

**Diseño de experiencia lúdica para la interacción
psicológico infantil con obesidad etapa
Tres (8 A 12 años) en consultas privadas.**

Nombres Luisa Fernanda Rivera Castañeda

Correo electrónico

Lrivera43@uan.edu.co

Director: Camilo Fuentes

Correo electrónico

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

DISEÑO INDUSTRIAL

BOGOTÁ D.C.

2.021



TABLA DE CONTENIDO

1. RESUMEN	9
2. METODO GENERAL.....	10
2.1. Problema a Solucionar	10
2.2. Justificación	10
2.3. Objetivos.....	12
2.3.1. Objetivo General.....	12
2.3.2. Objetivos Específicos.....	12
2.4. Marco de Referencia.....	13
2.4.1. Definición	13
2.5. etipologia de la obesidad.....	13
2.6. Elementos que generan obesidad.....	14
2.6.1. Etapa donde se presenta	15
2.6.2. Obesidad en Colombia.....	16
2.7. Psicología.....	17
2.8. Ejemplos en tratamiento	19
2.9. Ejemplo de elemento prevención.....	20
2.10. Comunicación psicólogo – infante.....	20
2.11. Emociones y psicología	22
2.12. Experiencia ludica.....	23
2.13. Forma	23



2.13.1.	Conceptos básicos de diseño.....	24
2.14.	Color	24
2.14.1.	Emociones cromáticas	24
2.14.2.	Cultura del color	25
3.	DESARROLLO	27
3.1.	Cartografía – Primer acercamiento	28
3.1.1.	Colegio Antonia santos	29
3.1.2.	Prueba #1	29
3.1.3.	Colegio Agustín Nieto Caballero.....	30
3.1.4.	Prueba #2	31
3.1.5.	Colegio Nuestra señora de la paz.....	32
3.1.6.	Prueba # 3	32
3.2.	Conclusión	33
3.3.	Acercamiento a psicólogo infantiles.....	34
3.3.1.	Usuario.....	36
3.3.2.	Concepto	39
3.3.3.	Encuestas.....	41
3.4.	Alternativas iniciales.....	43
3.4.1.	Alternativa #1.....	43
3.4.2.	Alternativas #2	44
3.4.3.	Alternativa #3.....	47
3.4.4.	Conceptos básicos de diseño.....	49



3.4.5.	Relación color – Emociones	51
3.4.6.	Descripción de los personajes.....	53
3.4.7.	Proceso productivo.....	55
3.4.8.	Prototipo de baja media fidelidad Personajes	56
3.4.9.	Desarrollo.....	56
3.4.10.	Resultados	59
3.4.11.	Prototipo de baja media fidelidad – Módulos	60
3.4.12.	Resultado.....	62
3.4.13.	Encuestas.....	63
3.5.	¿Para qué?	65
3.6.	Esquema actividad base	65
3.7.	Paso a paso Actividad base	66
3.8.	Lista de preguntas – acciones base	67
4.	Prueba piloto	68
4.1.	Prueba #1	69
4.1.1.	Resultado 1.....	70
4.2.	Prueba # 2	70
4.2.1.	Resultado #2.....	71
4.3.	Prueba #3	71
4.3.1.	Resultado.....	71
5.	CONCLUSIONES	73
6.	RECOMENDACION	76



7. REFERENCIAS.....	77
8. ANEXOS	80



LISTA DE FIGURAS

Figura 1	14
Figura 2	14
Figura 3	14
Figura 4	15
Figura 5	15
Figura 6	14
Figura 7	20
Figura 8	22
Figura 9	15
Figura 10	28
Figura 11	30
Figura 12	32
Figura 13	14
Figura 14	15
Figura 15	15
Figura 16	14
Figura 17	38
Figura 18	40
Figura 19	41
Figura 20	42



Figura 21	43
Figura 22	44
Figura 23	45
Figura 24	46
Figura 25	47
Figura 26	48
Figura 27	51
Figura 28	55
Figura 29	56
Figura 30	57
Figura 31	59
Figura 32	60
Figura 33	61
Figura 34	62
Figura 35	63
Figura 36	64
Figura 37	65
Figura 38	68
Figura 39	70
Figura 40	73
Figura 41	76
Figura 42	77



LISTA DE TABLAS

Tabla 1. 53



1. RESUMEN

En este reporte se registra los diferentes alcances del proyecto de grado de acuerdo con la planificación del mismo este acercamiento alude al contacto con profesionales del área psicológica, en donde se presentó el material lúdico, en términos ilustrativos, para comprobar y verificar si estos elementos cumplían con lo planteado dentro de la oportunidad de diseño, para identificar que se debe de modificar dentro de la propuesta y sí, sirve para el desarrollo de la actividad, la cual trata de una experiencia lúdica como canal que ayude al psicólogo a acercarse al infante que presente un cuadro de obesidad que ocasione un desequilibrio emocional al no comprender el cómo se ve así ni el cómo se siente así.

A partir de esto se presenta una serie de elementos lúdicos que consisten en 6 monstruos que acompañaran al infante en su proceso, la idea de esto es que el niño pueda seleccionar uno con el que se siente más identificado con este. Expresándose por medio de este personaje ante el psicólogo, para facilitar la comunicación de estos dos actores.

Aparte de estos elementos se presentará un módulo el cual es el mundo de los monstruos, que se divide en 8 submódulos los cuales representan una isla. Cada isla tiene un nombre en específico el cual, tendrá una serie de preguntas, actividades y acciones bases, que podrán ser modificables por el psicólogo.

Realizando una serie de comprobaciones, que serán monitorias por medio de una rúbrica que se le entregara al psicólogo con el fin de identificar el comportamiento tanto por el especialista como por el menor en el desarrollo de esta.

Con el fin de recolectar información importante de cada una de esas sesiones para determinar los aciertos y desaciertos de esta misma.



Palabras claves: Obesidad infantil 1, Psicología 2, Canal de comunicación 3,
Experiencia lúdica 4.

2. METODO GENERAL

2.1. Problema a Solucionar

¿Cómo generar un canal de comunicación entre el psicólogo y su paciente (Infante) a través de una experiencia lúdica, considerando las barreras de comunicación que existe entre los dos, que impiden la comprensión del niño en cómo se siente o se ve en torno a la obesidad?

2.2. Justificación

Durante todo el proceso que se realiza en torno a la obesidad infantil se tiene en cuenta las áreas que han trabajado con este tema, identificando que, en factores médicos, nutricionales y entrenamiento físico que abarca este tema en torno al concepto que tienen de este. Pero en aspectos psicológicos el trabajo es poco o nulo, puesto a que se crea una barrera de comunicación que no permite avanzar dentro del proceso en aspectos emocionales ocasionando que el menor se encierre en sí mismo y no logre comprender por qué el rechazo que se genera en torno al cómo se ve y se siente por presentar obesidad. A pesar de haber material que trabaja este tema. Para tratar y prevenir la obesidad infantil dentro del área psicológica no siempre tiene la capacidad de lograr una comunicación fluida y libre en donde permita que el niño se exprese abiertamente.

Actualmente, según la investigación realizada, teniendo acceso a un especialista dentro del proceso, se identificó que la barrera de comunicación se afecta por diversos motivos ya sea timidez, fobia, miedo entre otros que retrasa el identificar su estado emocional.

Logrando que a partir de esto, no se genere una participación activa del infante, mostrándose



reservado durante los procesos psicológicos.

La premisa expuesta anteriormente. Permite llevar a destacar y dar prioridad a tres factores importantes sobre los cuales se puede plantear diversas acciones, para buscar el desarrollo de un sistema de interacción que permita integrar aprovechando los espacios privados en las sesiones personales entre psicólogo e infante con el fin de comprender el cómo se ve y se siente en torno a la obesidad, por medio de una canal de comunicación que permita la interacción de estos dos personajes. Para lograr un proceso fluido en donde el niño pueda expresarse abiertamente ante especialista. Partiendo desde los factores que conforman estas barreras que se reflejan en las emociones tanto personales como en terceros.

Por lo que dentro del diseño se plantea implementar una experiencia lúdica que se integre en el entorno establecido, en este caso las sesiones privadas, en conjunto con un material que acompañara esta experiencia. En este caso 6 personajes, creados para que el paciente (infante) pueda darle una identidad y expresarse por medio de este. Y 1 módulo o 8 sub piezas que se colocaran dentro de la habitación en este caso la oficina del psicólogo, en diferente parte de esta misma, con el fin de aprovechar el espacio que brinda este lugar. Llevando así un registro del proceso dentro de las sesiones por medio de una rúbrica, tanto de la adaptación del material, comportamiento del menor en las sesiones en términos de comunicación y el avance que se genere dentro de este proceso por medio de una serie de acciones y preguntas base dentro de la experiencia desde una propuesta, prototipo de baja media fidelidad que resulta en una adaptación de las herramientas y proceso industriales implementados a lo largo de la carrera.



2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivo General

Configurar una experiencia lúdica como medio de interacción que permita integrar en espacios privados al psicólogo e infante, con el fin de comprender el cómo se ve y se siente en torno a la obesidad

2.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las condiciones espaciales y funcionales a través del trabajo en conjunto con fuentes primarias (Psicólogos), con el fin de aplicarlo al desarrollo de la propuesta.
- Implementar la planeación estratégica de la actividad, como base para monitorear el desarrollo de esta.
- Ejecutar una prueba piloto para identificar la adaptabilidad de esta experiencia, por parte del grupo objetivoseleccionado con el fin de verificar su desarrollo.
- Retroalimentar a partir de las comprobaciones realizadas, identificando los aciertos y desaciertos de la prueba piloto.



2.4. Marco de Referencia

El desarrollo de material dentro del área psicológica, en torno a la obesidad y sobrepeso infantil en Colombia, gira en torno a diferentes temas desde sus definiciones hasta los aspectos que la conforman, consultando los elementos y herramientas planteados en las áreas nutricionales, físicas. Que puedan adaptar en sus rutinas, de acuerdo a lo que proponen los diferentes campos relacionados con este asunto, desde aspectos médicos, psicológicos y socioculturales. Que ayuden a informar y contrarrestar estos.

Obesidad

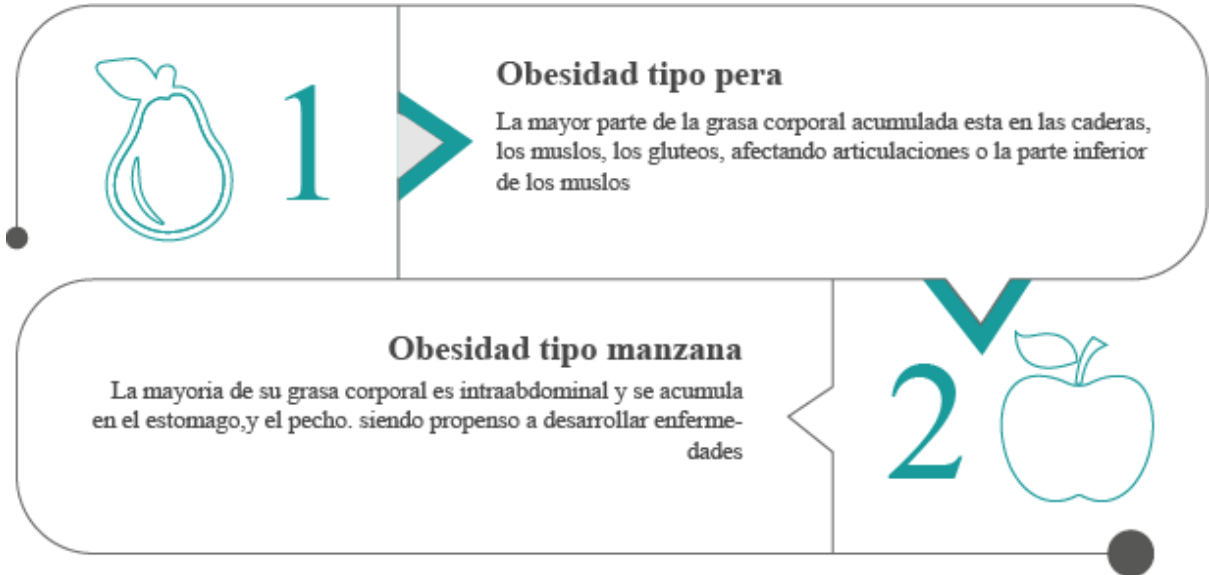
2.4.1. Definición

La descripción de obesidad y el sobrepeso, se deriva de la palabra latín *“obesos, que significa persona con sobrepeso o exceso de masa.”*. Es una acumulación excesiva de tejido adiposo. En los niños, la grasa se acumula en áreas debajo de la piel. Aumenta el riesgo de enfermedad cardiovascular. Los cambios metabólicos en niños y adolescentes obesos se conoce como síndrome pre-metabólico y puede estar relacionados con trastornos endocrinos, siendo notado en la ansiedad. (González & Salva Tierra, 2019, p. 10)

2.5. etipologia de la obesidad

La obesidad, se puede presentar de diferentes formas, generándose desde temprana edad como lo es la obesidad tipo pera y manzana. Siendo estas las más comunes [ver Figura 1].

Figura 1
Tipos de obesidad.



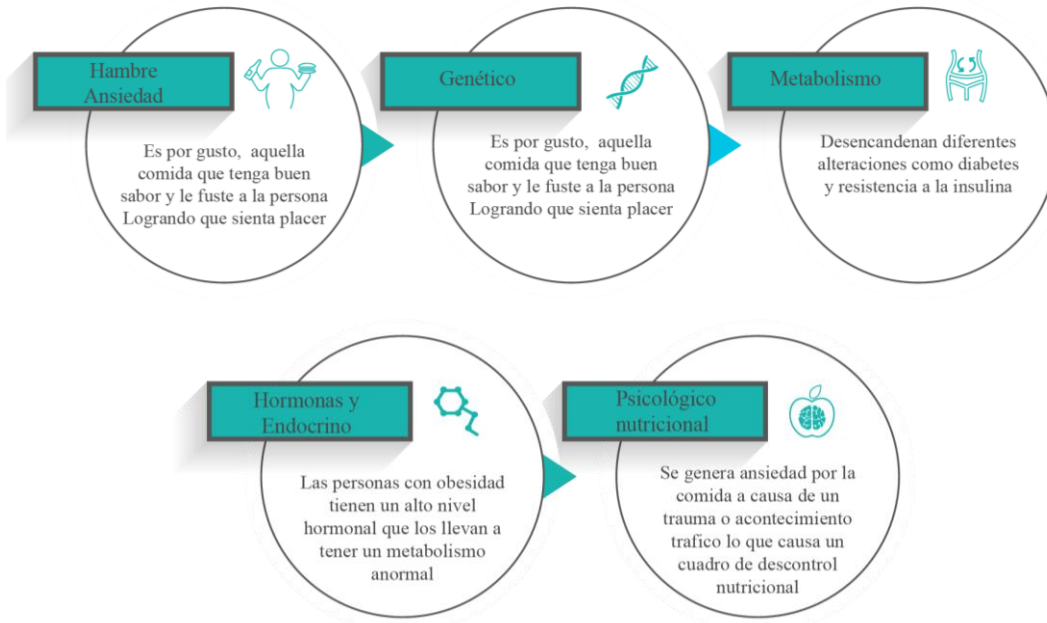
Nota. La figura muestra los tipos de obesidad más conocidos. Tomado de “Educación de la salud “La obesidad infantil”, por Martínez,2017.

2.6. Elementos que generan obesidad

Analizando varios factores que pueden ocasionar obesidad. [Ver figura 2] donde se observa los factores que ocasionan obesidad, con el fin de comprender de que trata cada uno.

Figura 2

Factores que ocasionan obesidad. (Cano,2017). Elaboración propia.



Nota. A partir de la información obtenida de “causas y tratamiento de la obesidad” muestra las causas que origina la obesidad. Tomado del artículo nutrición clínica dietética hospitalario, por Cano, 2017.

2.6.1. Etapa donde se presenta

De acuerdo a lo presentado anteriormente, se indaga las edades donde se evidencia la obesidad y el sobrepeso en aumento.

