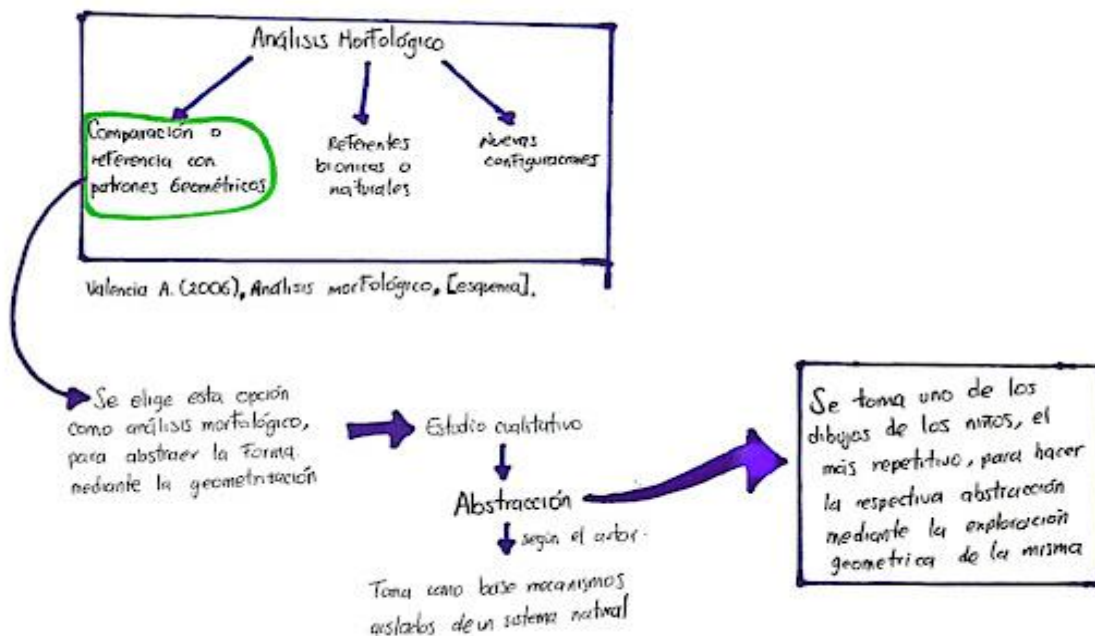
Se hace una búsqueda referente a formas en diseño, en la cual se encuentra un artículo de Valencia A. (2006), que habla de los elementos de la forma estructura y el movimiento, allí se toman unas bases para encontrar la forma para comenzar a diseñar. En la siguiente Figura 15 se muestra el análisis que se hizo referente a lo establecido en el artículo.

Figura 1

Análisis del artículo

Elementos de la Forma, la estructura y el movimiento

Valencia A. (2006)

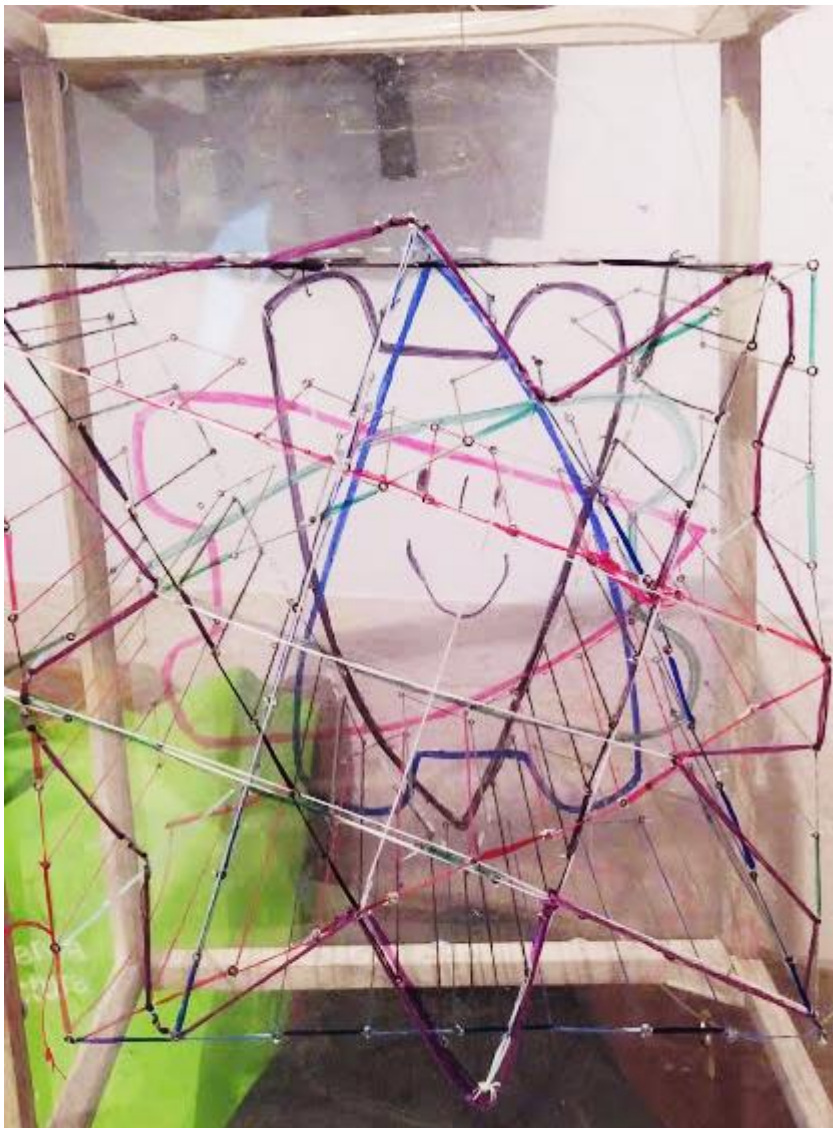


Nota: Este análisis se realiza partiendo del esquema de análisis morfológico, se eligió la comparación o referencia con patrones geométricos establecido en el artículo. Elaboración propia (2022)

A partir del análisis de la figura 15, se hace una exploración tridimensional a través se hilos para encontrar patrones que ayuden a encontrar una forma base. A continuación, en la figura 2 se muestra la dicha exploración.

Figura 16

Exploración tridimensional



Nota: En esta figura 16 se muestra la exploración mediante hilos que son pasados de un acetato a otro acetato adelante, para formar patrones, por medio del cruce delineas.

Figura 17

Exploración tridimensional en perspectiva

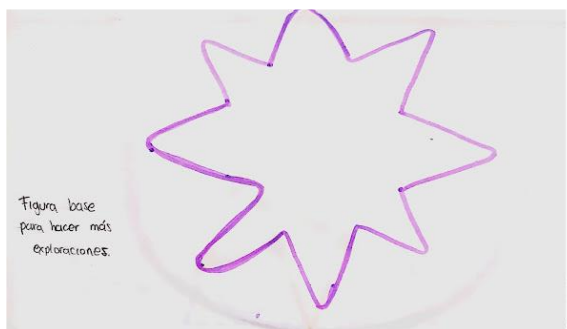
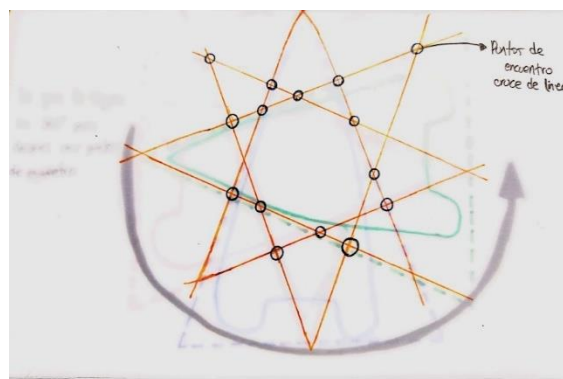
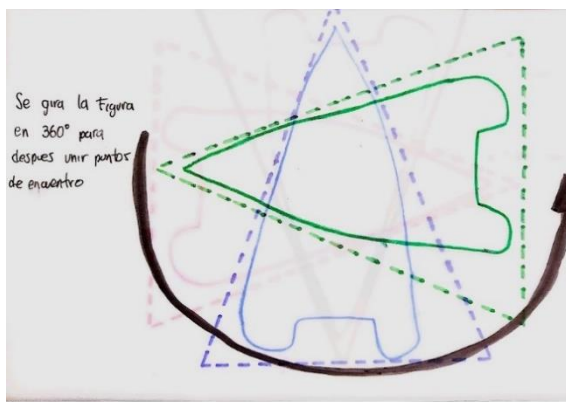
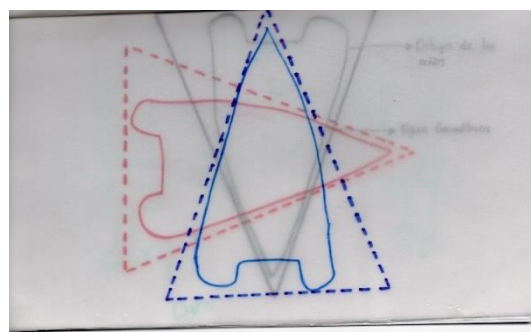
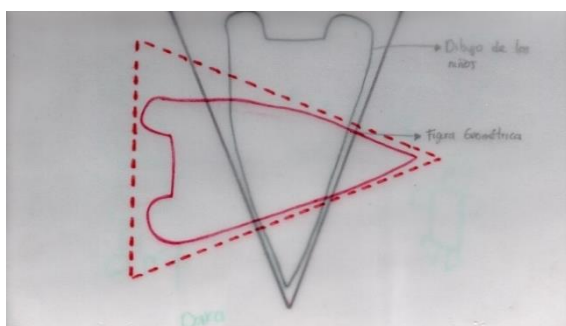
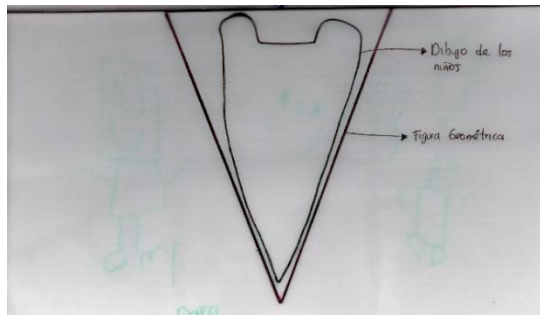
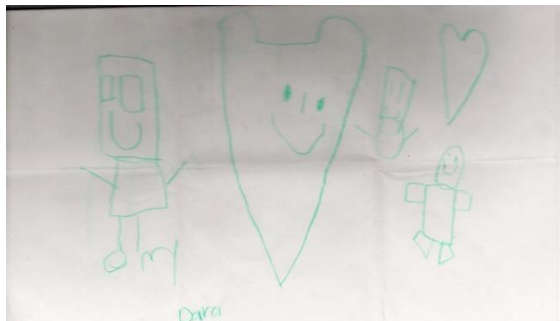


Nota: En la figura 3 se muestra la perspectiva de la exploración usando el hilo.