Marchado te al. (2018) se encontró un aumento en dos etapas importantes del infante. La primera es desde lactantes hasta los 5 años con un 36% y la segunda es en niños de 6 a 11 años con un 64% en aumento. (p.6).

Con esta explicación se puede observar que la etapa donde se genera más aumento es desde los 6 a 11 años, sin olvidar que la etapa de lactancia hasta los 5 años puede generar un aumento



del 36%, pero es a causa de un desequilibrio que se genera por los nutrientes.

Gracias a la información adquirida, se comienza a preguntar ¿cómo se maneja la obesidad dentro de Colombia?, identificando el aumento que ha tenido el exceso de peso entre los años 2010 al 2015 por medio de la ENSIN.

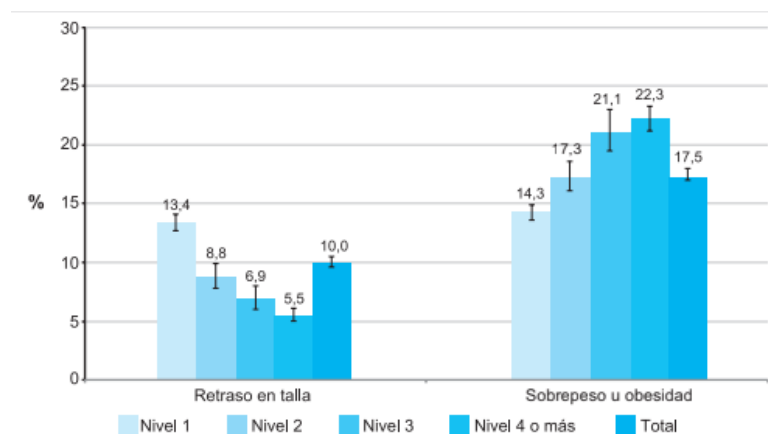
2.6.2. Obesidad en Colombia

Bienestar familiar (2015) Los niños de 5 a 17 años tienen exceso de sobrepeso y obesidad con un 22,3% y un retraso en el crecimiento en un 13,4%. (p. 45).

[ver figura 3] donde se analiza estos promedios.

Figura 3

Aumento de obesidad en niños.



Nota. Clasificándolos por niveles que se genera en niños analizando el aumento de sobrepeso como se ve en la gráfica. Tomado del Bienestar Familiar, por EMINS, 2010.

Bienestar Familiar (2010) se comprobó un balance en donde se presenta que el 18,9% son niños de 5 a 9 años y el 18,7% son de 10 a 17 años que sufren exceso en obesidad o sobrepeso (p. 40).

Determinando que la obesidad se presenta con más frecuencia en los infantes con edades

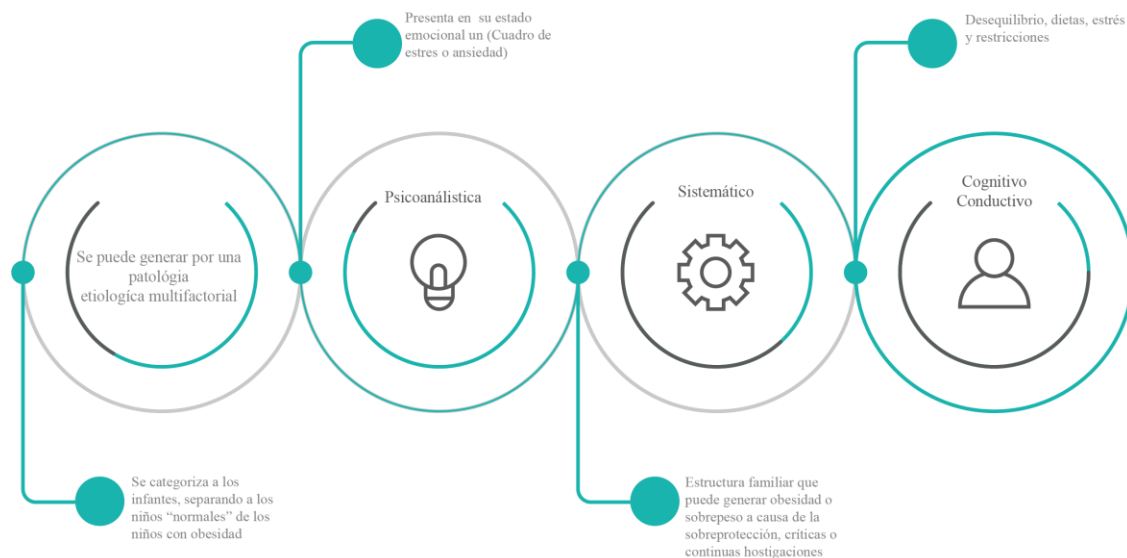
de 5 a 9 años, gracias a la información recopilada anteriormente, se miran las estrategias que se han realizado en Colombia para enfrentarse a esto, en aspectos psicológicos.

2.7. Psicología

Se puede encontrar diferentes factores que afecte en términos psicológicos al infante, [Ver figura 4]. De acuerdo a esto Se tacha a los niños con obesidad como: Perezosos, desalineados, lentos. Logrando generar discriminación, en donde los mismos niños rechazan a sus compañeros excluyéndolos de varias actividades o acciones generando una patología etiológica. (Rivas Núñez, et al. 2013, p. 12)

Figura 4

Patología etipológica..



Nota. Se identifica los posibles elementos que se genera por medio de la patología etiológica multifactorial como se ve en la gráfica Multifactorial. Tomado de obesidad de niños y niñas en edad, por Rivas Núñez et al. 2013.

Por medio de esta indagación se identificó varios elementos que se generan a causa de esta patología gracias al rechazo que sufre el menor, [Ver imagen 5] en donde se ve, los factores que se desencadenan.

Figura 5

Factores que se desencadena.



Nota. Se presenta los elementos que se generar a causa del rechazo que sufra el niño o la patología que presente. Tomado de obesidad de niños y niñas en edad, por Rivas Núñez. 2013.

Identificando el rechazo que pueden sufrir estos niños ya sea interpersonal o de forma personal sin comprender él ¿por qué son así?, como también el cómo ven a las personas con obesidad. Logrando aislarlo de ciertas actividades o acciones que conllevan a que estos se

encierran en sí mismos, o se odian por su estado llegando a afectar tanto física como psicológicamente. De acuerdo a esto. ¿Colombia qué estrategias o herramientas a utilizar para contra atacar esto?, generando un portal de información o método para disminuir la obesidad en estos tiempos.

2.8. Ejemplos en tratamiento

Figura 6

Elementos psicológicos para tratar la obesidad infantil.



Nota. Gráfica representativa de los elementos que se han creado para tratar la obesidad infantil en aspectos psicológicos mirando los factores que lo componen. Tomado de Fundación Eroski. 2018.

Con base a lo anterior [ver imagen 6], se puede determinar los diferentes elementos diseñados para tratar la obesidad infantil desde el aspecto psicológico, utilizando elementos gráfico e interactivos para atraer la atención del niño dentro de sus sesiones. De igual forma dentro de estas sesiones se utilizan ciertos recursos para tratar de prevenir la obesidad los cuales son:

2.9. Ejemplo de elemento prevención

Figura 7

Elementos para prevenir la obesidad infantil.



Nota. Los elementos que se implementan dentro del área psicológica para prevenir la obesidad infantil mirando los factores que lo componen. Tomado de Fundación Eroski. 2018.

Determinando los elementos que fueron diseñados para ser aplicados dentro de la prevención de la obesidad [Ver figura 7], en proceso psicológico y paciente en este caso el infante.

¿Pero es fácil que un infante se exprese libremente con un psicólogo con el fin de contarle sus molestias, incomodidad y angustias?

2.10. Comunicación psicólogo – infante

Torres (2012) Obstáculos, conflictos y distorsiones en la comunicación pueden influir en la primera entrevista entre un psiquiatra infantil y el infante. Lo que causa que se creen obstáculos. Debido a la falta de empatía, comprensión e interacción que puede verse obstaculizada en el proceso (p. 144).

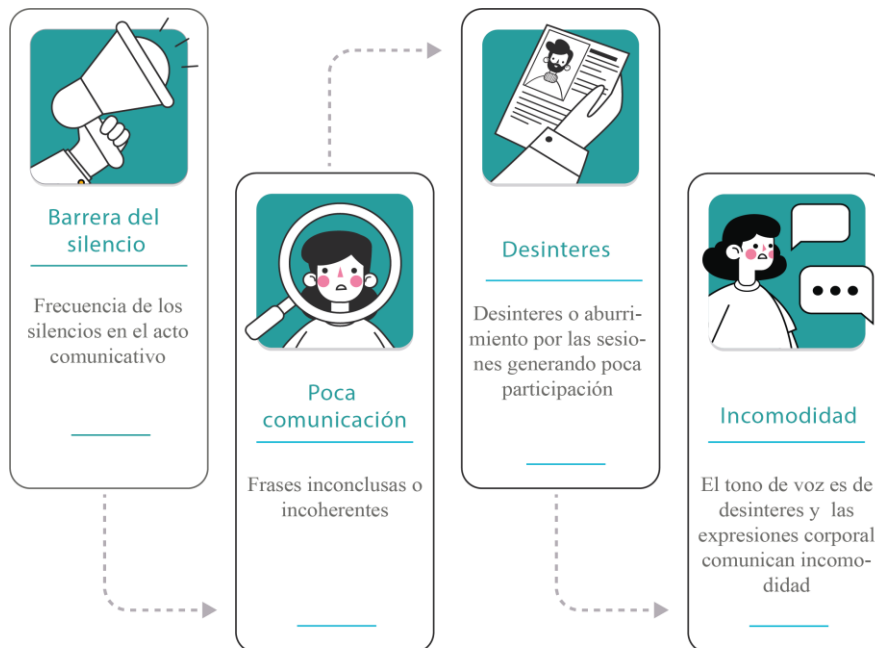
De igual forma, Expone que estos a raíz de la barrera que se genera entre estos dos actores, puede afectar la comunicación, ya sea a causa de lo extensa que pueda ser esta o la forma en que se dirige ante el paciente, lo que provoca que el mensaje que se quiera transmitir no se reciba y comprenda adecuadamente. (Torres, Martínez, 2012, P.144).

2.10.1. Factores a tener en cuenta

Gaspetin, (2005) Describe 4 factores que puede desencadenar al provocarse una barrera entre el psicólogo y el infante como se presenta, [ver figura 8]. Que no permite que se pueda tener un acercamiento en torno emocional con el paciente para identificar aquello que le afecta que ocasione un cuadro de ansiedad o depresión en este.

Figura 8

Barreras de comunicación.



Nota. Evidencia las principales barreras que se generan entre el psicólogo e infante. Tomado de Barreras en la comunicación, por Gaspetin .2005



2.11. Emociones y psicología

Teniendo en cuenta la premisa anterior en cuanto al aspecto emocional se puede identificar que las barreras que se generan entre el psicólogo e infante son factores que no permiten que se desarrolle un buen canal de comunicación entre ellos. Lo que puede ocasionar que el menor se encierre de manera emocional, aumentando su rechazo tanto a su persona por no entender el cómo se ve ni el cómo se siente por su aspecto en torno a la obesidad.

Como lo describe Arresté, en donde explica que las emociones se deben de tener en cuenta dentro del proceso, ya que se puede generar muchos conflictos internos y externos. Los cuales surgen desde los diferentes escenarios en donde se encuentra el infante hasta en aspectos nutricionales y físicos en donde se deja de lado las emociones y logran que el menor se encuentre indispuesto ante el psicólogo evitando hablar de estas. (Grau Arresté, 2015, p. 5)

Se puede comprender que las emociones son un aspecto primordial dentro de este proceso que se debe tener en cuenta y más con los infantes que se pueda manejar de manera sutil para no generar un acercamiento emocional a este mediante un canal de comunicación que brinde los elementos necesarios para socializar de manera positiva sin que se sienta atacado el infante dentro del proceso. Pero para esto se debe tener en cuenta el aspecto de diseño dentro del proceso que elementos que son necesarios para llevar a cabo este proceso, identificando la experiencia lúdica como paso inicial.



2.12. Experiencia lúdica

Smith & Steele (2018) exponen que la experiencia lúdica, se presenta como un conjunto de elementos que están diseñados para generar un ambiente armónico en donde se busca que los infantes puedan expresarse libremente antes su guía utilizando el juego (p.16)

De igual forma Smith & Steele (2018) expresan que el diseño de estas estrategias lúdicas es con el fin de evitar aburrimiento, cansancio, desanimo ya que al estar quietos o sin alguna interacción puede ocasionar que se genere un cuadro de indiferencia. (p.17)

Teniendo presente la premisa anterior se identifica que la experiencia lúdica es un factor interesante que se puede implementar dentro del proyecto, implementándola como una herramienta de apoyo que permita la comunicación entre el psicólogo e infante, mediante el planteamiento y ejecución de los siguientes elementos

2.13. Forma

Cruz (2015) se sabe que la forma es la apariencia externa y visible de las cosas, definiéndolas, configurándolas o logrando que se distingan de los demás, distinguiendo su apariencia entre puntiagudas, oblongas, circulares, cónicas, rectangulares. (pág. 5)

Wong (1991) expresando que las formas pueden construir y organizar, generando un cuerpo, como línea ancha que contiene un cuerpo dentro de dos bordes, teniendo en cuenta la medida, color y textura. (p.13)

Teniendo en cuenta esta definición se comienza a indagar sobre los conceptos básicos dentro del diseño que permita generar la forma a diseñar como parte del proceso dentro de la propuesta a plantear.



2.13.1. Conceptos básicos de diseño

Se manejan varios conceptos dentro del diseño en términos formales y espaciales que permiten dar paso a la configuración del elemento que se está desarrollando verificando que tenga una simetría, coherencia, posición, centralidad entre otros elementos que aporten al desarrollo de una forma coherente (Wong, 1991. p.21).

Igual forma Wong (1991) expresa que un módulo está compuesto por varios objetos más pequeños, denominados submódulos. Que al unirlos se establece el módulo (p.18).

Gracias a esto se puede identificar los elementos a emplear en este caso en los personajes como las piezas que se colocaran en diferentes partes de la habitación con el fin de generar un modo coherente y exacto haciendo uso de herramientas y conceptos de diseño.

Al identificar estos elementos se cuestiona sobre el color y la representación que tendrá dentro del proyecto, con el fin de atraer visualmente a nuestro usuario generando interés por utilizarlo.

2.14. Color

Wong (1991) expone que es una forma que permite identificar o distinguir el elemento con el que se está trabajando. Utilizándolo dentro de un sentido amplio, con el fin de comprender sus variaciones, tonales y cromáticas. (p.11)

2.14.1. Emociones cromáticas

Satake et al. (2011) se ha establecido como un factor de influencia, asociado a las emociones por medio de la percepción o atención visual que permite clasificar la intensidad de cada señal a través de la memoria, analizando, comparando, evaluando y comprendiendo su significado (p.4)



Maitland (2019) el color suele ser capaz de llegar a generar un estímulo o causar depresión causando alegría o tristezas, logrando así que determinar aquellos colores que despierten actitudes activas o pasivas, favoreciendo las sensaciones frías o de calor (p.1).

También Maitland (2019) expone que los colores, no solo son sensaciones si no emociones que dan un significado no solo por el artista sino por otras áreas entre ellas la psicología (p.1)

2.14.2. Cultura del color

Maitland (2019) el color suele simbolizar algo que se asimila de acuerdo a un recuerdo, un ejemplo de esto es el rojo como advertencia, peligro, pasión otro caso del verde que es naturaleza, asco o verduras y el amarillo como alegría. (p.2).

Figura 9

Definición cromática de colores cálidos y fríos.



Nota. Representación cromática entre colores cálidos y fríos por medio de la persuasión. Tomado de Psicología del color, por Maitland. 2019.