A continuación, por medio en la figura 18 se muestra el proceso realizado en la exploración tridimensional para llegar a la forma base.

Figura 18

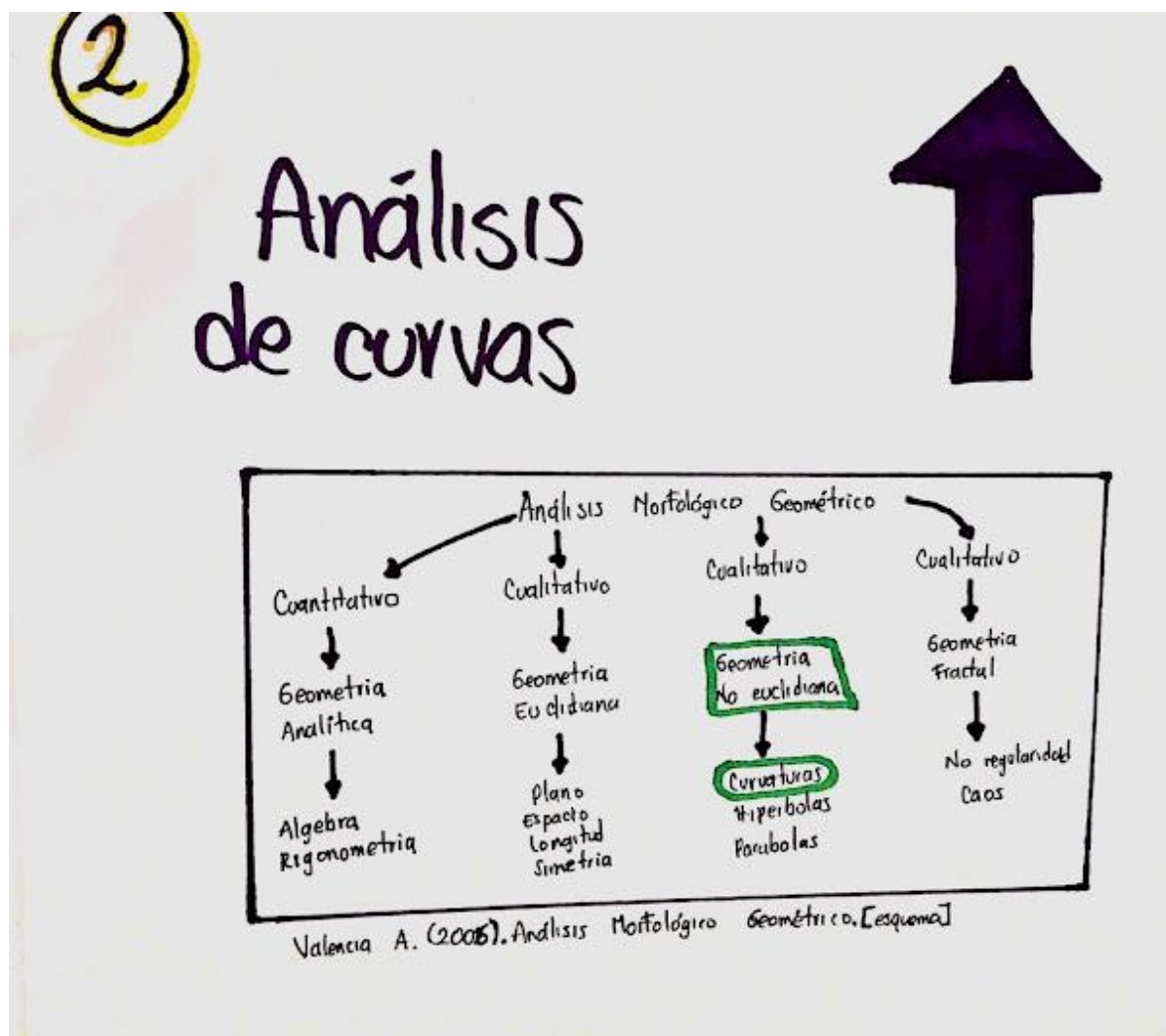
Proceso de exploración



Después de tener la forma base, se hace un análisis desde las curvas que se obtuvieron en la exploración, en la siguiente figura 19 se muestra el análisis morfológico a través de la geometría.

Figura 19

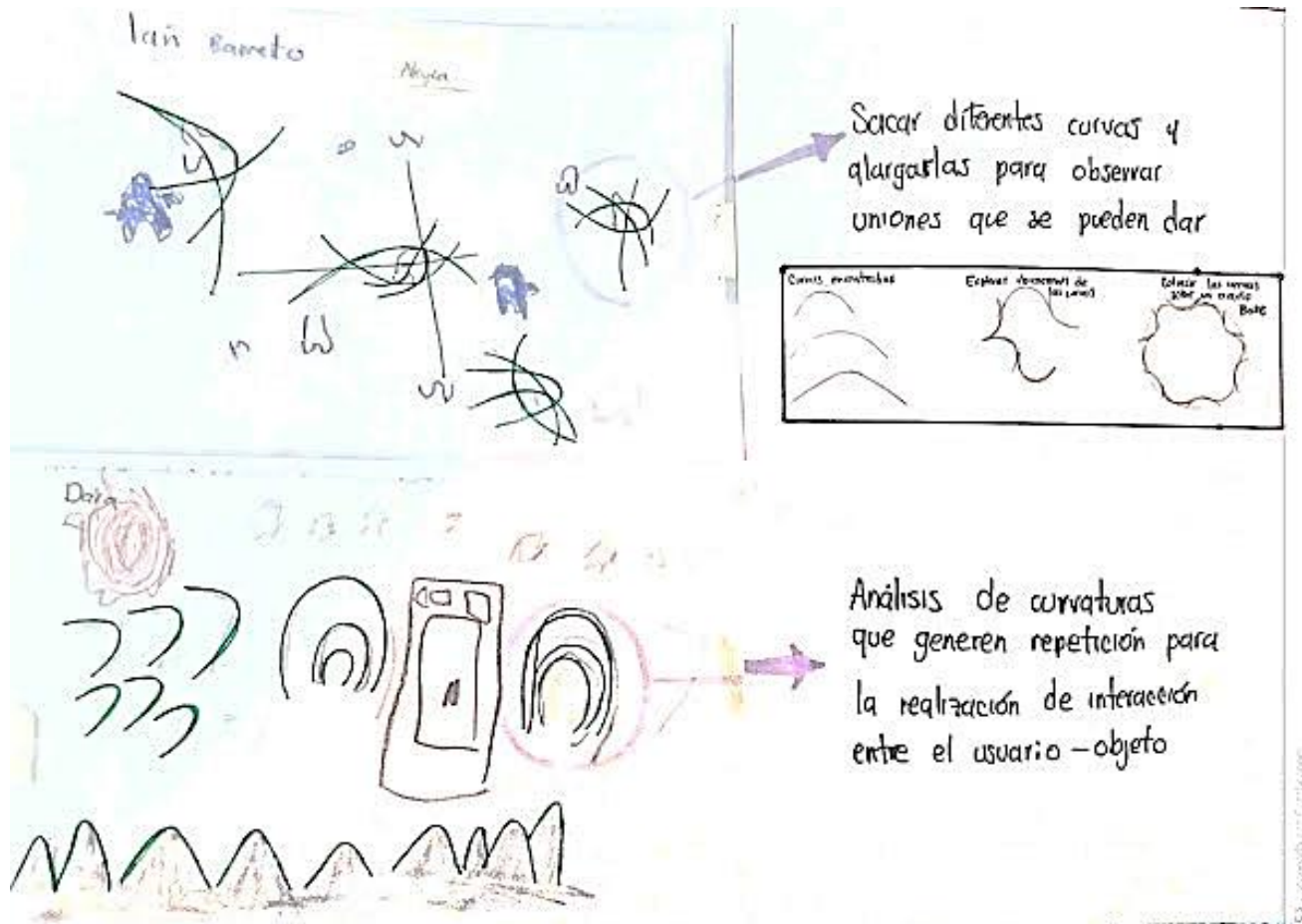
Análisis de curvas



Mediante este esquema se hacen exploraciones desde las curvas a través de la observación de otros dibujos realizados por los niños. En las siguientes figuras 20 y 21