De acuerdo a esto se puede comprender que el color se puede ver y entender de diferentes perspectivas dependiendo el contexto del que se trate. Identificando que se puede trabajar con una gama cromática que asocie los conceptos a trabajar dentro de la propuesta planteada para que sea más fácil a selección del personaje,



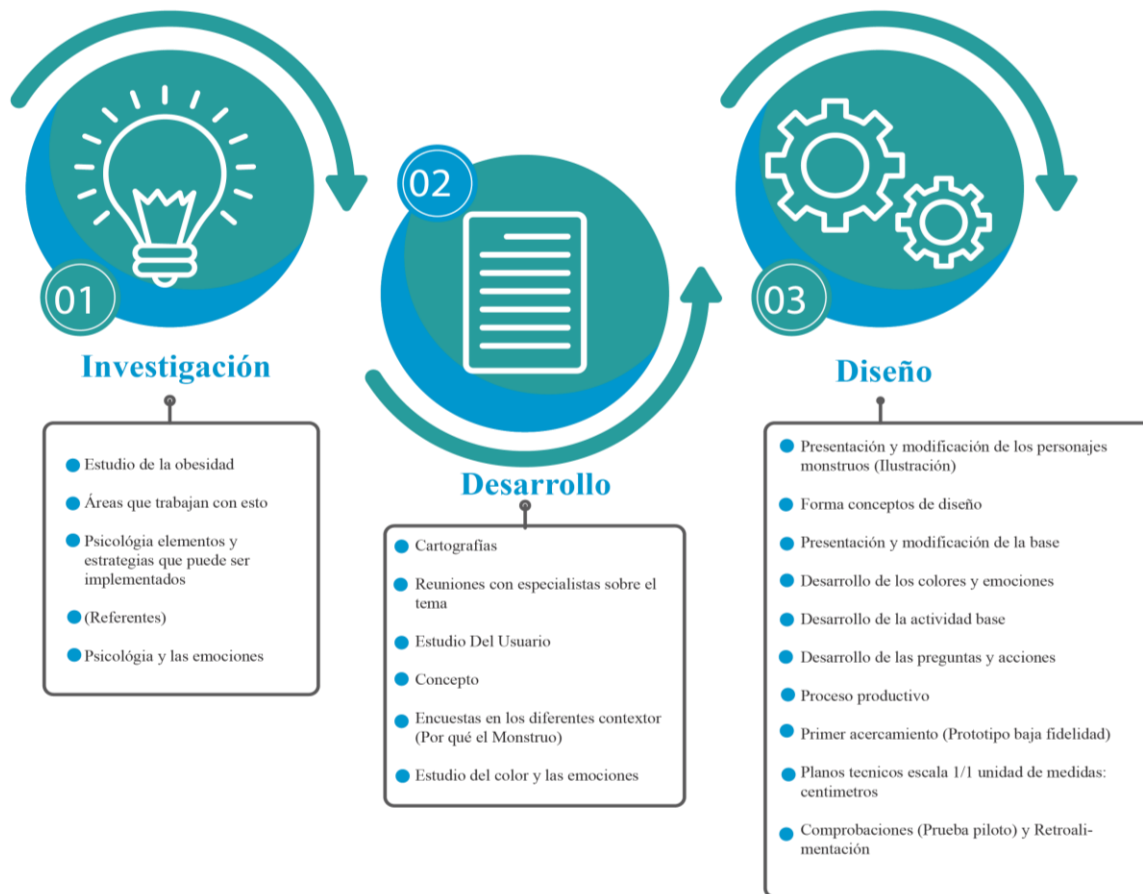
A partir de la información evidenciada en el proceso de investigación se puede comprender que en Colombia se han realizado diferentes tácticas para acabar con la obesidad y sobrepeso en infantes desde los aspectos nutricionales, actividad física hasta aspectos científicos que ayude a generar una respuesta al ¿por qué se origina? Pero en términos psicológicos, los procesos son retrasados y no se ha conseguido un elemento que ayude en esta área con el infante, en aspectos emocionales para comprender por qué su cuerpo es así. Rompiendo esa barrera que se genera entre el niño y psicólogo, lo que conlleva a que se encierre en sí mismo, produciendo una afectación física y emocional. Basandose en esto se comienza a pensar como el diseño aplicando una serie de herramientas de diseño que permitan vincular estos dos usuarios a interactuar con una experiencia lúdica que informe y fortalezca el cómo se ve y se siente en torno a la obesidad. Con el fin de captar la atención de la persona, utilizando conceptos de forma, textura y cromático que permita obtener un resultado positivo dentro del proceso mediante una experiencia lúdica.

3. DESARROLLO

Para el desarrollo de este proyecto se plantea una metodología la cual se divide en 3 fases Investigación, Desarrollo y Diseño.

Figura 10

Definición de la metodología a trabajar.



*Nota.*Planteamiento del paso a paso a desarrollar de manera metodológica. Elaboracion propia.2021



Como se evidencia en la primera parte de este documento se encuentra la fase de investigación ya se llevó a cabo cumpliendo con los parámetros establecidos dentro esta metodología para proseguir con la segunda fase desarrollo. Iniciando con la realización de una cartografía social.

3.1. Cartografía – Primer acercamiento

Se realizó una cartografía social en diferentes contextos con el fin de identificar que estrategias se implementan dentro de estos contextos en torno a la obesidad que beneficien a los infantes, de igual forma se quiere estudiar que acercamiento tiene los infantes con el psicólogo con base a este tema. Para comprender si realmente existe un canal de comunicación entre estos dos actores de manera fluida o si se presenta alguna barrera (Incomodidad, Desagrado, Molestia) que lo impide. Cómo las entidades educativas en este caso se trabaja con dos, entidades públicas: Colegio Antonia Santos (Sede los Mártires) y El colegio Agustín Nieto Caballero (Sede los Mártires). Y una entidad privada: Colegio Nuestra Señora de La paz (Eduardo santos).

Para este proceso se presenta al grupo objetivo que consiste en tres infantes de 6 a 15 años, los cuales son entrevistados para efectuar esta comprobación. Entregándoles el material a trabajar en este caso consiste diversos personajes de papel, los cuales son presentados ante el individuo con el fin de que pueda seleccionar uno. La idea es que pueda darle una identidad y realizar la actividad establecida un estudio de su día cotidiano desde su hogar hasta la escuela identificando los parámetros en tono a la obesidad que puede evidenciar y el acercamiento que tiene con el psicólogo. Como se puede ver en la primera comprobación.

3.1.1. Colegio Antonia santos

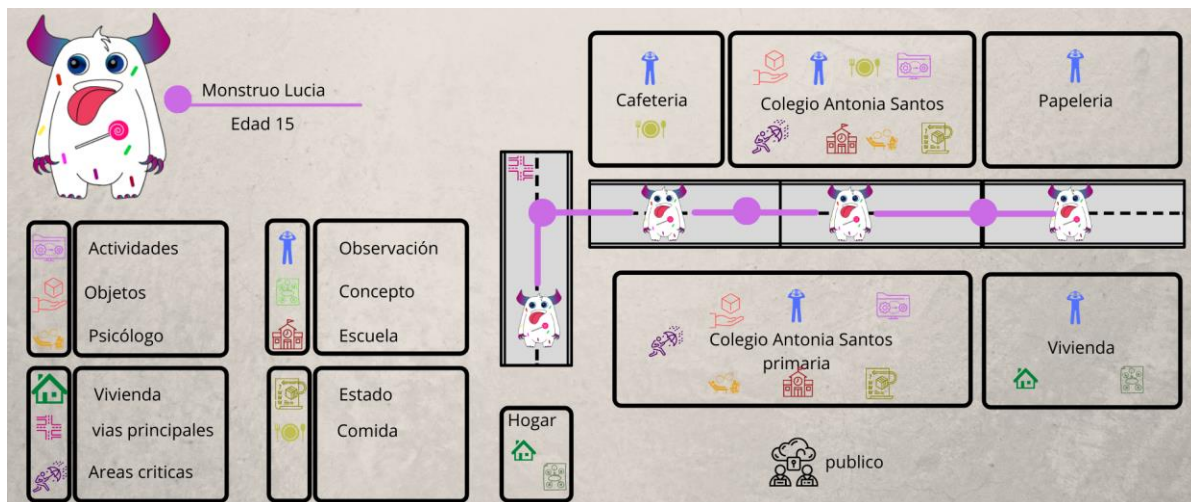
Es el primer escenario donde se trabaja con un infante de 15 años la cual presento cierto interés por la actividad realizando la cartografía social [Ver figura 11] del escenario en el que cotidianamente se enfrenta. Para esto se le explico en qué consistía este proyecto y los fines de este mismo.

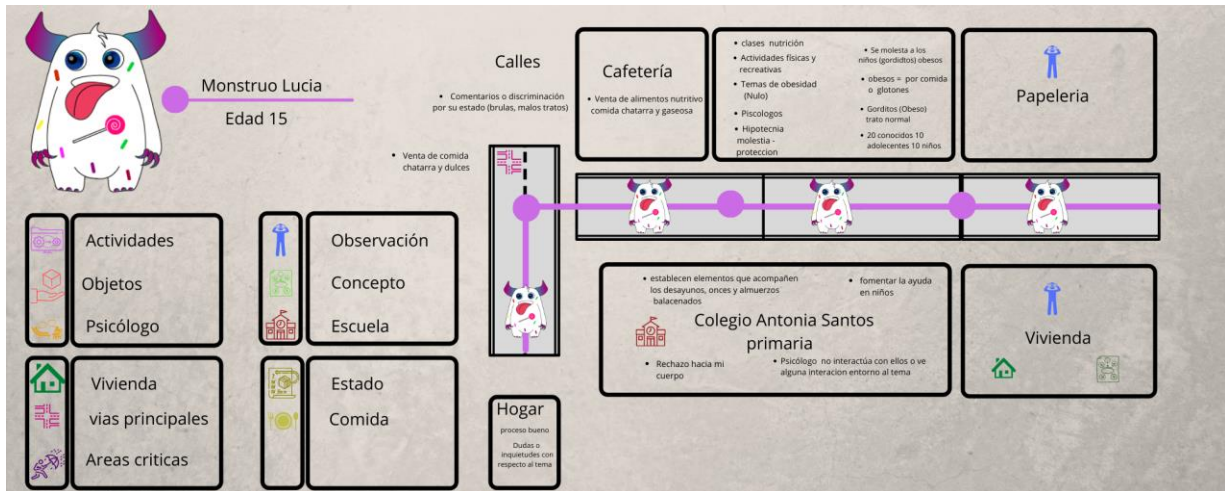
Ya al momento de manipular con el personaje que selecciono dándole una identidad fue más fácil poder entablar una conversación con el menor en torno a la obesidad y si, comento que se sentía identificado con este tema con respecto a la falta de información, rechazo, burlas y maltrato.

3.1.2. Prueba #1

Figura 11

Cartografía contexto educativo Antonia Santos.





Nota. Se realiza un estudio en los diferentes escenarios que se relacionan con el infante en torno a la obesidad.2021.

Lo que se pudo identificar en esta primera comprobación como resultado es que se maneja aspectos de nutrición y físicos en torno a la obesidad tratando el tema de forma nutricional y un entrenamiento funcional de manera activa, pero sin entablar un acercamiento ante el aspecto psicológico que este tema puede generar ni de las emociones que puede presentar el menor ante el rechazo de terceros, ya que no solo fue en la entidad en donde se presentó con sus compañeros sino también se evidencia un rechazo en los alrededores de la entidad al no comprender el por qué su estado en términos emocionales.

3.1.3. Colegio Agustín Nieto Caballero

En el segundo escenario se trabaja con un infante de 10 años, el cual presentó desinterés al iniciar esta actividad, ya que no comprendía del todo, el desarrollo de esta dinámica. De igual forma se le presentó los personajes dándole una explicación acerca del proceso que se quería realizar con la cartografía social, [Ver figura 12] en este punto el infante iba mostrando interés al saber que podía darle una identidad al personaje, participando con este en el proceso.

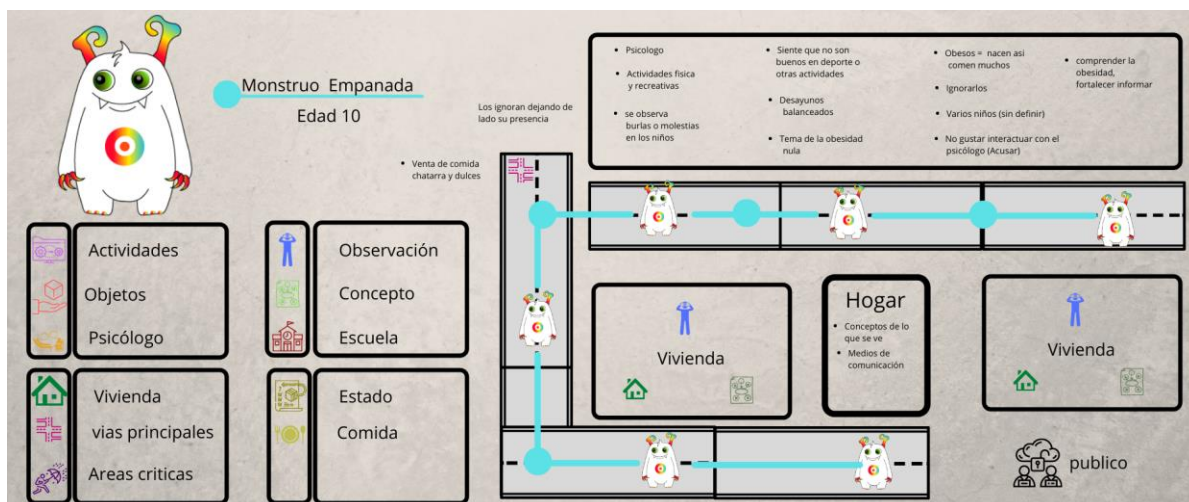
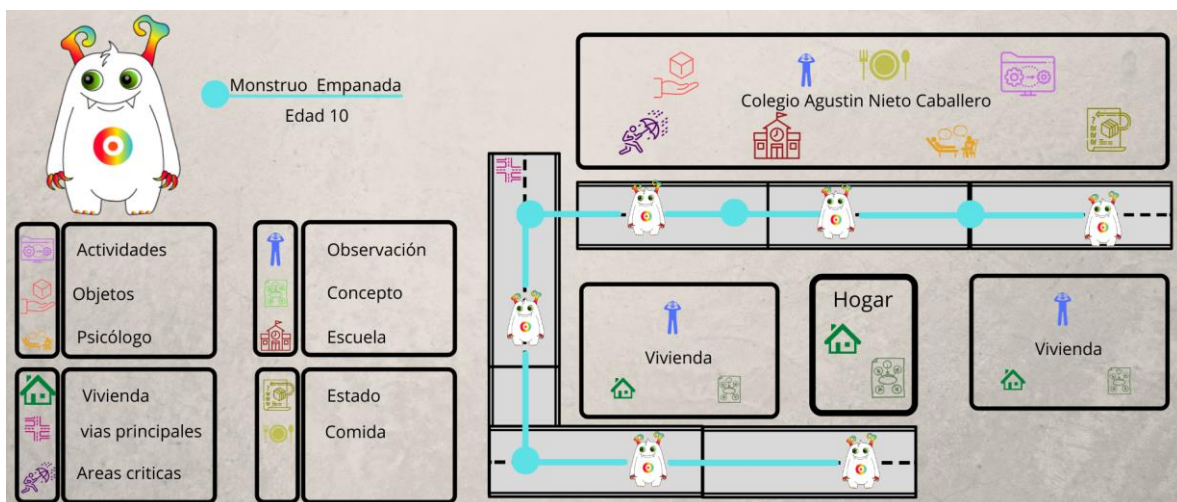


Se pudo conocer su opinión con respecto al tema a trabajar en este caso la obesidad, el trato que le daban sus compañeros.

3.1.4. Prueba #2

Figura 12

Cartografía de la entidad educativa Agustín Nieto Caballero. (2021). Elaboración propia



Nota. Se realiza un estudio en los diferentes escenarios que se relacionan con el infante en torno a la obesidad.2021.