Figura 20

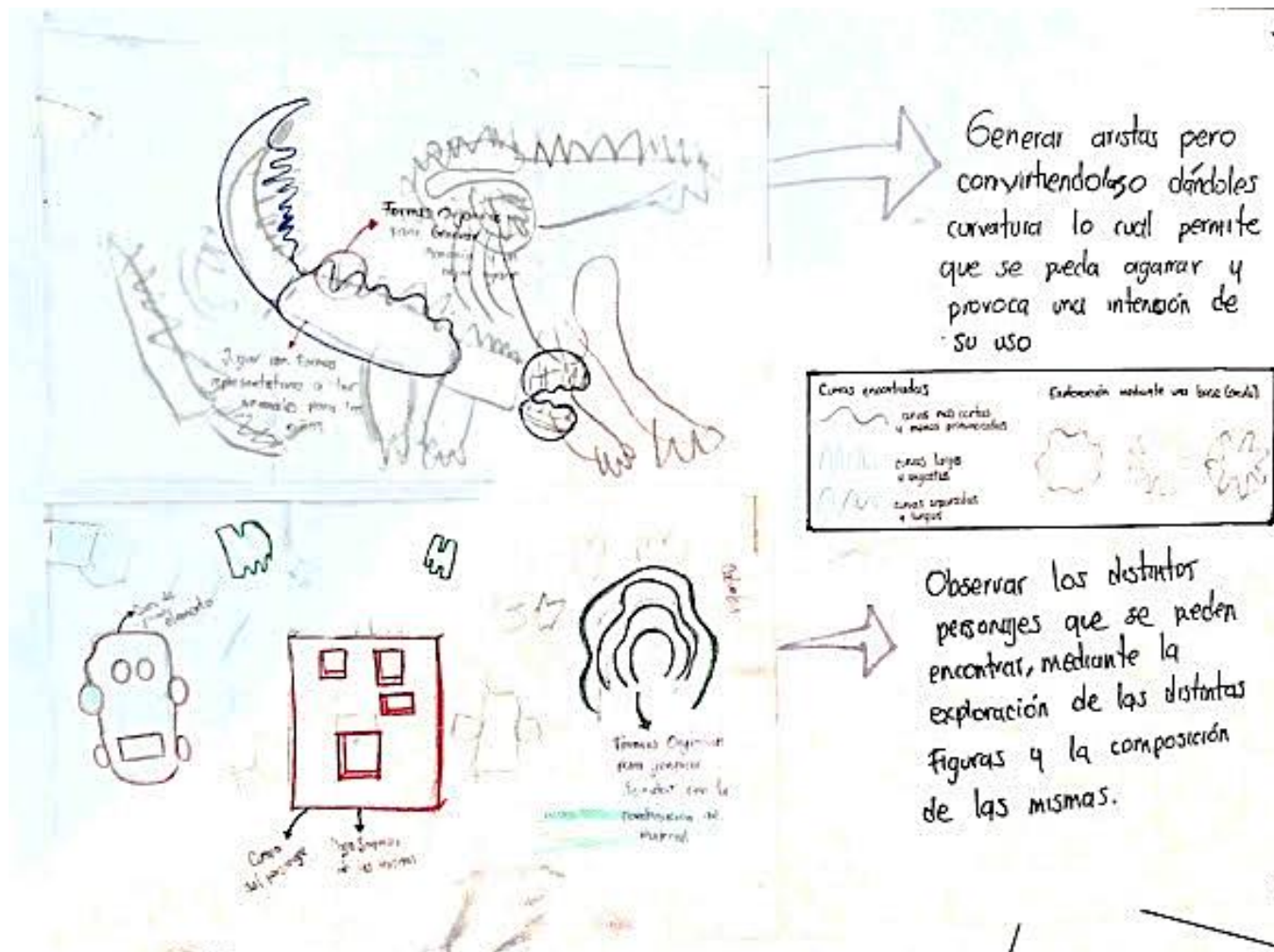
Exploración de curvas



Nota: Esta exploración se hace para observar las distintas curvas que se sacan y como pueden ser aplicadas dentro del proyecto, teniendo en cuenta el uso y la función.

Figura 21

Exploración de curvas



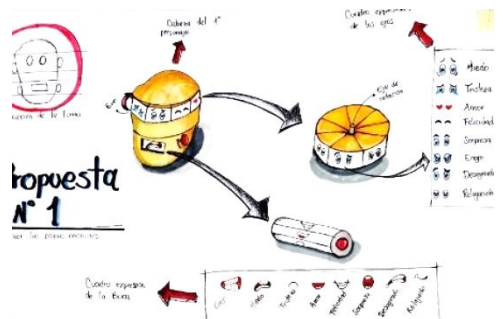
Nota: En esta exploración se encontraron aristas las cuales fueron transformadas en curvas con el fin de analizar las formas que se pueden desarrollar, así también, se encontraron formas que crean personajes.

20 Proceso bocetación

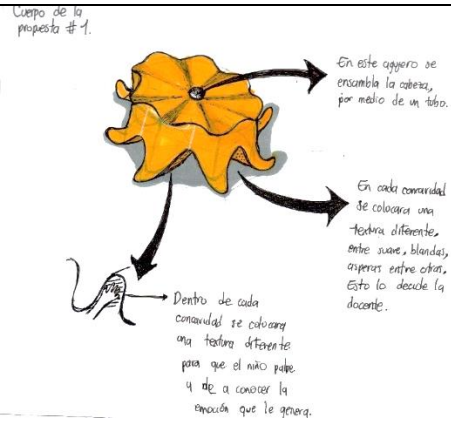
Teniendo en cuenta las exploraciones anteriormente evidenciadas, se procede hacer las alternativas aplicando las formas encontradas desde la curvatura, se hace un análisis previo a cada alternativa teniendo en cuenta las conclusiones en las actividades, el diseño de experiencias y el diseño emocional. A continuación, en la tabla 10 se expone las alternativas y los aspectos que se tienen en cuenta.

Tabla 10

Alternativas

N° alternativa	Alternativa	Descripción	Uso	Función	Estética	Forma	Conclusiones
1		<p>Es un a cabeza de un personaje, el cual en tiene dos módulos que giran, el primero es en la parte superior que tiene las expresiones de los ojos y el de abajo es las expresiones de la boca.</p>	<p>En cuanto al uso puede funcionar por las rotaciones que tiene, adicional abría que mirar el tema de tamaño para un niño.</p>	<p>Partiendo de las rotaciones con los módulos circulares puede ser cómodo para un niño puede indicar que tipo de expresión le genera las texturas.</p>	<p>Ya que hace referencia a un personaje, para un niño puede ser interesante y motive a interactuar con el producto.</p>	<p>En la forma es orgánico, pero no tiene muchas curvas tal como se hicieron las exploraciones.</p>	<p>La función de las expresiones puede funcionar para que los niños indiquen de forma rápida lo que sienten, por otro lado, explorar la forma que tenga más curvaturas</p>

2



Propuesta 1

Este módulo complementaba la propuesta de arriba, consiste en esconder texturas para que los niños al introducir la mano, sintieran la textura e indicara que emoción le generaba

El esconder las texturas era apropiada ya que se hacía de una forma fácil y los niños no las veían, solo tocaba explorar las alturas de los agujeros

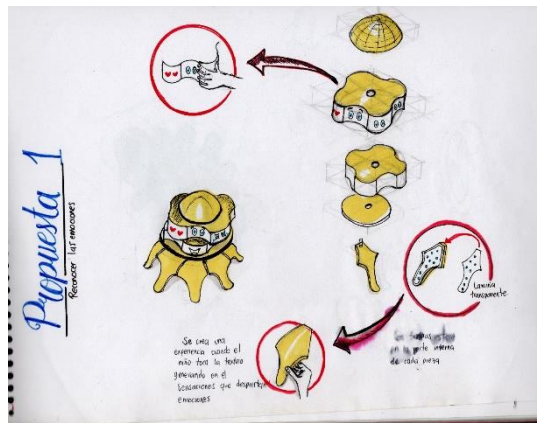
Es fácil esconder las texturas solo que si los agujeros no se hacen de forma apropiada los niños van a ver las texturas adicionalmente se tendría que pensar en una inclinación del módulo interno donde se ubican las texturas

Es un módulo grande el cual es interesante por su curva, pero por su tamaño se puede dificultar a la hora de guardarse.

Las curvas hacen que cuando el niño introduzca las manos no se lastime

Generar un elemento en el cual genere emociones a través de las texturas es pertinente solo que habría que pensar en un supermódulo que tenga muchos módulos para cuando se empaque.

3



Es un personaje que tiene dos módulos giratorios los cuales en el primero tiene las expresiones de los ojos y en de abajo tiene as expresiones de la boca, en la parte de abajo son módulos y en cada uno se pone las texturas.

Se piensa de manera que su uso se entienda visualmente y los niños y las docentes pueden trabajar fácil con él.

Por otro lado, para la función, las patas permiten colocar 8 textura para que se puedan reflejar las emociones según lo que los niños indiquen y así mismo pueden combinar emociones.

Estéticamente por el color a los niños les puede generar interés y también la dinámica de girar los elementos pueden aprender a distinguir las emociones.

La configuración de la forma es apropiada ya que las curvas no son tan pronunciadas lo hacen ver ligero

Se hace necesario una comprobación de la cual se pueda establecer el tamaño y si la función se cumple.

4



Es como especie de un gusano el cual en su cuerpo tiene curvaturas, este gusano se divide en 3 partes las cuales cada una será en materiales diferentes.

Para la docente puede ser interesante generar sonidos cuando se pase el objeto con el cual va hacer que suene.

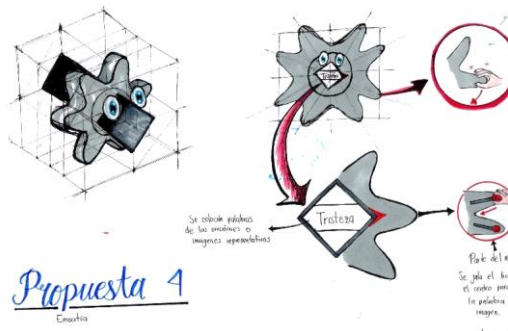
En cuanto a la función puede que en temas productivos no sea sencillo su elaboración, por otro lado, habría que hacer una exploración del sonido para saber si realmente sonara como se espera.

La forma puede llamar la atención de los niños, en cuanto al color puede ser una más claro.

Es adecuada ya que no lastima a los niños además puede generar un interés para interactuar con él.

Teniendo en cuenta el tema de material habría que hacer comprobaciones de materiales con los cuales se puede generar sonidos y de qué forma se podría hacer.

5



En un cilindro se colocan un módulo en cual se gira y donde el pare donde indique la fecha, mueve una palanca hacia el centro y de ahí aparece la palabra de una expresión el cual tiene que imitar el niño

Los módulos por la forma que se da pueden generar por esas curvas largas un buen agarre al niño

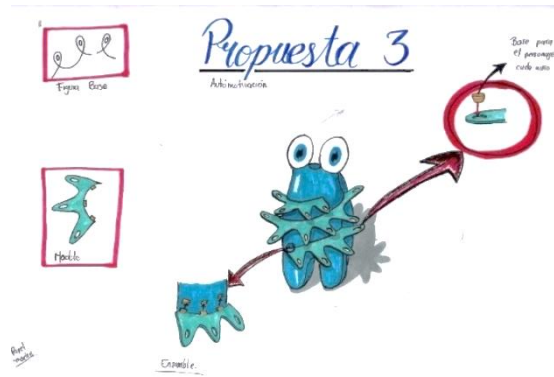
Las curvas largas permiten que se pueda meter las palabras en cada brazo del módulo, pero este puede dañarse con el tiempo o no funcionar de forma adecuada.

El color no hace interesante el elemento, probablemente a los niños no les despierte ese interés.

La forma es adecuada ya que permite un buen agarre y llama la atención.

La forma esta bien, al igual que la rotación que se genera puede dar interés al infante, pero el tema de las palabras hay niños que aún no saben leer, se podrían por imágenes, habría que pensar cómo se meten las imágenes y el tamaño adecuado de este

6



Es un personaje que tiene unos módulos en su cuerpo en los cuales se van a colocar personajes más pequeños que realizaran los niños, esto para crear un mundo de superhéroes que son ellos mismos y generar una comunicación por medio de los valores.

Básicamente se busca que los niños creen sus propios personajes, y los ubiquen en las bases pequeñas que tiene cada una un valor es fácil de armar y utilizar.

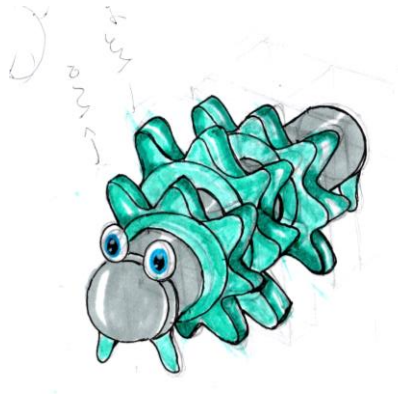
La comunicación se puede generar de manera pertinente ya que los niños les encanta crear historias lo cual puede fortalecer la habilidad social

El crear personajes los niños les llama la atención y genera en ellos el interés de juego.

La forma hace que el personaje sea una sola pieza, pero se va a componer con los personajes que realicen los niños, para lo cual hace que visualmente se genere otra composición.

Funciona en el aspecto de generar los personajes y que cada uno corresponda a un valor, lo único que toca pensar es el peso de estos personajes y los módulos que se ajusten bien

7



Este es otro personaje que tiene tres módulos, en cada uno se hace de un material diferente y estos se les agregan elementos sonoros para generar sonidos al momento de girarlos y mirar la reacción de los niños.

En cuando al uso los tres módulos sobre una base rígida pero que sea liviana para que los niños lo giren y así mismo mirar los materiales que no los lastimen.

En la funcionalidad se hace necesario hacer la comprobación con tres materiales y observar como los niños lo asimilan y como la docente lo manipula

Puede llamar la atención de los niños por su forma y despertar curiosidad en ellos desde la parte visceral.

La forma de cada modulo pensar curva mas cerradas para que los elementos sonoros no se atasquen.

Es necesario realizar una comprobación y hacer cada módulo con curvas más cerrada, así mismo elegir diferentes elementos sonoros para observar que puede suceder.

21 Comprobaciones

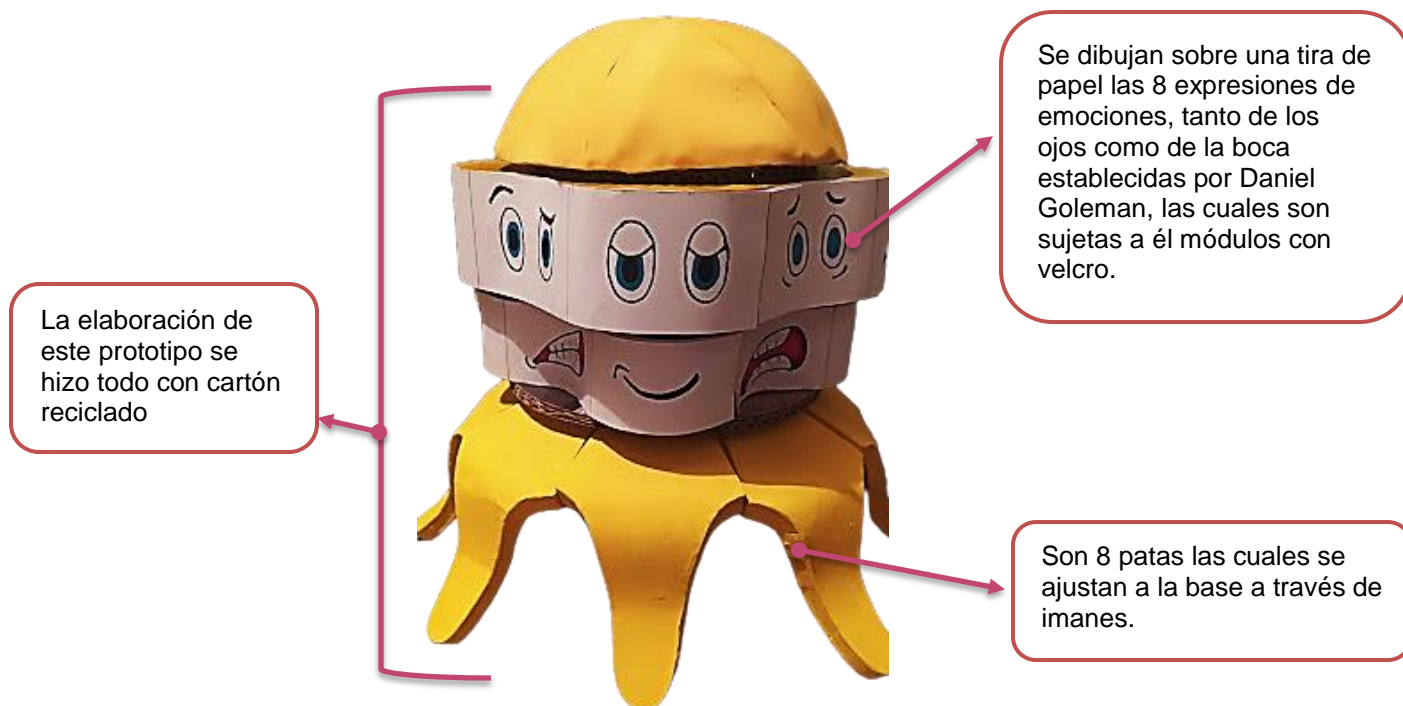
Basado en el proceso de bocetación, y las conclusiones que se realizaron en cada una de ellas se hacen comprobaciones con algunas alternativas que se piensan pueden funcionar.

21.1 Comprobación 1

En la figura 21 se muestran el primer prototipo que se desarrolló para llevar a cabo la primera comprobación en el contexto de caso de estudio.

Figura 21

Prototipo de primera alternativa de comprobación



Nota: Este prototipo se elabora con el fin de comprobar su funcionalidad y establecer las interacciones que se den por medio de las actividades.

Luego de realizar el prototipo, se procede hacer la comprobación en el jardín y hacer el respectivo análisis. En la figura 22 se observará a la profesora enseñándoles el prototipo, donde les cuenta que es un personaje para atrapar la atención de los niños, así mismo le dio un nombre.

Figura 22

Demostración de prototipo



En esta demostración la profesora le dio un nombre al personaje, lo llamó galaxyto, les explico a los niños que este personaje tenia en sus patas algo escondido lo cual ellos iban a descubrir. En la siguiente figura 23 se muestra la profesora desarrollando la actividad, le tapa los ojos a unos de los niños para que sienta la textura.

Figura 23

Desarrollo actividad, descubrir la textura



Nota: En esta fotografía se observa la profesora ayudando a la niña a dirigirle la mano para que ella sienta la textura

Figura 24

Uso del sentido del tacto



Nota: La niña opta por quitar la pata de la base para sentir la textura, a ella le correspondió la plastilina

En la figura 25 se observará a la niña moviendo los módulos para indicar a la profesora la emoción que le generó dicha textura.

Figura 25

Indicación emoción generada



Nota: la niña le indica a la profesora la emoción que le generó la textura de plastilina.

Se dejará a continuación unos videos donde se muestra el desarrollo de la comprobación con los niños de 2 y 3 años.

Video 1



<https://www.youtube.com/watch?v=M2RfqFAzpiI>

Video 2



<https://youtu.be/jAigVNFS9kQ>

Video 3



https://youtu.be/D_SLHG413oM

Después de desarrollar la actividad con los niños de 4 y 5 años, se procede a realizarla con los niños de 2 y 3 años. En la siguiente figura 26 se observará a una niña de 2 años tocando la textura con ayuda de la docente.

Figura 26

Exploración de textura niños de 2 y 3 años



Nota: La docente le ayuda a la niña a tocar la textura, pero ella reconoció el tipo de textura.

En la figura 27 se observa cuando la niña indica la emoción que le generó la textura.

Figura 27

Emoción generada por la textura



Nota: La niña le indica con un gesto a la docente la emoción que le genero la textura.

A continuación, se dejan los links de los videos del desarrollo de comprobación con el prototipo en los niños de 2 y 3 años.

Video 1



<https://youtu.be/Vt45DKq8zag>

Video 2



<https://youtu.be/FCPg2fulTKI>

En la siguiente tabla 11, se hace el respectivo análisis desde aspectos de función, uso, aspectos a mejorar y aspectos positivos.

Tabla 11

Análisis de resultados de la comprobación

Función	Uso	Aspectos a mejorar	Aspectos positivos	Conclusiones
Se observó que los niños pudieron identificar algunas emociones que se establecieron y también las mezclan las emociones, es decir, indicaban la expresión de unos ojos con la expresión de una boca totalmente distinta	El tamaño de los módulos fue adecuado para los niños de 2 y 3 años así también para los de 4 y 5, el giro de los módulos por sus curvas fue sencillo para ellos.	Los módulos de las patas tal y como se observan en los videos no se mantuvieron en la base algunos colgaban debido a que el imán no tenia tanta adherencia, toca pensar en un ensamble o unos imanes con más potencia. Por otro lado, las imágenes a los niños pequeños se les dificulta reconocer ciertas emociones, la docente sugiere que se realicen las caras por separado para enseñarles una por una.	El personaje atrajo la atención de los niños desde el primer momento, el color fue interesante para ellos. Para las docentes es un producto con el que se puede trabajar en las aulas de clase para enseñarles los tipos de emociones según lo que ellas comentaron.	La comprobación fue asertiva, aunque hay aspectos a mejorar en la estructura, pero en cuanto a la funcionalidad en la interacción del objeto usuario a los niños les causo curiosidad y les gusto aprender las emociones que este personaje traía.

En la siguiente figura 28 se muestra una evaluación que la profesora realiza teniendo en cuenta unos criterios.