Comentando que no tenía mucho conocimiento con las áreas nutricional, físicas que se enfocan en trabajar con esto. Informando que sufría cierto rechazo o burlas por parte de sus compañeros. Tachándole de “bicho raro”. Al momento de querer hablar con alguien más con respecto al cómo se siente y sus aspectos emocionales, con el psicólogo se siente incómodo pues no siente seguro por no haber un canal de comunicación que le ayude a expresarse de una manera más libre.

3.1.5. Colegio Nuestra señora de la paz

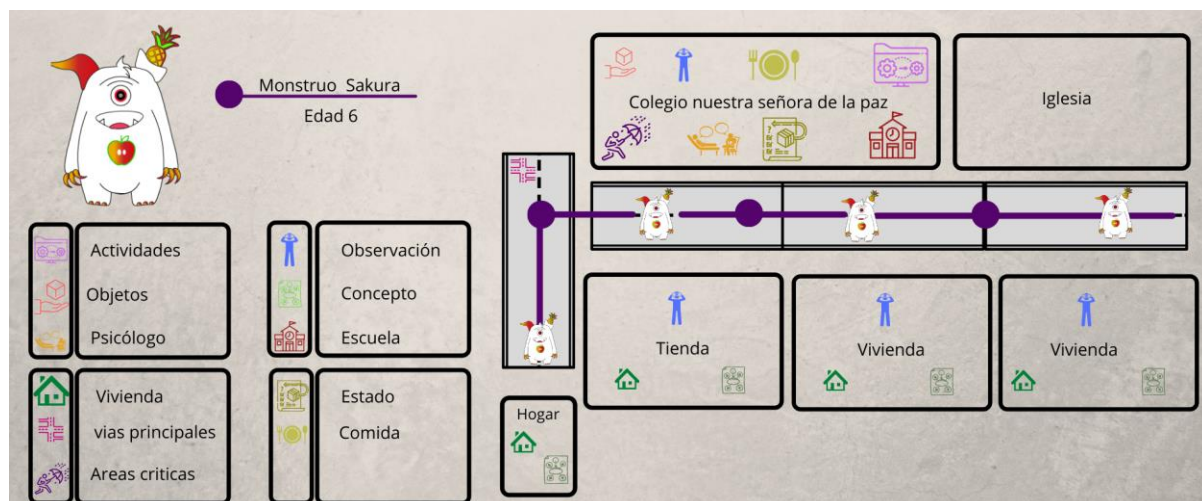
En la 3 comprobación se entrevistó a un menor de 6 años, este proceso llevo más tiempo, mientras se le explicaba la dinámica que se iba a realizar con los personajes, en la selección de este y posteriormente la identidad que le iba a dar al personaje seleccionado.

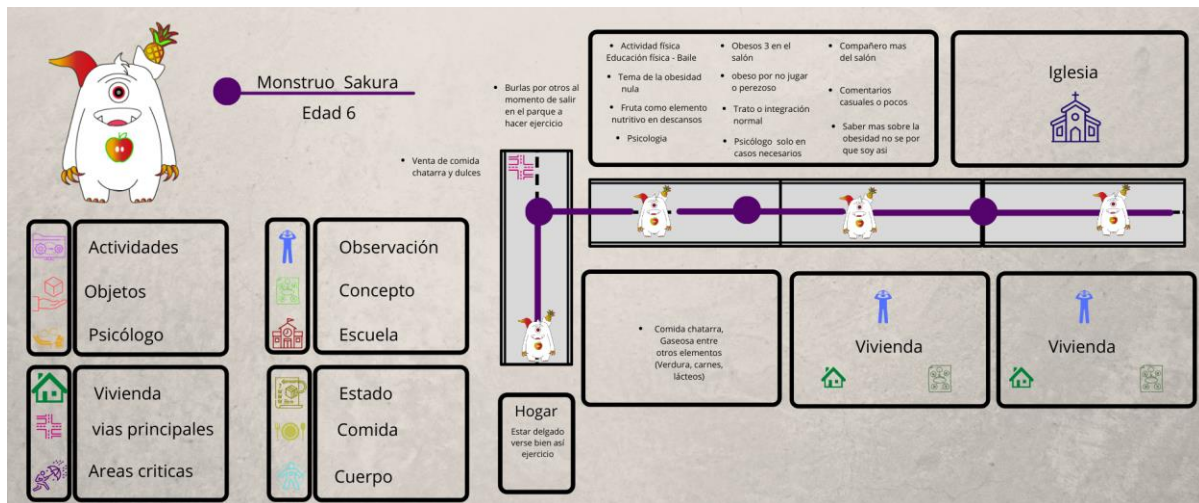
Al momento de entablar conversación con la infanta se mostró algo insegura y desanimada al mencionar el tema a tratar. Informando las inquietudes que tenía y lo mucho que lograba comprender a su edad con base en esto.

3.1.6. Prueba # 3

Figura 13

Cartografía entidad educativa Nuestra señora de la paz. (2021). Elaboración propia





Nota. Se realiza un estudio en los diferentes escenarios que se relacionan con el infante en torno a la obesidad.2021.

A partir de esta comprobación [Ver figura 13]. Se pudo evidenciar que la infanta entrevistada estaba confundida del por qué sus compañeros la aislaban o le decían palabras molestas, repetidas veces identificaba que su personaje estaba triste por no tener con quien hablar al respecto de esto y más al no comprender el porqué de su estado con base en la obesidad.

3.2. Conclusión

Gracias a la comprobación que se realizó en estos tres contextos se identificó que la comunicación que se tiene con el psicólogo con respecto a este tema es nula puesto a que no se sienten confiados o la capacidad de poder hablar con alguien de manera directa sobre la obesidad y sus inquietudes sobre esta, de igual forma el aspecto emocional de estos infantes dejado de lado tratando nada más los elementos nutricionales y el entrenamiento funcional. Ayudando a que se genere una barrera dentro del canal de comunicación entre estos dos actores, lo que permitió que se generara una investigación del cómo poder involucrar el aspecto emocional del infante por medio de una experiencia lúdica que le permita acercarse al psicólogo. De manera que pueda

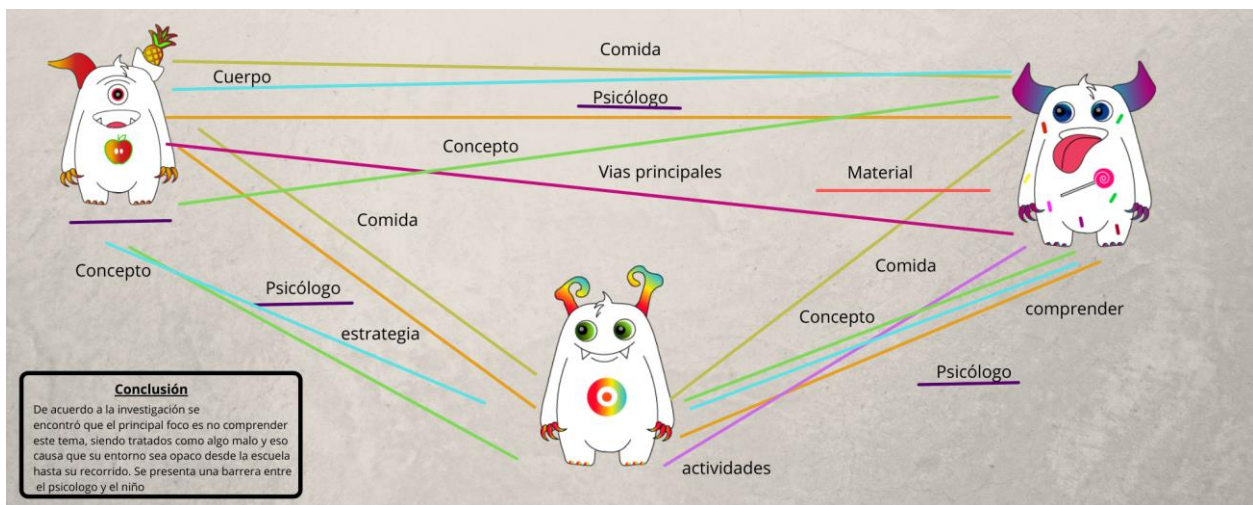


expresas sus inquietudes del cómo se ve y se siente en torno a la obesidad.

Para esto da un vistazo al primer objetivo dentro del proyecto que ayude a acercarnos a especialistas psicoinfantiles con el fin de desarrollar la propuesta.

Figura 14

Cartográfica colectiva conclusión de la comprobación.



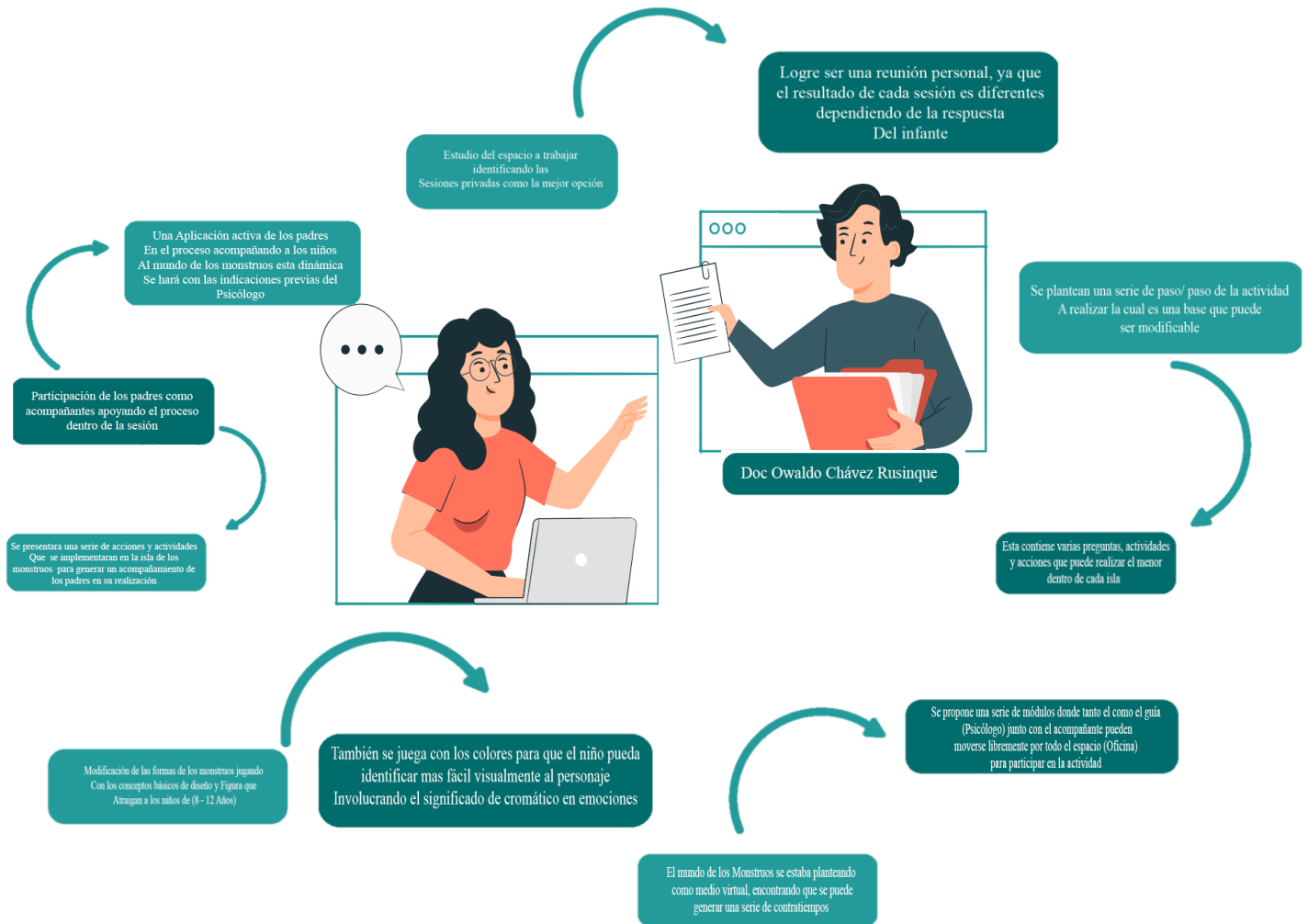
Nota. Se recopila la información para identificar que los él acercamientos que se tiene con el psicólogo y si estas entidades implementan un material acerca de esto. 2021.

3.3. Acercamiento a psicólogo infantil

Se realiza una consulta con el especialista Psicólogo Oswaldo Sánchez en donde se pone en evidencia las comprobaciones que se realizaron en las tres entidades educativas con la cartografía social. Identificando los factores a tener en cuenta para trabajar dentro de este proyecto generando un medio que ayude a comunicar al psicólogo con el infante.

Figura 15

Reunión con psicólogo – desarrollo propuesto.



Nota. Se realiza varias reuniones con un especialista que brinda diversas herramientas y bases que permiten desarrollar la propuesta de diseño con más claridad. por Doc. Oswaldo Chávez. 2021.

De acuerdo a lo anterior se pudo comprender de qué manera plantear el proyecto teniendo en cuenta la experiencia lúdica como medio de comunicación, la cual está planteada en diferentes sesiones personalizadas en donde el niño puede interactuar con el psicólogo mediante una serie de



elementos que acompañan esta propuesta.

Lo que consiste en 6 personajes (Monstruos) y un módulo que se divide en 8 submódulos los cuales pueden ser colocados en diferentes partes de la habitación (Oficina) para generar una interacción espacial haciendo uso de todo el espacio establecido.

De igual forma dichos personajes tienen una gama cromática que visualmente es atractivo ante el infante, el cual tiene un significado emocional como también un aroma que permite que sea más fácil para el niño seleccionar uno al sentirse atraído por el color, forma y olor logrando darle una identidad, para esto se identifica el usuario a trabajar.

3.3.1. Usuario

Se estudia el grupo objetivo con el que se trabajara en esta experiencia lúdica identificando 3 actores que estarán presentes [Ver figura 16] en este proceso los cuales son:

Figura 16

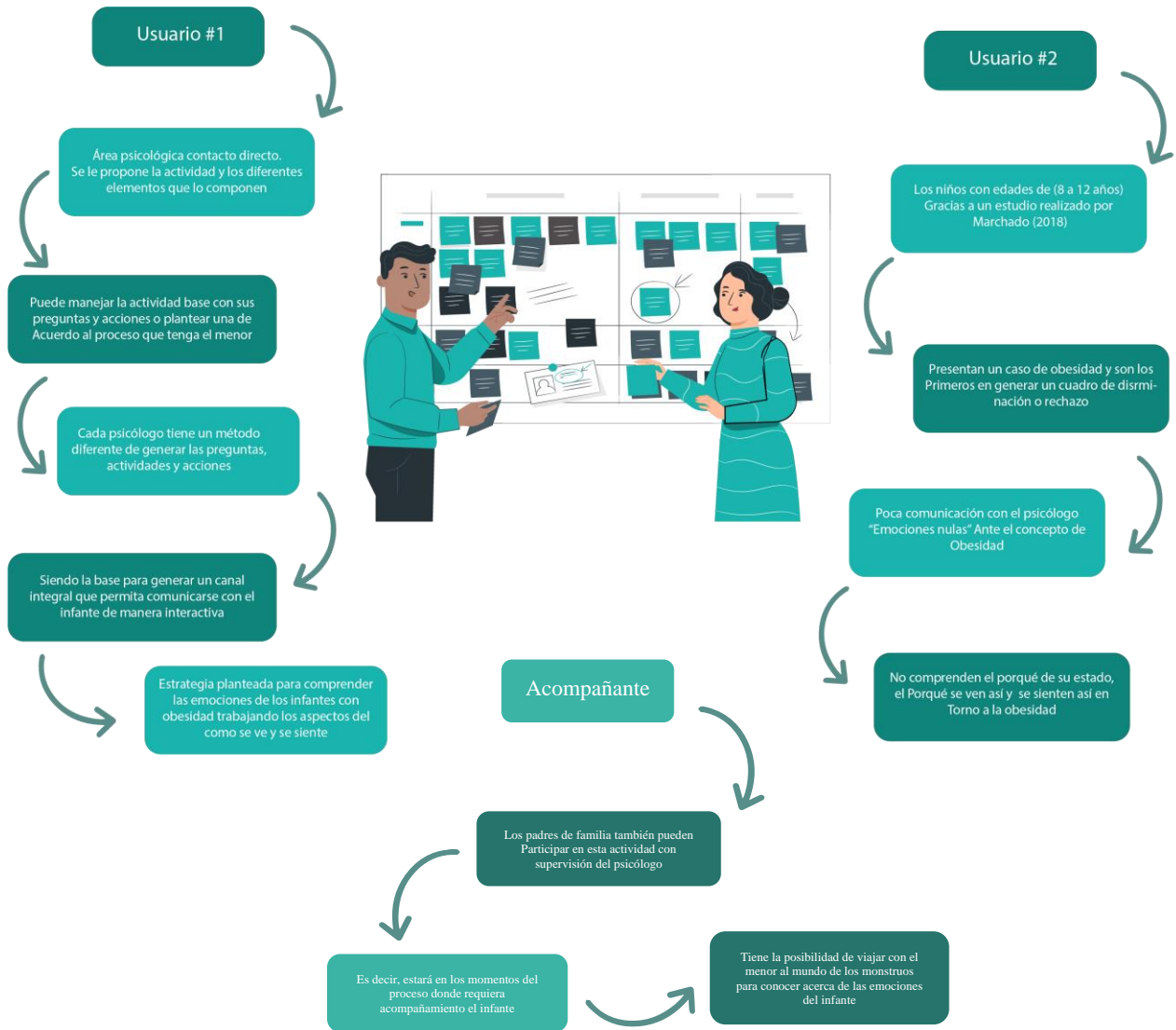
Estudio de usuario identificando los actores principales.