Figura 28

Evaluación desarrollada por la docente

CUADRO OBSERVACIONES PROPUESTA 1 Reconocer las emociones				
CRITERIOS A EVALUAR	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	FORMA	OBSERVACIONES
Color	El color es adecuado y llama la atención de los niños	Si	Posee una forma muy curiosa pero agradable.	El desarrollo llama la atención mediante el color.
Textura	Las texturas en las que esta compuesto el elemento son apropiadas para los niños	Si	Si	bueno textura.
Estética	La forma con las diferentes curvaturas (cóncavas y convexas) ayudan a los diferentes movimientos que se deben hacer en el elemento y es coherente con el resto de los elementos	Si	Si	llama la atención de para los niños les agrado bastante
Cartografías de las emociones	Las cartografías son visualmente entendibles por los niños	Si	Si	tienen buen tamaño
Elemento para las texturas	Las dos opciones para colocar las texturas, cual es la mas adecuada teniendo en cuenta la función de la misma			- Posicionar los Flyer mediante una estructura

Estructura	la estructura es lo suficientemente rígida para que se sostenga sola, de acuerdo a las formas y a los ensambles	- Mejora de los brazos para las texturas para que los niños no los cagan tanta que se sostengan solo el elemento.		- el eje podría ser rígido para que este no se mueva. - Asegurar los ensamblajes para que la estructura
Material	El material es pertinente para la realización de la actividad y para dar estructura			buen material, quizás mejorar la parte del velcro.
Interacción				- a los niños pequeños les cuesta un poco entender. - curiosidad. - Los niños grandes desarrollaron bien la actividad.
Estética				- a los niños pequeños se les dificulta las emociones, pensar en las cartografías por separado.
Cartografías de las actividades				
Elemento para las				

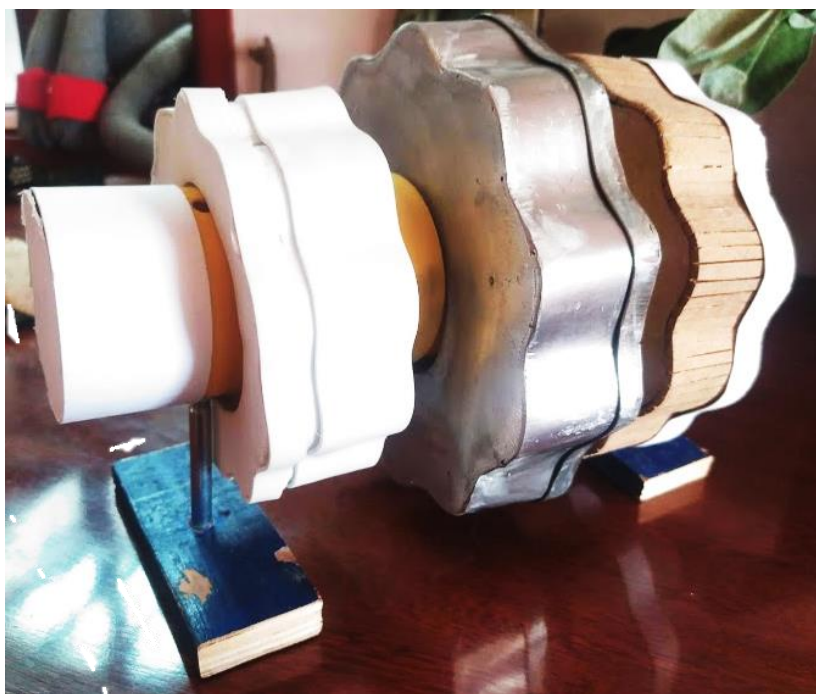
21.2 Comprobación 2

Para la segunda comprobación se tomó la alternativa 7, que consiste en tres módulos de diferentes materiales que en cada uno de ellos se le introduce elemento que generen sonidos al momento de girarlos sobre la base principal.

En primer lugar, su muestra en la figura 29 el prototipo de la alternativa 7 para ser comprobada en el jardín.

Figura 29

Prototipo alternativa 7



Nota: En esta fotografía se observa los 3 módulos con los tres materiales que son plástico, aluminio y madera.

Figura 30

Fotografía de la alternativa 7



Nota: Fotografía perspectiva de la estructura y la base.

Luego de tener el prototipo listo se procede hacer la comprobación en el jardín, antes de eso se buscan elementos que puedan generar sonido que se tengan a la mano en la casa, se encontraron los siguiente:

- Granos de lenteja
- Granos de maíz
- Pasta cabello de ángel
- Piedras en esfera de resina de ámbar
- Granos de arroz
- Semillas de linaza
- Chaquiras

La primera prueba que se hizo fue introducir en cada modulo un elemento diferente, en la siguiente tabla 12 se muestra que se introdujo en cada módulo.

Tabla 12

Organización de los elementos en los módulos

Módulos	Elementos
Módulos plásticos	Granos lenteja
Módulo de madera	Piedras de ámbar
Módulo de aluminio	Granos arroz

Para el desarrollo de esta comprobación la profesora plantea una situación donde los niños gritan y se comienza a girar modulo por modulo, de tal manera que se comienza por un movimiento lento y se termina en un movimiento rápido.

Tabla 13

Análisis de observación de la comprobación

Módulos	Movimiento suave	Movimiento rápido
Módulo de plástico	El sonido fue muy suave por ende trajo la atención de los niños para escuchar, pero trajo emociones de aburrimiento	El sonido ya les genero otro aspecto en su rostro de felicidad
Módulo de madera	Al escuchar el sonido les causo curiosidad y empezaron adivinar que había allí, también genero alegría el sonido en varios niños	Este sonido al ser más rápido a los niños no les gusto ya que muchos de ellos se taparon los oídos.
Módulo de aluminio	El sonido fue suave lo cual les genero en algunos niños una emoción de tranquilidad y otros no reflejaron emociones.	Indicaron que les gustaba este sonido ya que no era tan fuerte como el anterior.

En esta primera prueba se presentan algunos errores, ya que dos módulos no giraron de manera correcta y uno de ellos se destapo regando lo que contenía por dentro. En el siguiente link se evidencia dicho error que se presentó.

Links de evidencia



<https://youtu.be/dHCZZPV7mpl>



<https://youtu.be/BCUtwABLIZg>



<https://youtu.be/4YwHjBHCjR4>

Debió a los errores que se presentaron, la profesora cogió cada modulo y ella misma lo hizo sonar, en los siguientes links se muestra el ejercicio como se desarrolló con cada módulo y también se van a ver reflejado algunas emociones que expresaron los niños.

Evidencia modulo madera		https://youtu.be/ JpR5u_J-G8
Evidencia modulo plástico		https://youtu.be/9LEqJyllw3w
Evidencia moduloaluminio		https://youtu.be/a0jQnqpndzw

A continuación, se explica lo analizado en cada módulo:

- **Módulo de madera:** Se evidencia que los niños no les gusto el sonido que se generó con estas canicas del ámbar ya que se taparon los oídos haciendo un gesto de desagrado.
- **Modulo plástico:** A los niños les produce curiosidad por lo que lleva internamente el objeto.
- **Modulo aluminio:** A los niños les gusta este sonido ya que les genero tranquilidad, esto da prueba de que este tipo de sonidos les gusta

Teniendo en cuenta la comprobación que se desarrolló, se concluye que el usar el sentido del oído a los niños ciertos sonidos les despierta emociones negativas y positivas, así como también hay sonidos que les agrada y otros que no, esa comprobación se desarrollo con el fin de determinar si por medio de los sonidos los niños expresen emociones y que ellos empiecen a identificar que sonidos les ayuda a controlar las emociones negativas especialmente. Todo este análisis se hace con base a un artículo llamado la emoción de las escalas musicales (Castro A., 2020) menciona que:

No hace falta ser un experto en música. Si alguna vez has oído hablar de “el modo menor”, probablemente haya sido asociado a su poder para evocar tristeza. En cambio, su luminoso hermano “el Modo Mayor”, suele llegar anunciando la alegría.

Con lo que indica el autor se puede decir que los sonidos si se pueden asociar a las emociones y ayudar a los niños a través de este tipo de objetos a encontrar las melodías que les ayude a controlar sus emociones.

21.3 Comprobación 3

La tercera y ultima comprobación que se realizó, fue de la alternativa 6 ya que es interesante que por medio de los valores se genere una comunicación para fortalecerla

habilidad social en los niños ya que eso es lo que se busca, también despertar la creatividad, así como lo indicaba Goleman para la automotivación con la elaboración de personajes que los niños mismo hacen, para mirar los materiales adecuados que se utilizarían para la realización del personaje dentro del jardín , se les pregunta a las docentes Livia Mancipe y Johanna Sandoval, que tipo de material es adecuado para ellos, indicaron que se les facilita manejar elementos grandes, se empezó a observar los materiales que estaban a la mano en el jardín y se encontró palos baja lengua ya que su tamaño es grande y los niños lo pueden manipular con facilidad.

En las siguientes figuras 31 a la 31 se evidencia el proceso que se lleva a cabo con la realización del personaje elaborado por cada niño. Pero antes se muestra los materiales que se utilizaron y que había en el jardín.

Materiales

- Palos baja lengua
- Lana
- Papel iris
- Colbon
- Lana
- Colores de cada niño

Figura 31

Elaboración de personaje



Figura 32

Personalización de los personajes



Nota: Cada niño elaboro su personaje personificado haciendo uso de sus colores.

Figura 33

Terminación de personajes



Figura 34

Terminación de personajes

**Figura 35**

Interacción de los niños con sus personajes



Nota: los niños estaban interactuando con sus personajes, en el siguiente link se deja en video de la interacción que generaron. <https://youtu.be/jzZFGLxMo4Y>

Luego de hacer las comprobaciones y hacer el análisis de las tres alternativas, se concluyen que van hacer una familia de objetos donde van hacer tres personajes, con los cuales se hace el desarrollo de actividades. Estas actividades serán explicadas más adelante por medio de un manual el cual será entregado a las docentes.

22 Análisis del color

El análisis del color se hace desde el libro de la psicología Heller E. (2008), donde se establecen los colores que se van a implementar para la familia de objetos, los cuales también se concluyeron en el desarrollo de las actividades, estos colores son el amarillo, el azul y el morado. Se hizo un análisis de estos tres colores basado en el libro.

22.1 Analisis color amarillo

En la figura 36 se muestra una exploración cromática del color amarillo.