Los cuales se clasifican [Ver figura 17], de acuerdo a la interacción que tendrán dentro del proceso, identificando la posición que cumplirá dentro de este.

Figura 17

Estudio de los principales usuarios dentro de la propuesta.



Nota. Se tiene en cuenta los 3 usuarios determinando la función que tendrá cada uno. Elaboración propia. 2021.

Gracias a esto, se pudo identificar los dos usuarios con los cuales trabajar en este caso nuestro usuario inicial es el psicólogo, el cual presentara la dinámica ante el infante, con las



respectivas preguntas, actividades y acciones base. Las cuales se irán modificando durante el proceso y avance del menor. Por otro lado, nuestro siguiente usuario son los infantes de 8 a 12 años que presenten un cuadro de obesidad, y emocionalmente no comprenden el porqué de su estado, con el fin de lograr que se genere una comunicación fluida por medio de esta experiencia lúdica haciendo uso de los diferentes elementos en este caso los monstruos para interactuar dentro de esta dinámica, dándole una identidad que le permita identificarse con este.

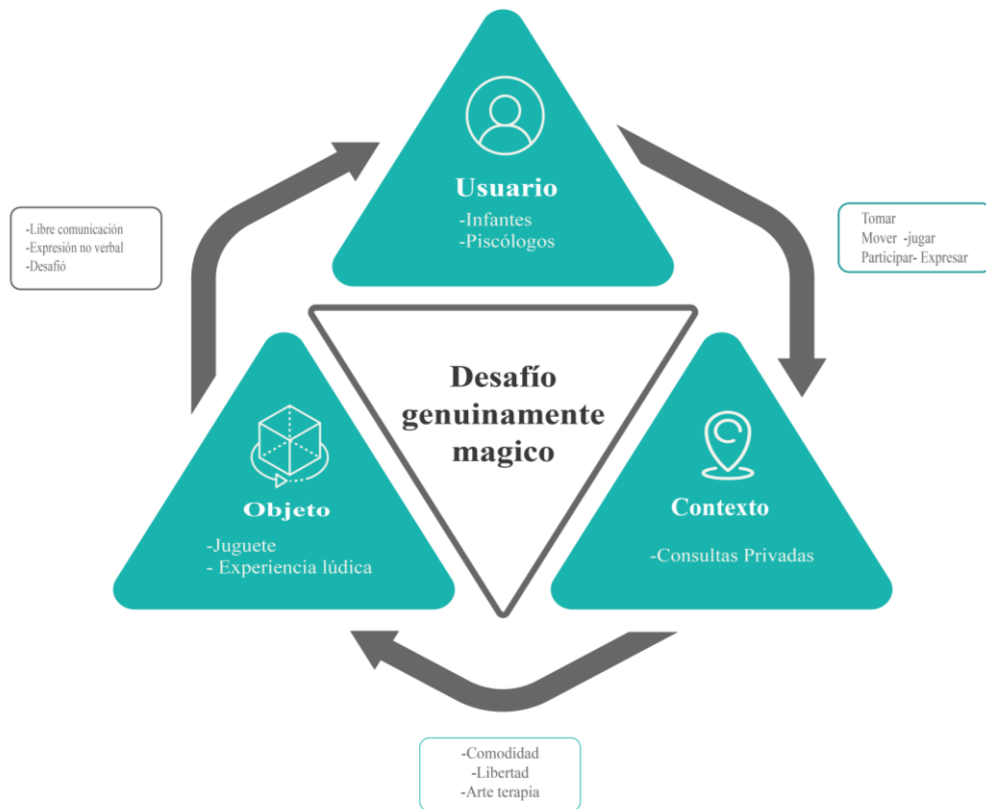
En compañía de los padres de familia que pueden estar presente dentro del proceso con la supervisión del psicólogo.

Gracias a este material recolectado se pudo establecer el concepto a trabajar implementando el contexto, usuario y objeto a utilizar.

3.3.2. Concepto

Figura 18

Elaboración del concepto de diseño.



Nota. Se tiene en cuenta los diferentes elementos que construyen este triángulo de concepto.

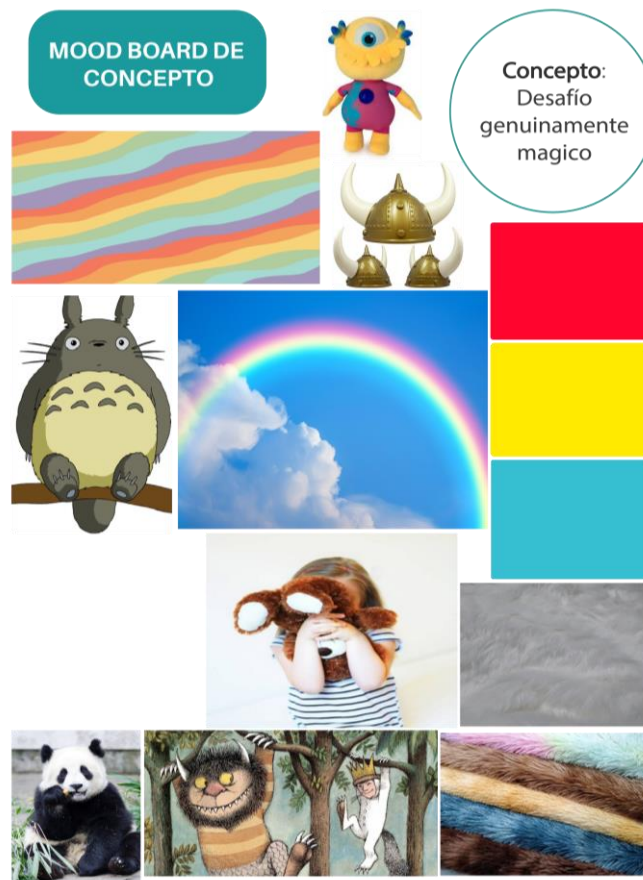
Elaboración propia. 2021.

Teniendo estos elementos identificados posteriormente, se realiza el concepto de diseño, el cual se refleja dentro de esta experiencia lúdica a Desarrollar. Implementando la herramienta conocida como triángulo de concepto que permite reunir los tres factores. Los cuales se dividen por usuario con el psicólogo e infante el contexto el espacio a trabajar oficina consulta privada y el objeto material establecido para la experiencia lúdica. En donde se determina las acciones o

actividades que conectan estos tres aspectos para obtener como resultado el término “**Desafío genuinamente mágico**”.

Figura 19

Mood board de concepto elementos representativos.



Nota. Se tiene en cuenta varios elementos claves, que pueden brindar un acercamiento a la propuesta a realizar, con elementos que atraigan y sean llamativos visualmente, teniendo en cuenta el concepto. Elaboración propia. 2021.

Para obtener este resultado se realizó un MOOBOARD [Ver figura 19]. De los elementos que se podrían conformar estos personajes tanto en aspecto de forma como en término de sentido,



en el aspecto visual que sea atractivo por medio de una gama cromática que atraiga la atención de los infantes. En la textura, en sentidos de suavidad si el infante puede apretar este elemento, apoyarse sobre este. Ya que al sentir el roce de la tela en sus dedos puede estimular los sentidos en términos emocionales.

Naciendo así la premisa del por qué estos personajes están diseñados como monstruos y no otro.

3.3.3. Encuestas

Para responder a esto se ejecutó una serie de encuestas a nuestro grupo objetivo [Ver figura 20]. En diferentes contextos con el fin de estudiar las preferencias de nuestro usuario. Comprendiendo sus gustos, para aclarar mejor el diseño de nuestro personaje.

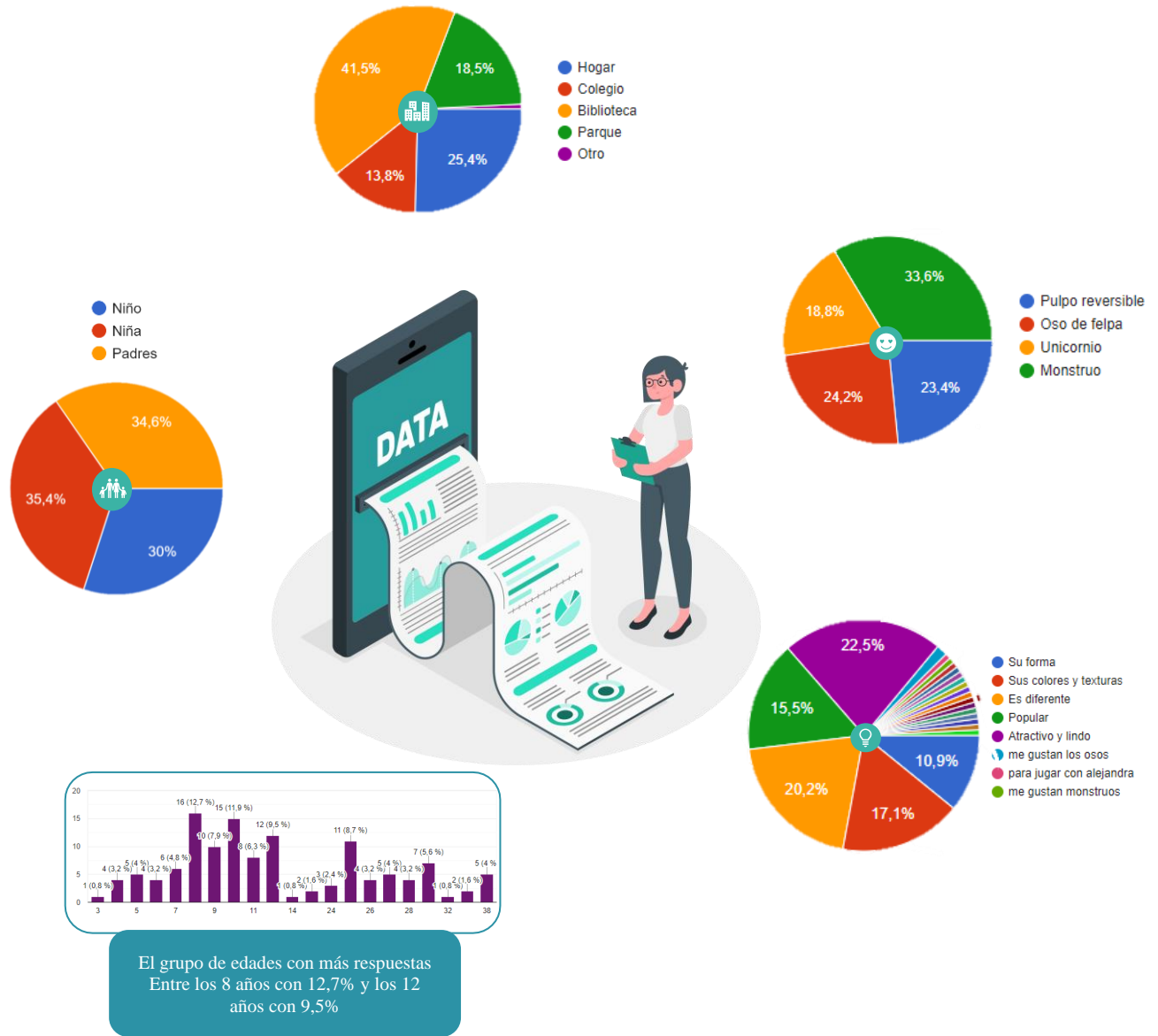
Figura 20

Elementos empleados dentro de la encuesta.



Figura 21

Encuesta preferencia peluche.



Nota. Estudio en diferentes campos para obtener información de las preferencias de nuestro grupo objetivo de 8 a 12 años junto con sus padres. Tomado de Google Formularios. Por elaboración propia 2021.



Ver anexo A: Encuesta Monstruo

Con base a los resultados dentro de esta encuesta se evidenció la participación de los infantes 70%, de 8 a 12 años en donde las niñas tuvieron un 34,6% y los niños un 35,4%, de igual forma se presencié la participación de los padres en esta encuesta con un 30%. En diversos contextos donde se les presentaron varios personajes entre estos un pulpo reversible, oso de felpa y monstruo para conocer cuál de estos era su favorito ganando así el monstruo con un 33,6%.

En donde se evidenció su preferencia por dicho personaje a causa del color, la forma, textura, color por lo diferente que puede llegar a ser este personaje o simplemente por gusto.

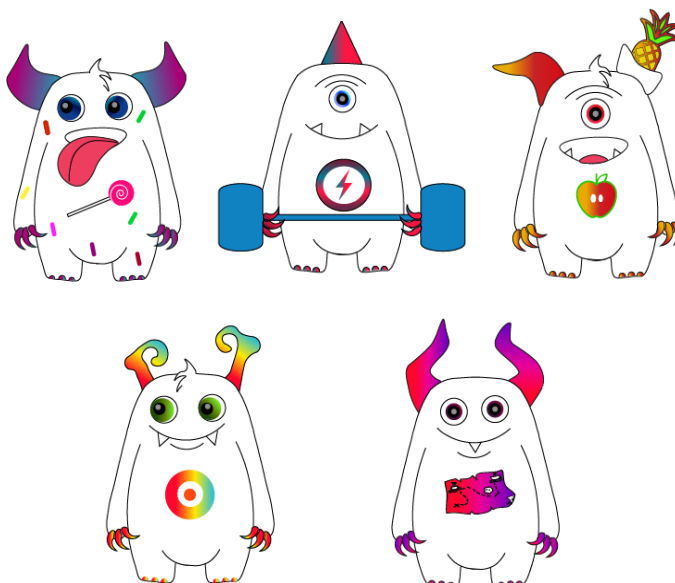
3.4. Alternativas iniciales

3.4.1. Alternativa #1

Se realiza el primer acercamiento formal de los personajes que acompañaran esta experiencia lúdica, Ilustrando varios personajes que representan un tema en torno a la obesidad [Ver figura 22] tanto en aspecto de alimentos, dulces, emociones, ejercicio y el guía

Figura 22

Alternativa inicial.





En este primer acercamiento se identificó que los personajes eran atractivos visualmente, pero al ser exhibidos ante el menor, tardarían en seleccionar su personaje, ya que tienen que enfocarse en los detalles que conforman a cada uno de estos monstruos, puesto que al tener una forma similar no permite que sobresalga uno de otro, lo que hace que se pierda formalmente el objeto.

Aparte de estos personajes están diseñados para un grupo menor al grupo objetivo con el cual se está trabajando, y esto puede ocasionar que el infante pierda interés por estos elementos y no desee participar dentro de la dinámica planteada.

De acuerdo a esto se rediseñan unos nuevos personajes estudiando la información previamente recolectada, estudiando a nuestro usuario.

3.4.2. Alternativas #2

En este segundo acercamiento, se realiza una ilustración de los posibles personajes [Ver figura 23], trabajando en la forma y elementos que atraigan al menor en este caso al grupo objetivo que son niños de 8 a 12 años.

Figura 23

Segundo Acercamiento a la propuesta.



Figura 24

Acercamiento a color de los posibles personajes.



Se realizaron una serie de bocetos en el papel para identificar aquellos elementos y accesorios. Que conformarían a los personajes (Monstruos) Jugando también con aspectos de color y forma que atraigan al infante.

Figura 25

Ilustración formal de los personajes.



De acuerdo a esta alternativa [Ver figura 25] se pudo evidenciar un acercamiento en aspectos formales acordes al grupo objetivo con el que se trabaja, identificando dentro de esta propuesta, en donde algunos personajes no coincidían con la acción que está realizando, como se puede ver en el monstruo del ejercicio que sus brazos se ven muy flácidos representando debilidad o dificultad al levantar las pesas.

Por otro lado, podemos ver que el Monstruo guía que será él, personaje del psicólogo su aspecto es muy relajado y no muestra el aspecto de orientación que se requiere para desarrollar la actividad.

Con base a esto se estudia estos personajes para generar un rediseño de estos, cambiando varios detalles sobre el personaje. Dando paso así a la alternativa fin.

3.4.3. Alternativa #3

Para esta propuesta final se tuvieron en cuenta varios aspectos importantes como la forma, haciendo uso de los conceptos básicos de diseño, como también se tuvo en cuenta la gama cromática y los significados que tenían los colores, obteniendo como resultado estos personajes que son atractivos visualmente y capturan la atención del menor.

Figura 26

Propuesta final con las respectivas modificaciones..





Como resultado se obtuvieron 6 personajes que representan una isla, la forma de estos personajes se generó haciendo uso de los conceptos básicos de diseño, los cuales fueron base para darle un origen y detalle final a estos personajes. [Ver figura 26].

5 de estos elementos serán presentados antes los infantes para que pueda seleccionar uno con el cual se sienta identificado para darle una identidad y el 6 personaje será entregado al psicólogo el cual será el guía dentro del proceso y es el que acompañara al menor dentro de esta Actividad.

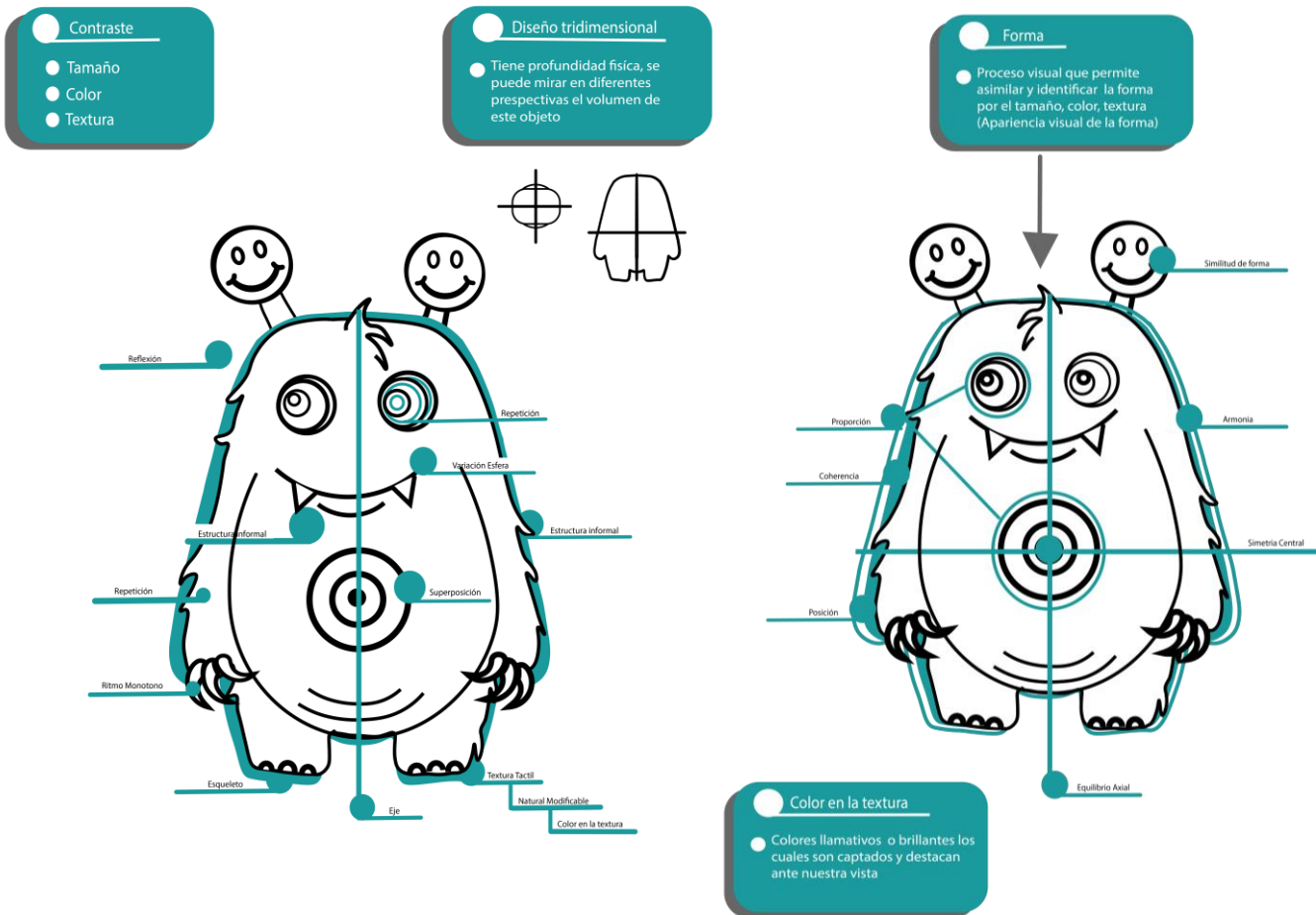
Este personaje es el monstruo que posee en la parte superior derecha un gorro el cual en el centro posee una burbuja, que significa la orientación que se presentará en todo este proceso y acompañamiento que tendrá dentro de este proyecto.

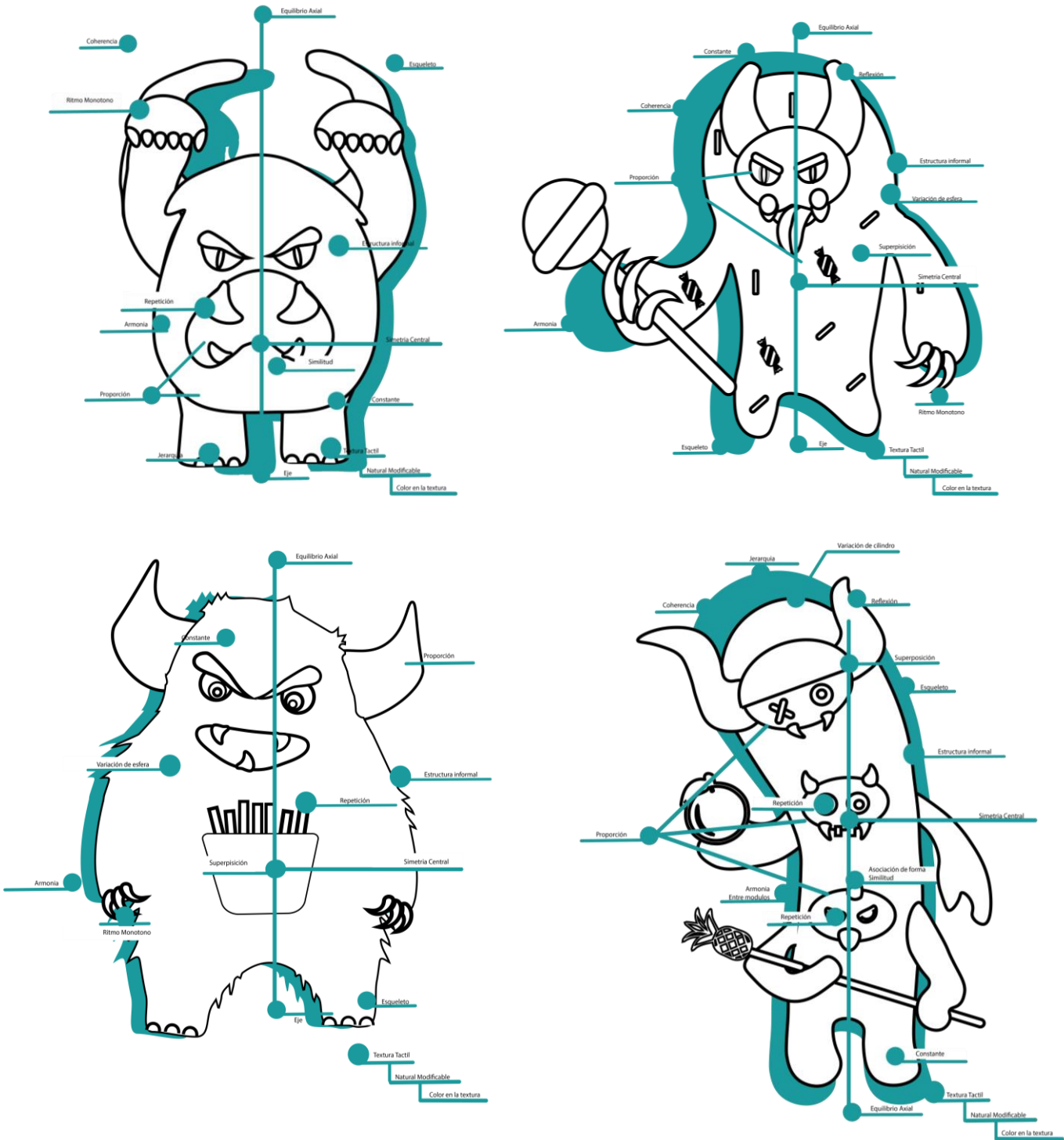
Como se mencionó anteriormente se manejaron varios conceptos de diseño que fueron guía para modificar y crear a estos personajes como se presentara a continuación.

3.4.4. Conceptos básicos de diseño

Figura 27

Implementación del concepto de diseño.





Nota. Como se presenta en la figura, se está aplicando los diferentes conceptos básicos adquiridos tomado de Wong. Elaboración propia. 2021.



Gracias los conceptos básicos de diseño se pudo trabajar la forma, con el fin de asimilar e identificar el tamaño, color y textura que tendrá nuestro personaje. Logrando generar una apreciación visual de su forma. Por otro lado, se tiene en presente simetría, centralidad, proporción, coherencia entre otros que ayuden a establecer mejor el diseño del monstruo con el fin de mirar los elementos que al pasar a un diseño tridimensional. [Ver figura 27] Coincidan de acuerdo a la perspectiva volumétrica que tendrá este objeto.




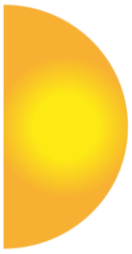


3.4.5. Relación color – Emociones

De acuerdo a lo anterior se tiene en cuenta los colores que formaran parte del diseño de estos personajes, [Ver tabla 1], involucrando las emociones y la asociación que puede llegar a hacer el menor con de estos colores dentro de su cotidianidad.

Tabla 1

Los colores y su significado emoción psicológica.

 <ul style="list-style-type: none">- Colores llamativos generan más atención- Acción- Interes- Asimilan con algo (dulces)	<ul style="list-style-type: none">-Miedos-Culpas-Vergüenza-Inseguridad-Humillación 
 <ul style="list-style-type: none">- Naturaleza- Frescura-Gustos y Desagrados-Crecimiento personal-Verduras y frutas	<ul style="list-style-type: none">-Diversión-Vitalidad-Calidez-Sinceridad-Estimulación 

 <ul style="list-style-type: none"> -Diversión -Vitalidad -Calidez -Sinceridad -Estimulación 	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidades mentales -Comprensión -Claridad y Exactitud -Seguridad -confianza 
 <ul style="list-style-type: none"> -Fuerza -voluntad -autoestima -Revolución -Desafío -felicidad 	<ul style="list-style-type: none"> -Preservar y Fortalecer nuestra capacidad de vida y disfrutarla -Alegria -Cuidar nuestro Cuerpo 
 <ul style="list-style-type: none"> -Niveles que representan las grasas -Representacion de alimentc 	

Notas. Manejo de las emociones por medio de los colores en torno a una representación psicológica. tomado de Diccionario de emociones, por Carlos Cueva. 2019.

Se asoció el color al significado que le pueden dar los niños de acuerdo a la representación emocional que refleja cada uno de estos colores, la grama cromática consiste en 10 colores que acompañaran a los personajes en este caso a los monstruos en términos de aspecto físico por medio de la textura. La idea es que el infante se ayude por medio de la representación que tiene de estos



colores en su vida cotidiana para seleccionar el personaje con el cual se sienta más identificado, mediante las emociones que estos colores le pueden brindar de acuerdo a algún recuerdo o suceso. Con el fin de que pueda interactuar mejor con este elemento y realizar la actividad de manera positiva. De cada monstruo tendrá un aroma diferente impregnado con el fin de ayudar en la selección de este, gracias a un estímulo que se genera a raíz un recuerdo o acontecimiento de la vida cotidiana que atraiga la atención del menor, logrando que se genere que se interese por este y pueda darle fácilmente una identidad al sentirse identificado con dicho personaje.

Gracias a esto se procede a darle una breve personalidad que permita explicar de que isla proviene cada uno de estos monstruos y una acción en específico que haga este.

3.4.6. Descripción de los personajes

Figura 28

Descripción de los personajes dentro del mundo de los monstruos.

	<p>Comida (entorno)</p> <p>Este monstruo es peculiar pues proviene de la villa de las frutas tropicales y verduras transformables, este amigo le encanta las frutas y cada que come una de ellas desbloquea un poder que solo su cultura sabe, desde volverse invisible hasta crecer muy alto... las verduras a modificar su forma entre otras, en su vientre puede colocar varias frutas y verduras cambiando las cuando quiera.</p>
<p>Que desechar</p> <p>Este monstruo proviene de la villa de las grasas, donde la comida rápida prevalece en este lugar donde solo se comen hamburguesas, pizzas, papas fritas y otros alimentos chatarra. siempre se la pasan festejando con diferentes alimentos</p>	
	<p>Dulces (días bueno/ malo)</p> <p>Estos monstruo proviene de la villa de los dulces, siempre se la pasa alegre por tanta azúcar que come, siempre se la pasa con una paleta pegada en su estomago para comer cuando tiene hambre. Las chispitas de colores que tiene sobre el, son a causa de nadar en la piscina de golosinas. este pequeño amigo es peculiar suele mantener su lengua a fuera pues le gusta probar todos los dulces de la villa, aunque suele sentir algo de dolor en su pancita por comer muchos dulces</p>

ejercicio- vida cotidiana

Este monstruo proviene de la villa de energía, siempre se mantiene haciendo ejerciendo, la cual le da varios poderes como velocidad, super fuerza y saltos plod plod, en su abdomen tiene un regulador de energía que va cambiando dependiendo del poder que tenga, estos poderes los adquiere al tomar agua, o realizando una serie de actividades, siempre se mantiene muy feliz y energético



Estado Emocional



Este monstruo vive en la villa Happy, la única regla que mantiene en esta villa es ser feliz y sonreír... Se aceptan como son cada uno de estos monstruos viene con un peculiar poder, este amiguito al sonreír puede generar acoirís con sus cachitos de igual forma, si cumple ciertas acciones en el proceso de su pancita puede generar magia, dependiendo el color que tenga.