Figura 36

Cromática del color amarillo

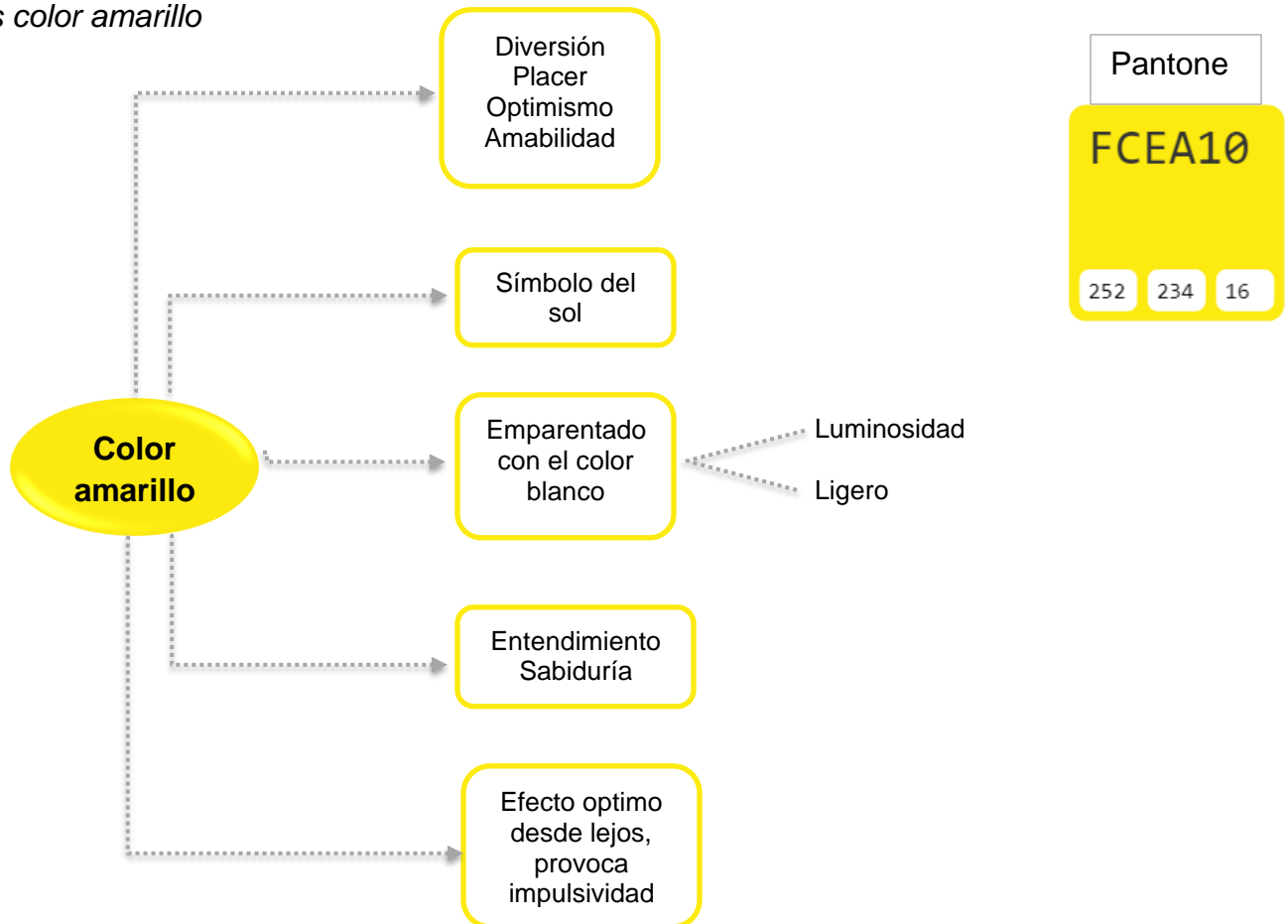


Nota: La cromática de este color se realiza con acuarelas.

En la figura 37 se observa en análisis del color amarillo según lo del libro.

Figura 37

Análisis color amarillo



Este color va a responder al primer producto de la familia de objetos, ya que se quiere atrapar la atención de los niños, que se diviertan y sobre todo que aprendan las emociones que se van a situar allí.

22.2 Análisis color azul

En la figura 38 se hace el análisis del color azul

Figura 38

Análisis color turquesa

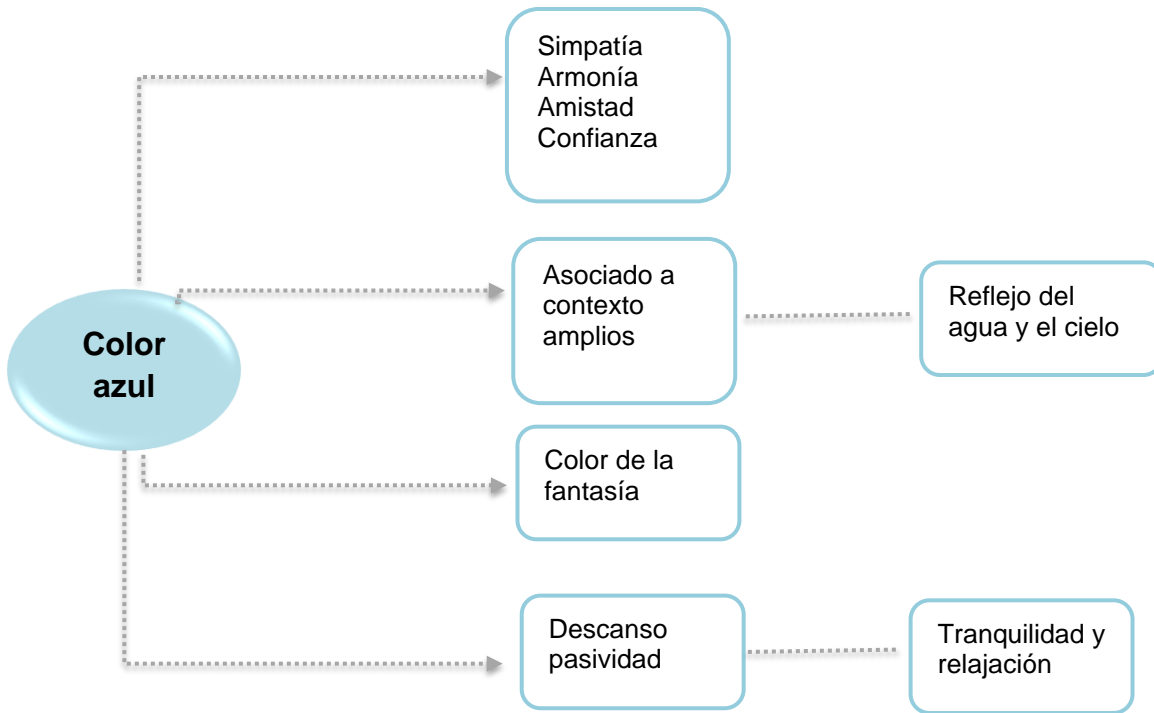


Nota: La cromática del azul refleja ciertos colores un poco verdosos que pueden ser interesantes para explorar.

En la figura 39 se analiza el azul según lo establecido en el libro

Figura 39

Análisis color azul



Pantone

21C3A4

33

195

164

Se elige este color de acuerdo a el resultado de la cromática del color azul que se generó y también porque el azul refleja el agua como símbolo de tranquilidad y el verde como símbolo de la naturaleza.

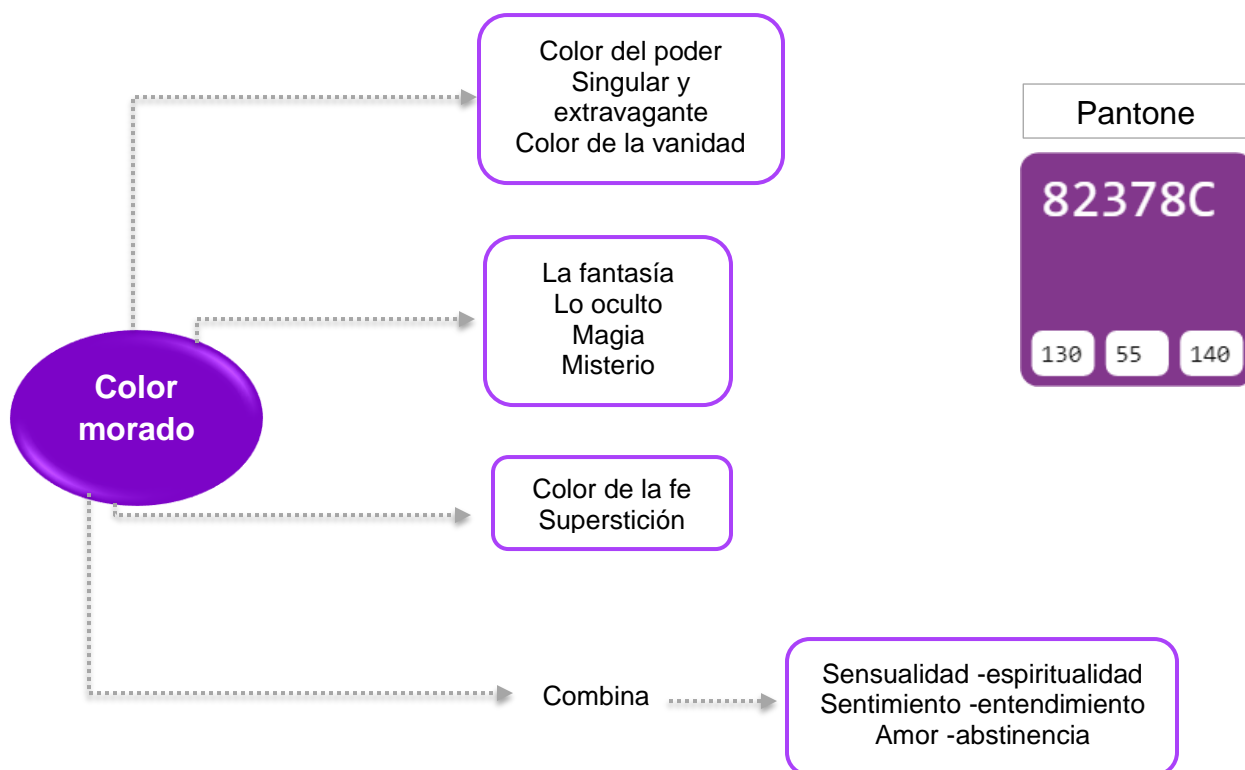
22.3 Análisis color morado

En la figura 40 se muestra una exploración cromática del color morado.



Figura 41

Análisis color morado



Este color va a responder a el tercer producto de la familia de objeto, ya que representa la fantasía y se relaciona con la creación de los personajes que cada niño realice, así mismo con la historia que se crea entorno a ella.

23 Modelo CAD

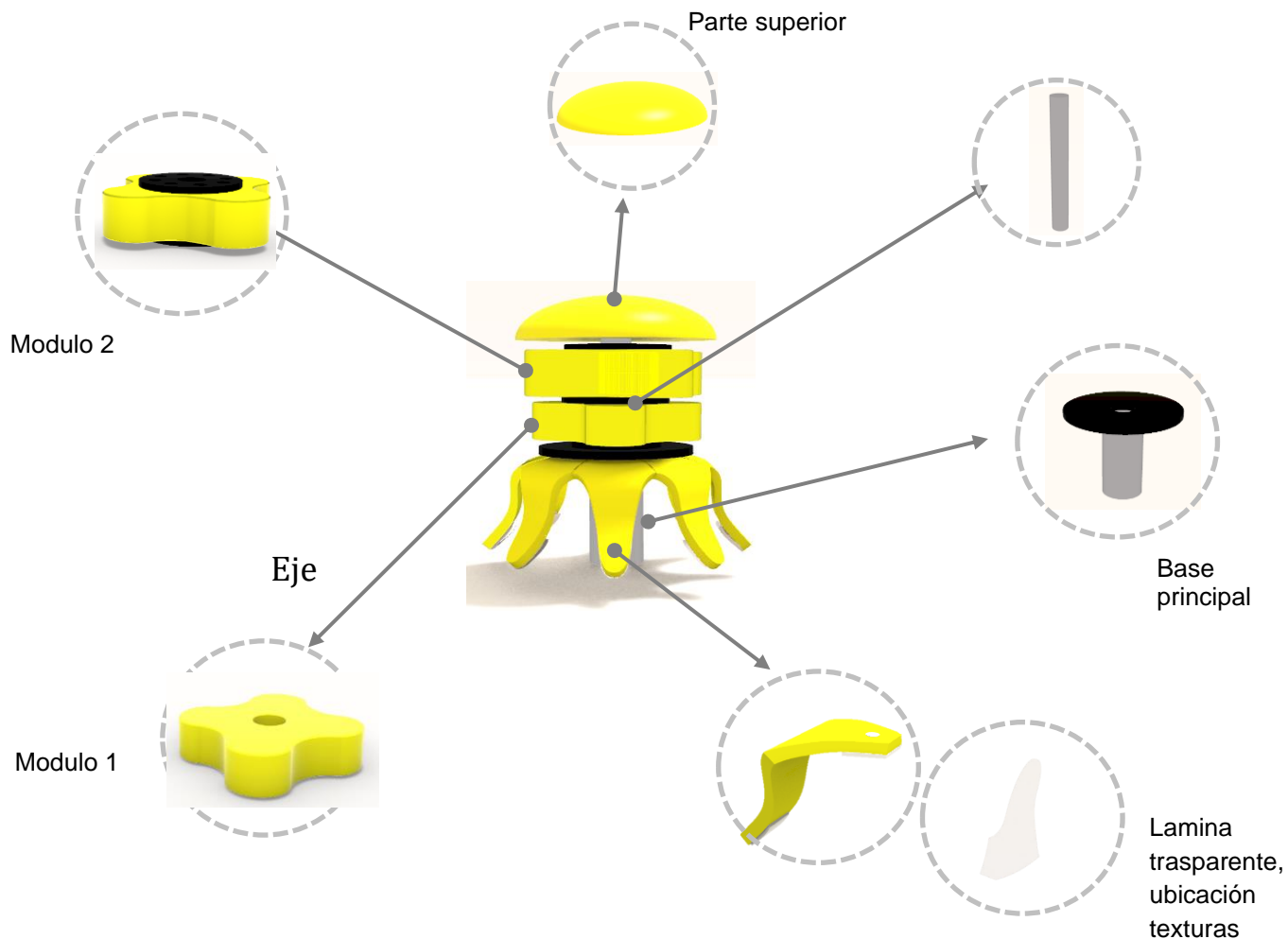
Con la determinación de las alternativas seleccionas se realiza los modelos CAD con los colores establecidos anteriormente.

23.1 Primer producto

Este primer producto se compone de una base principal, donde se ubicarán las patas, tiene un eje que se introduce en la base principal allí se ubica un modulo pequeño seguido de un modulo grande los cuales tiene curvaturas grandes, pero poco pronunciadas, y por ultimo la elipse por la mitad que es la parte superior.

Figura 42

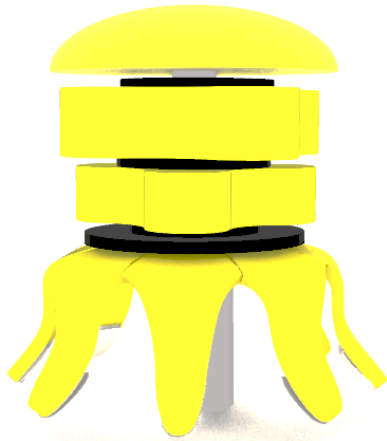
Modelo CAD primer producto



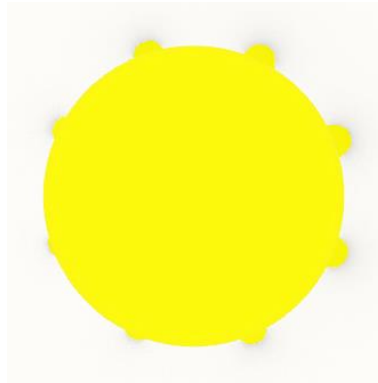
Vistas

Figura 43

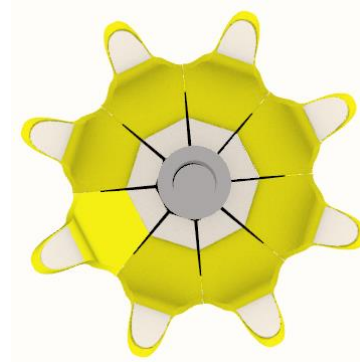
Vistas primer producto



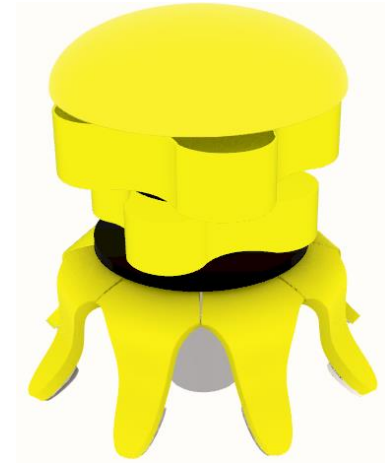
Vista frontal



Vista superior



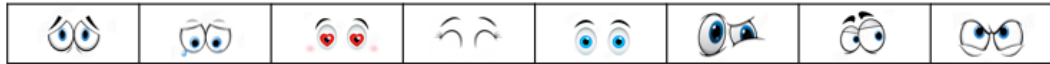
Vista inferior



Vista perspectiva

Fichas que contienen

Expresiones de los ojos



Expresiones de la boca



Emociones

MIEDO	TRISTEZA	AMOR	FELICIDAD	SORPRESA	DESAGRADO	RELAJADO	ENOJO
-------	----------	------	-----------	----------	-----------	----------	-------

Cartografías de emociones

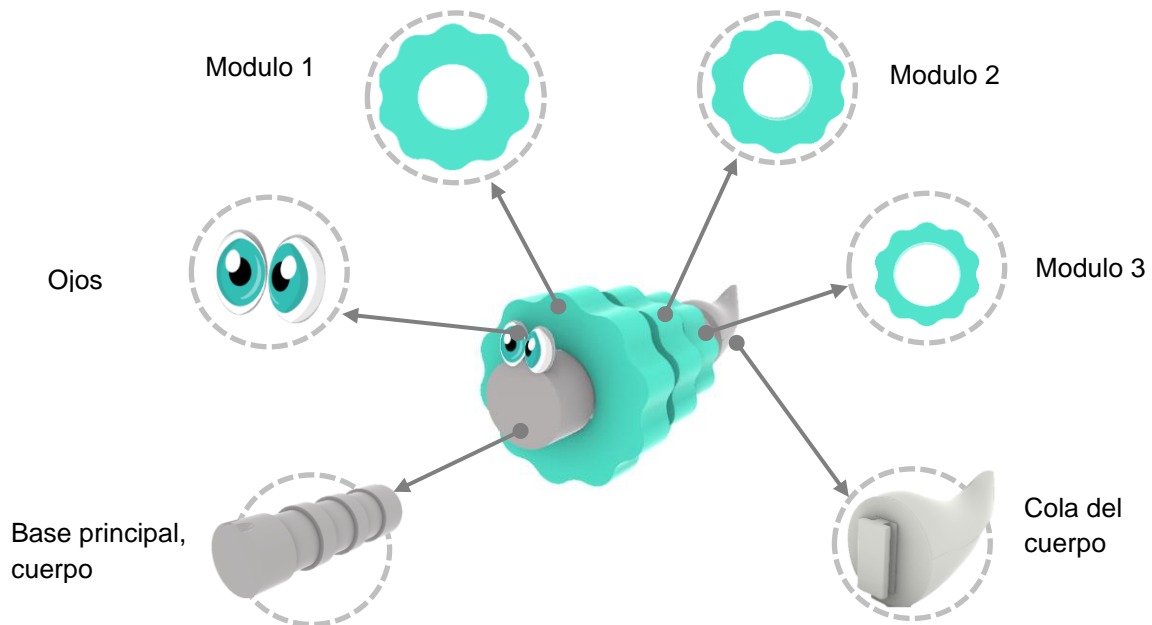


23.2 Segundo producto

El segundo producto se basa en 3 módulos de distinto material, los cuales son plástico, madera y aluminio, estos van sobre un eje donde estos van a girar.