Este monstruo te será de mucha ayuda, pues cada que cumplas una misión o desbloques un nivel, te recompensará con un tesoro que ayudará a crecer a tu monstruo. De igual forma él guarda un tesoro oculto en sus montañas, de acuerdo al crecimiento de tu monstruo, te irá dando pistas que ayudarán a encontrarlo más fácil. Otra cosa que hace este pequeño amigo es brindarte herramientas y ayuda en los momentos que lo solicites



Orientador – Guía

Nota. En esta descripción se quiere comprobar que función tiene cada una de sus islas y como es su miembro. Que función cumple dentro de esta sin darle una identidad. Por elaboración propia.

2021

Se presenta con una descripción breve de donde proviene cada uno de estos personajes [ver figura 28]. Con el fin de que el menor, pueda identificarse mejor con el personaje de forma que se haga una idea de lo que consiste cada una de estas islas, despertando su curiosidad por

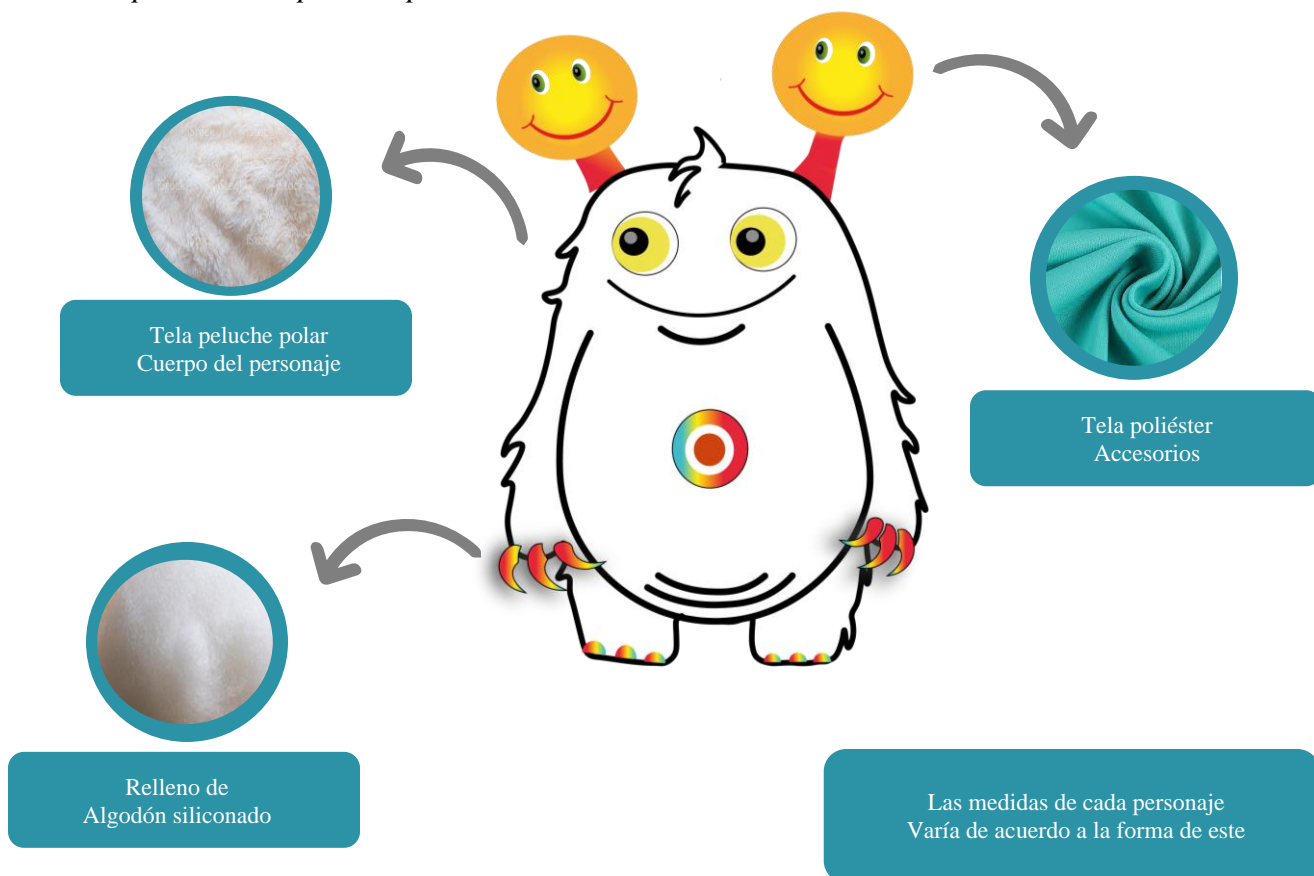
querer participar recorriendo cada una de estas islas para crecer con su personaje.

Al completar esta fase se plantea los materiales que será utilizado para la elaboración de estos elementos, tanto de los 6 personajes como del módulo que conforma esta propuesta. Identificando el proceso productivo que llevara, y de las fases que compone dicho proceso.

3.4.7. Proceso productivo

Figura 29

Explicación de proceso productivo.



Nota. Se explica los materiales del que estará compuesto los 6 personajes.2021.



Para este proceso productivo se establecieron varias fases desde la presentación de la materia prima con la que se va a trabajar, hasta la fase de control de calidad de dicho producto, ver

Anexo B proceso productivo

Llegando así al prototipo de baja media fidelidad de los 6 personajes, teniendo un acercamiento a los posibles materiales que conformaran estos elementos.

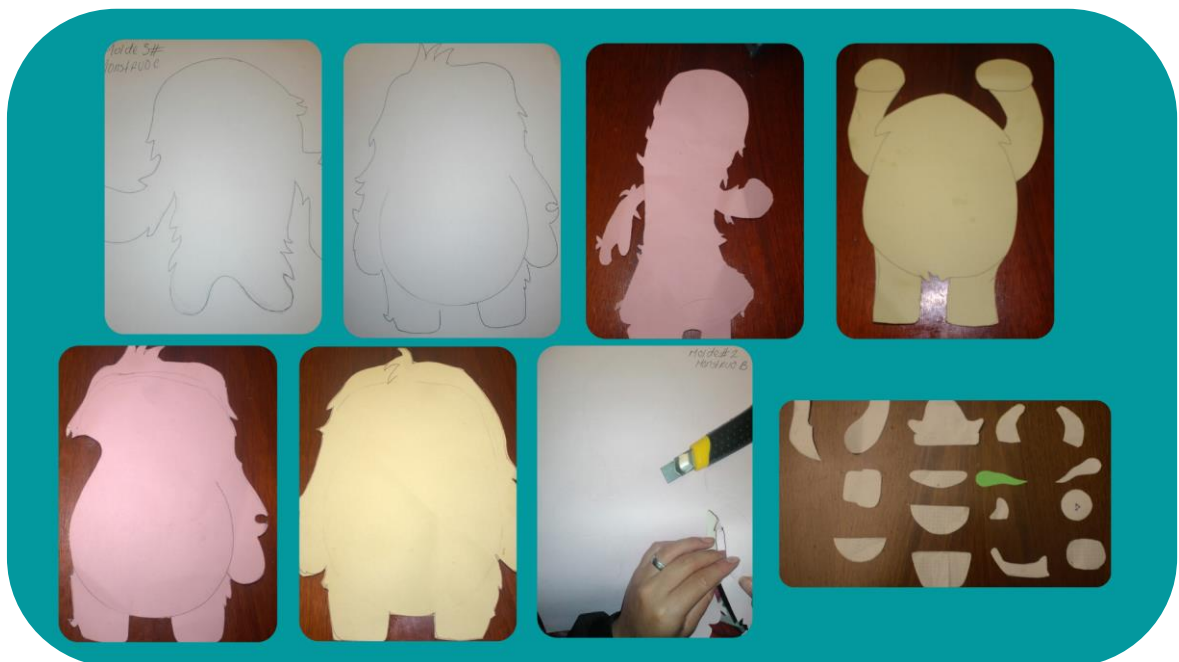
3.4.8. Prototipo de baja media fidelidad Personajes

Llegando así al prototipo de baja media fidelidad de los 6 personajes, para tener un acercamiento a los posibles materiales que conformaran estos elementos, ya que estos monstruos acompañaran el proceso, con la selección e identidad que le dé el menor para lograr expresarse mejor con el psicólogo

3.4.9. Desarrollo

Figura 30

Moldes – Plantillas de corte.



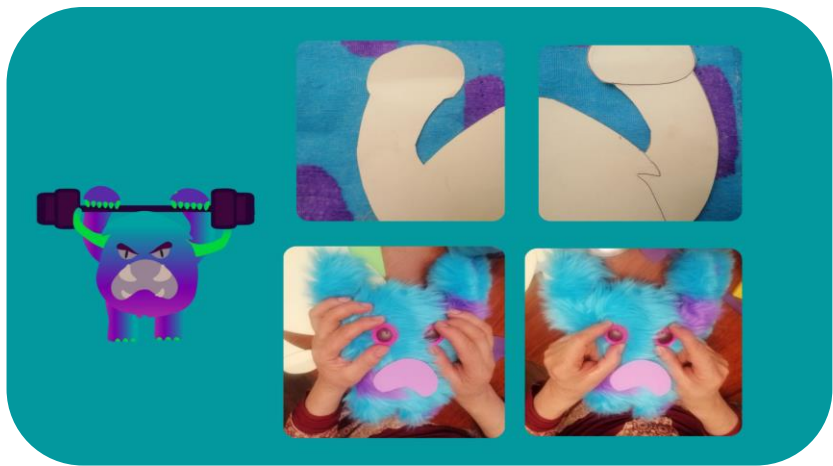
Primero se hace unos moldes de corte de los diferentes personajes en cartulina de acuerdo a las medidas determinadas en escala 1/1, aparte de esto se realiza diversos moldes del rostro o accesorios que acompañan el diseño de estos monstruos, Como se evidencia a continuación en donde se anexa las plantillas de corte de los diferentes personajes con las piezas a cortar

Ver Anexo C: **Plantilla de corte**

Figura 31

Proceso de realización de los respectivos personajes.





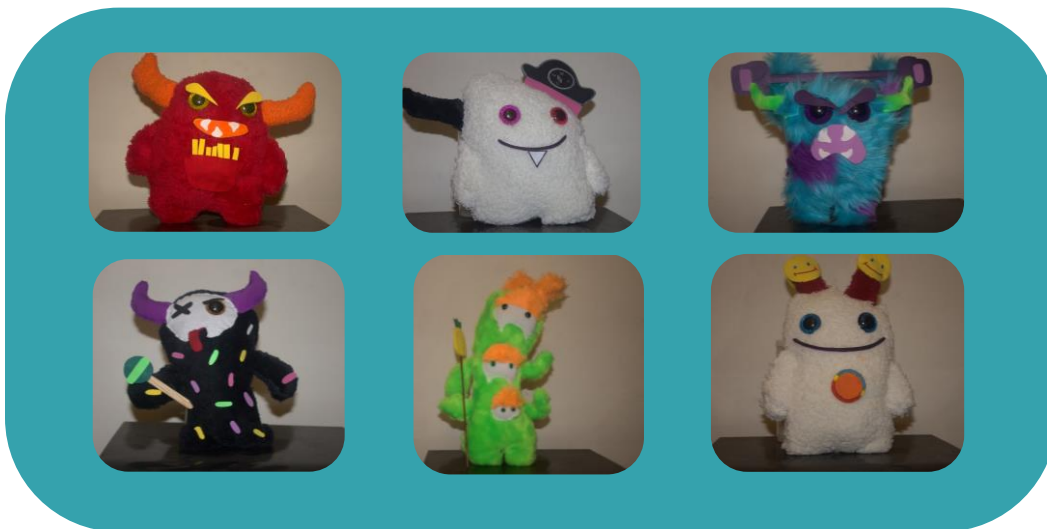


Nota. Este paso a paso se realiza con todos los personajes. Pasando por proceso de corte, costura, control de calidad, por Peluches Textil 2021.

3.4.10. Resultados

Figura 32

Resultado final del prototipo baja media fidelidad.



Como resultado un prototipo de baja media fidelidad de estos 6 personajes los cuales estarán acompañando el proceso propuesto dentro de esta actividad. [ver figura 33] A cada uno de estos elementos se le realizó un plano técnico para comprobar las medidas en escala 1/1 establecidas de estos personajes como se evidencia. Ver **Anexo D: Planos técnicos**

Posterior a esto se procede a la elaboración de los módulos espaciales que acompañaran a estos personajes.



3.4.11. Prototipo de baja media fidelidad – Módulos

Se propone un módulo espacial en general que se dividen en 8 sub módulos, lo cuales se pueden colocar en diferentes partes de la habitación en este caso la oficina de psicólogo, para que el niño pueda correr de un módulo a otro utilizando todo el espacio dentro de este entorno. Ya que se puede adherir en las paredes o colocar en los muebles, escritorios, sillas entre otros elementos que lo compongan.

Este diseño está enfocado en la isla de los monstruos en donde cada isla corresponderá a un enfoque diferente con respecto al estado de ánimo, [ver figura 34] reconociendo los comportamientos del infante, o un día cotidiano de este

Figura 33

Áreas emocionales dentro de la isla.



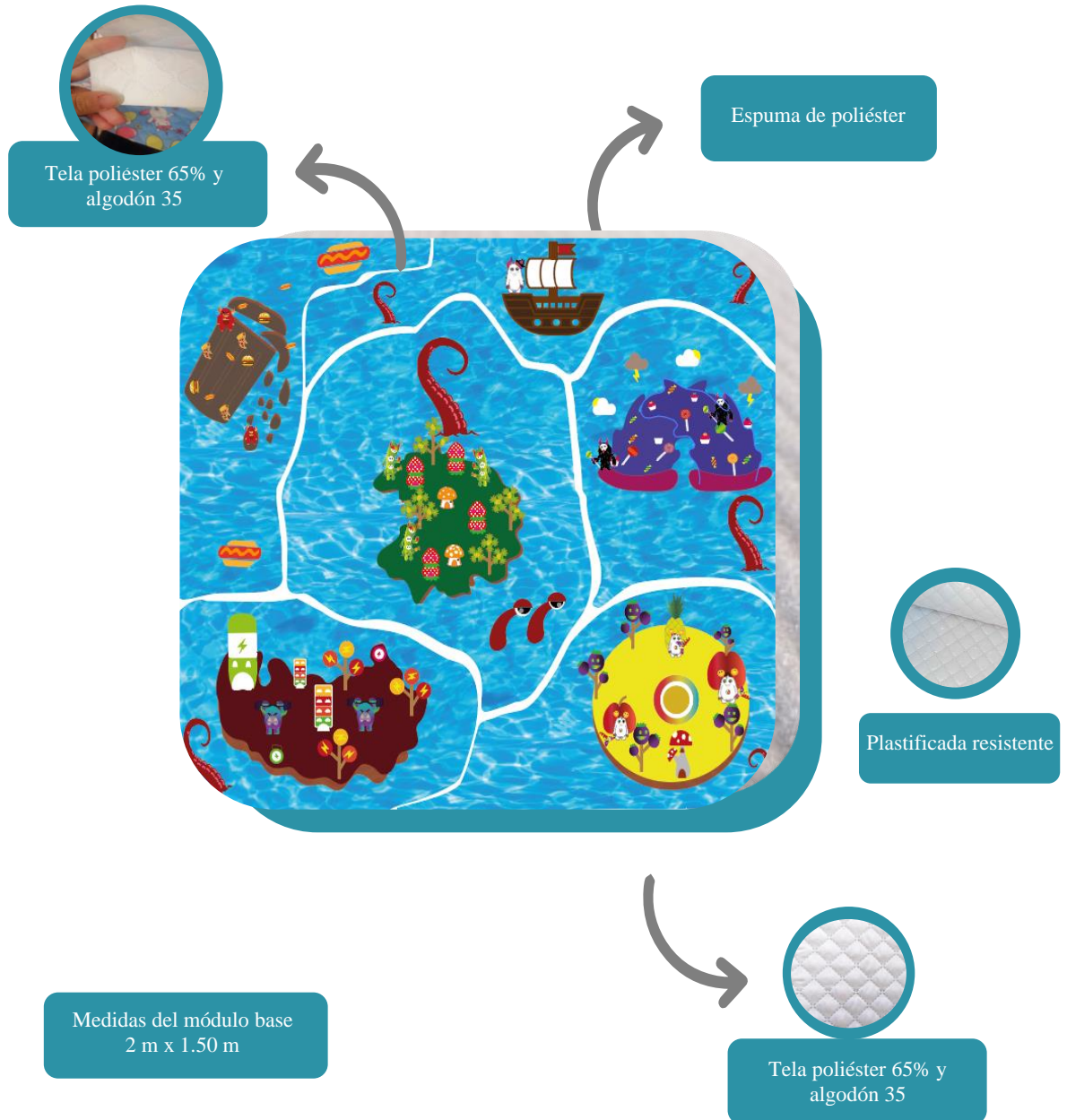
Nota. Se tiene en cuenta las emociones y comportamientos que se pueden trabajar como base dentro de las 6 islas.