Figura 44

Modelo CAD segundo producto



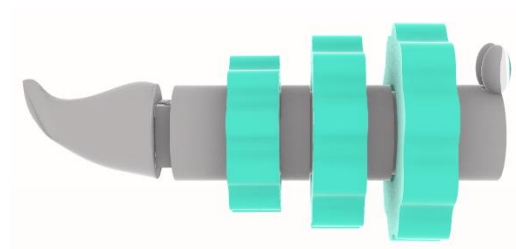
Vistas

Figura 45

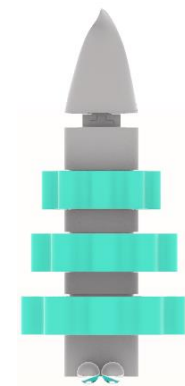
Vistas segundo modelo



Vista frontal



Vista lateral



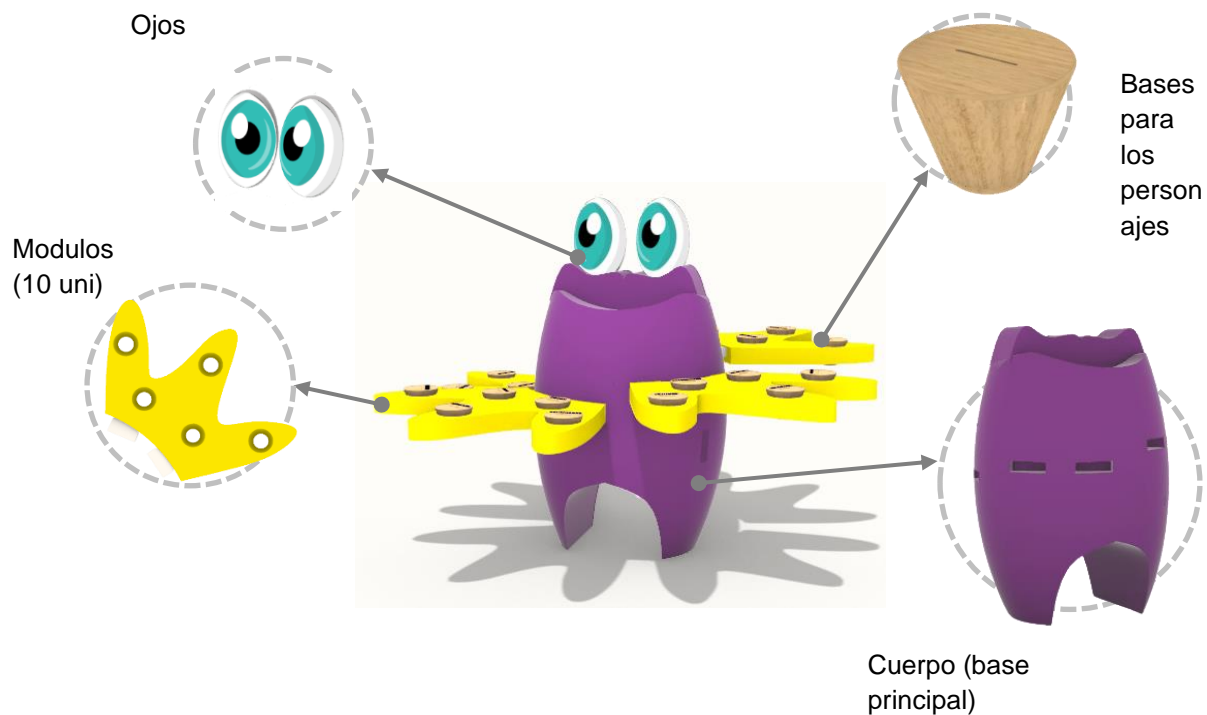
Vista superior

23.3 Tercer producto

El tercer producto consiste en una base principal que es el personaje principal, junto con 4 módulos que se ajustan a él, estos módulos tienen 5 aberturas donde se posicionan las bases con los valores escritos en ellas.

Figura 46

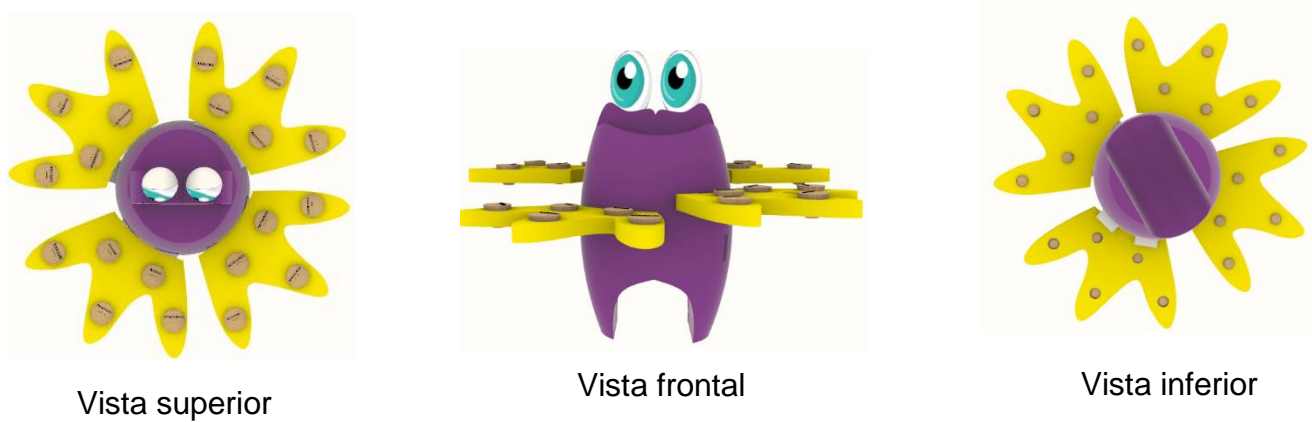
Modelo CAD tercer producto



Vistas

Figura 47

Vistas tercer modelo



24 Conclusiones

Partiendo del proceso de que llevo a cabo para el desarrollo del proyecto, la construcción de la metodología propia se realizo con el fin de que cada fase aportara algo al resultado final, así también llegar con unos productos que cumpliera la plateado en los objetivos.

Durante el proceso se evidencio algunas fallas que traen aprendices desde la parte personal, como por ejemplo en el caso de las comprobaciones en el desarrollo de unos de los modelos el cual su estructura no fue la mas optima en el momento, al igual que los módulos tuvieron leves dificultades, pero al final lo que se busca es dar solución a dichos inconvenientes y lograr los fines de cada proceso que se plantea.

Es necesario resaltad abarcar un contexto de apoyo para el trabajo de campo, ya que, se tiene la experiencia con los usuarios y siempre tenerlo en cuenta en cada proceso del proyecto, es de suma importancia tener en cuenta este proceso, de este modo, aparte de lo que se investiga se obtiene aspectos importantes que son de gran ayuda para el proyecto a tomar decisiones o a contemplar aspectos que no se habían encontrado.

Dentro de este proceso se genero una experiencia en cuanto al trabajo desde la infancia, ya que da cuenta de las deficiencias que hay en esta población, mas aun, viviendo en contextos con problemas sociales a su alrededor, esto fue uno de los motivos por los cuales se desarrolla este proceso poder brindar un bienestar a los niños desde el diseño industrial.

Así también, este proyecto busca que por medio del desarrollo de la familia de objetos se puedan fortalecer las competencias de la inteligencia emocional por medio de unas actividades establecidas y poder tener un crecimiento emocional estable partiendo desde la infancia.

Referencias

Agamez et al. (2016). Trastornos de ansiedad en la infancia y la adolescencia. *CCAP*, 15(1), 6-18.

Agudelo et al. (2020). Educación emocional y espiritual. *Cedotic*, 5 (2), 36-40.

Alcaldía mayor de Bogotá. (2016). *Plan distrital de desarrollo 2016-2020*. Obtenido de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/tomo_1_-_plan_distrital_de_desarrollo_0.pdf

Alcaldía mayor de Bogotá. (2017). *Plan sectorial 2016-2020*. Bogotá: Secretaría de educación del distrito.

- Alcoser et al. (2019). La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia inicial. *Revista ciencia Unemi*, 103-107.
- Arias C. (2020). Psicóloga de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús. Armenia.
- Arias S. (2017). Inteligencia emocional y social: factores determinantes en la conducta estudiantil en el aula de clases. *Revista Cedotic 2(2)*, 5-29.
- Astorga et al. (2018). *Educación social retos para la transformación socioeducativa y para la paz*. Barranquilla, Colombia: Universidad del norte.
- Benavides et al. (2020). Si aprendo a escuchar, te comprendo. *Revista cambios y permanencias*, 11(1), 1087-1097.
- Caro et al. (2018). Desarrollo empatía para mejorar el ambiente escolar. *Educación y ciencia*, 21, 217-244.
- Castellanos et al. (2019). Inteligencia emocional, una estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar. *Educación y ciencia*, 237-250.
- Castro et al. (2019). *Developmental and educational psychology*. España: Editum.
- Cero desnutriciones. (enero de 2021). Efectos del COVID-19 en la primera infancia de Colombia. Envigado. Obtenido de <https://www.fundacionexito.org/sites/default/files/publicaciones/Efectos%20del%20COVID%20Fundacio%CC%81n%20E%CC%81xito%20feb%202021.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (9 de noviembre de 2021). *Proyecto de ley No. 460 de 2020*.
- Constitución Política de Colombia. (20 de Julio de 1991). *Artículo 67*. Obtenido de <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>
- Cortez E. (12 de agosto de 2020). *Guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>
- Cuervo et al. (2010). *Déficit de atención: aspectos generales*. Obtenido de <http://feaadah.org/docdow.php?id=834>
- Departamento Nacional de Planeación. (2019). *Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022*. Obtenido de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/PND-Resumen-2018-2022.pdf>
- Feldman Rober. (2008). *Desarrollo en la infancia*. México: Pearson educación.
- Fernandez & Montero. (2016). Aportes para la educación de la Inteligencia emocional desde la educación Infantil. *Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud 14(1)*, 53-66.

- Goleman D. (1995). *Emotional Intelligence*. Estados Unidos: kairós.
- Goleman D. (11 de diciembre de 2014). Los niños aprenden la inteligencia emocional en la vida real. (Tiching, Entrevistador)
- Gómez A. (2018). Prosocialidad. Estado actual de la investigación en Colombia. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 188-218.
- Gómez L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista virtual Universidad Católica del Norte.*, 174-184.
- Las 2 orillas. (24 de febrero de 2017). Obtenido de Un problema más de la educación en Colombia: <https://www.las2orillas.co/problema-mas-la-educacion-colombia/>
- Ley 1098 de 2006. (8 de noviembre de 2006). *Por la cual se expide el Código de infancia y adolescencia*. Obtenido del Congreso de la República.
- Ley 115 de 1994. (08 de febrero de 1994). Por la cual se expide la ley general de educación. *Congreso de la República de Colombia*. Obtenido del Congreso de la República de Colombia.
- Ley 460 de 2020. (07 de abril de 2021). *Por medio de la cual se promueve la educación emocional en las instituciones educativas*. Obtenido de Cámara de representantes: http://www.secretariasenado.gov.co/legibus/legibus/gacetas/2021/GC_0232_2021.pdf
- López. (2015). *Educando nuestros corazones*. Bogotá.
- Min educación. (03 de noviembre de 2017). *Educación emocional, clave en la creación de vínculos profundos en la escuela*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-363327.html?_noredirect=1
- Min educación. (29 de septiembre de 2020). *Estrategia de Formación de Competencias Socioemocionales en la Educación Secundaria y Media*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-385321.html?_noredirect=1
- Muchiut A. (2018). Educación emocional, una deuda pendiente en nuestros salones de preescolar. *Revista de educación*, 137-152.
- Ochsner & Zaki. (2012). *The neuroscience of empathy: progress, pitfalls, and promise*. Nature Neuroscience.
- Saludata. (1 de mayo de 2021). *Saludata*. Obtenido de Maltrato infantil en Bogotá: <https://saludata.saludcapital.gov.co/osb/index.php/datos-de-salud/salud-mental/maltrato-infantil/>
- Secretaria de salud. (16 de abril de 2021). *Saludata*. Obtenido de <https://saludata.saludcapital.gov.co/osb/index.php/datos-de-salud/salud-mental/maltrato-infantil/>

Secretaria integración social. (16 de diciembre de 2020). *Las mujeres, primeras víctimas de violencia intrafamiliar*. Obtenido de <https://www.integracionsocial.gov.co/index.php/noticias/116-otras-noticias/4277-las-mujeres-primeras-victimas-de-violencia-intrafamiliar>

Shedroff N. (2008). Las emociones están en camino de la innovación significativa. *FAZ*, 8-19.

Vélez & Vidarte. (8 de agosto de 2011). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista Salud Pública*, pág. pp. 4 y 6.