Con base a esto se trabaja el diseño del módulo y sus sub módulos identificando el material, medidas, y el proceso productivo que tendrá

Ver anexo B: Proceso productivo

Figura 34

Representación de la forma y materiales que componen este módulo.



Teniendo en cuenta este material se hace un prototipo de baja media con materiales que acerquen más el diseño a la propuesta establecida, [Ver figura 35] con el fin de poder realizar las comprobaciones obteniendo como resultado.

3.4.12. Resultado

Para esto se debe tener en cuenta los planos técnicos con las medidas para trabajar en el diseño de este resultado **ver Anexo E: planos técnicos isla de los monstruos**

Figura 35

Resultado del módulo con sub módulos.



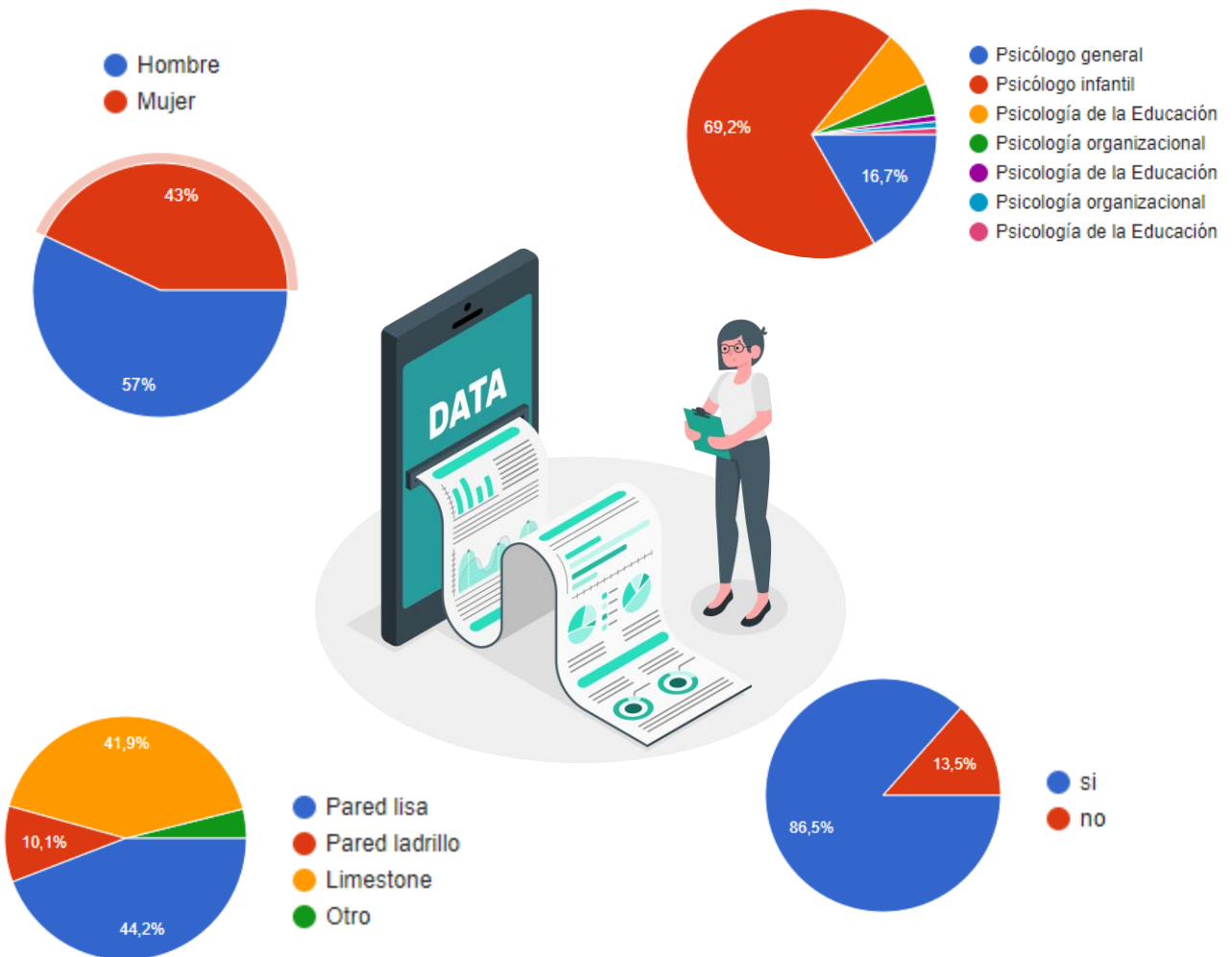
Como resultado se obtiene un módulo completo que se puede dividir en 8 sub módulos, estas piezas se pueden ubicar en cualquier sitio de la oficina como también adherirlo en la pared son un sistema de sujeción que permita retirar y cambiar de módulo de acuerdo a la decisión del usuario en este caso del psicólogo. Para comprobar si estarían dispuestos a colocar un sistema de

sujeción con adhesivo se realiza una encuesta con el fin de conocer la opinión de las personas en este caso de los diferentes psicólogos.

3.4.13. Encuestas

Figura 36

Encuesta del sistema de sujeción. Elaboración propia



Nota. Se realiza esta encuesta a diferentes psicólogos de área infantil, educativa y general para comprender si estarían de acuerdo con un sistema de sujeción adhesivo. Tomado por Google

formulario por elaboración propia, 2021.

Ver Anexo F: Encuestas Sistema de sujeción

A partir de la encuesta realizada se pudo identificar que las personas en este caso los psicólogos del área general, infantil pedagógico entre otros estuvieron de acuerdo con un 85%, en utilizar este sistema de sujeción con adhesivo en las paredes de la oficina para realizar la actividad.

La idea de esto es colocar el sistema de sujeción en diferentes puntos clave [ver figura 38] al respaldo del módulo para adherir a la pared, la persona puede cambiar de módulo las veces que desee.

Figura 37

Sistema de sujeción/ secuencia de uso.



Nota. Se establece el sistema de sujeción adhiriéndolo en los puntos clave donde ira uno de los sub



modulo puesto. por elaboración propia.2021.

así a la pregunta de ¿para que se han creado estos materiales tanto los 6 personajes junto con el módulo?

3.5. ¿Para qué?

Este material este pensado para acompañar el proceso planteado dentro del proyecto de grado por medio de una actividad base que será implementado como canal de comunicación con una experiencia lúdico, que se genere una interacción entre el infante y psicólogo. Este material se diseñó de acuerdo a los estudios realizado por medio de encuestas previamente presentadas.

De igual forma la actividad base contiene una serie de dinámicas propuestas para que el psicólogo pueda conocer más al menor en términos emocionales en torno a la obesidad. Esta base puede ser modificada de acuerdo al avance y proceso que lleve queda infante, ya que las sesiones serán personalizadas.

Con este material tanto los personajes como módulos se quiere comprobar si por medio de estos monstruos pueden hablar libremente e identificarse con este mientras hace el proceso con el psicólogo. Para eso se necesita conocer la actividad base establecida para esta prueba.

3.6. Esquema actividad base

Se propone una actividad base para desarrollar esta propuesta haciendo uso del material establecido previamente.

Esta base planteada puede ser modificable por el psicólogo de acuerdo al proceso y avance que tenga el infante dentro de las consultas realizadas. Para esto se ejecuta una estructura base que permita comprender los elementos importantes a tener en cuenta el tiempo de presentación es decir el primer acercamiento que se tendrá con el infante 5 a 10 minutos. Los elementos y acciones



que se desarrollaran a lo largo de la experiencia, en el recorrido de una isla a otra.

Por otro lado, se estipularon las bases dentro del juego en términos de personajes, tablero y las piezas que se implementaran dentro de esta actividad, para esto se considera varios factores que atraigan tanto al infante como al psicólogo en la dinámica como se puede ver en el

Anexo G: Estructura base del juego

En donde se tiene en cuenta el proceso antes, durante y después de cada consulta, verificando las condiciones que tendrá el menor con dicho personaje tanto en aspectos de identidad, evolución y desarrollo. Donde se pudo generar un orden de todos los elementos y aspectos relacionado dentro de esta experiencia lúdica, estableciendo aquello que fuera útil para realizar esta actividad.

A partir de la información recolectada dentro de este esquema se pasa a generar los primeros avances de la actividad base planteada en 09 pasos. Donde se propone una serie de dinámicas a realizar con las respectivas preguntas, actividades y acciones a realizar dentro de cada isla.

3.7. Paso a paso Actividad base

De acuerdo a la premisa mencionada anteriormente, se planificó una actividad base con 9 pasos en donde se tiene en cuenta el primer acercamiento con el infante desde el momento en el que ingresa en la oficina, este paso a paso permite que el psicólogo pueda implementarlo como guía para efectuar la respectiva actividad en torno a la experiencia lúdica establecida dentro del proyecto.

Este paso a paso es una base que puede ser modificable en cualquiera de los puntos dentro de esta la idea, es que de acuerdo al avance y proceso que lleve el menor dentro de la terapia se



pueda conocer más acerca de este por medio de nuevos paso, estrategias o dinámicas establecidas en cada una de estas islas. Las cuales fueron diseñadas con el fin de conocer el cómo se ve y se siente con respecto a la obesidad en términos emocionales en aspectos tanto personales como la relación que tiene con terceros, en este caso con sus padres, compañeros de escuela entre otros.

Con base a esto, lo que se quiere con esta actividad es que el niño pueda expresarse de manera más abierta ante el psicólogo por medio de un personaje en este caso el monstruo dándole una personalidad que le permita identificarse con este durante el proceso. Como se presenta en el **Anexo H: actividad base paso/ paso.**

3.8. Lista de preguntas – acciones base

Se realiza un esquema como apoyo que acompañe el material mencionado anteriormente, en este caso las preguntas y acciones están relacionados con cada una de las en las que el niño pasara.

Figura 38

Iconos representativos de cada isla con sus preguntas base y acciones.



De acuerdo al nombre de la isla se basa la acción, pregunta o actividad establecida dentro de esta misma. La idea es poder acercarse más emocionalmente ante al infante de manera emocional dentro de diferentes campos de acción. Para esto se realizó una reunión con un experto en donde se realizaron diversas preguntas, para establecer dentro de la experiencia, mirando que



tanto las preguntas como la actividad base sean acordes para nuestro público objetivo en este caso para niños de 8 a 12 años de edad. Y se pueda llegar a estos de una manera que no se sientan atacados o afectados al momento de responderlas si no se involucra en todo el proceso al personaje como en evidencia en el **Anexo I: Preguntas bases**

Con esta información recolectada y el material diseñado previamente, se realiza la primera prueba piloto de esta experiencia lúdica, planteando la actividad establecida dentro del proyecto en diferentes contextos con el fin de comprobar como si estos elementos se adaptan a nuestros usuarios establecidos anteriormente.

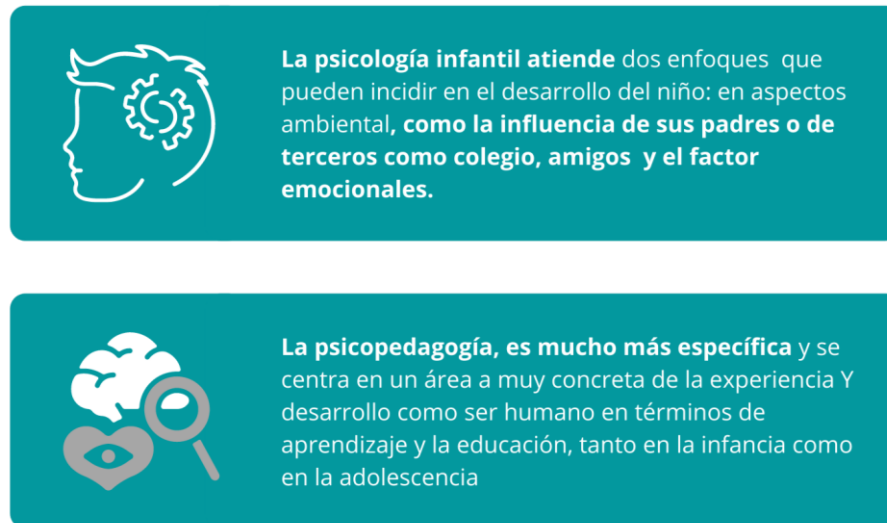
4. Prueba piloto

Para esta prueba piloto se tiene en cuenta la guía de presentación diseñada para exponer la actividad base, explicando paso a paso del proceso a tener en cuenta en el desarrollo de esta dinámica, adicionalmente contiene 4 tarjetas con las preguntas, actividades y acciones a realizar dentro de cada isla como se presenta en el **Anexo J: Presentación – Guía**

Para esta prueba piloto se contactó a tres psicólogos especialistas en el área infantil y pedagogía, para efectuar esta comprobación por qué estas dos áreas y no un especialista general en el área psicológica. Es porque estas dos áreas trabajan directamente con los infantes desde dos puntos diferentes.

Figura 39

Diferencia entre psicólogo infantil y psicopedagogía.



Nota. Identificar por que se trabaja con estas dos áreas, comprendiendo que estas tienen un acercamiento directo con el infante en diferentes momentos. tomado de psicología por Triglia,2021.

La realización de esta actividad, se realizó en el espacio se trabaja de cada uno de los especialistas involucrados, en diversos contextos, como las instalaciones de compensar, entidad educativa Nuestra señora de la paz y Consultorio privado. En donde tenían casos recientes de infantes con problemas emocionales en torno a la obesidad.

Para este proceso se tuvo una reunión con el especialista una hora antes previa a la sesión con el infante para informarle y explicarle la dinámica en la que consiste esta actividad.

4.1. Prueba #1

Se trabaja con una especialista psicoinfantil en donde a partir de la explicación se comienza



a preparar la actividad, dándole paso al infante, la sesión fue privada, ya que el infante presentaba un cuadro de ansiedad y depresión, el menor con el que se trabajó era un niño de 9 años que venía afectado de acuerdo al rechazo que tanto maestros como compañeros le hacían por tener obesidad. Por otro lado, el infante podría sentirse intimidado al ver personas externas dentro de la sesión, afectando así el resultado de esta comprobación, por lo que se le entrega una rúbrica con varias preguntas, las cuales responderá al final de la sesión cuando el infante acabe su consulta, donde se realizara una retroalimentación de la actividad mientras se va llenando la rúbrica. **Ver anexo K: Rubrica.**

4.1.1. Resultado 1

Los resultados que se obtuvieron de esta primera comprobación dejó en evidencia que el niño, comprendido la actividad en su totalidad tomando un poco más de tiempo de lo establecido para la presentación y selección del personaje en donde mostró una actitud alegre y cierta disposición por el proceso nombrando al monstruo verde “Pepito”.

Como evidencia en el **Anexo L: Resultada comprobación #1**

4.2. Prueba # 2

En esta segunda comprobación se trabaja con una psicóloga infantil dentro de las entidades de compensar, la reunión con esta especialista se estableció dos horas antes de la consulta con el infante para organizar tanto la actividad como el material propuesto para esta experiencia.

Acomodando a los personajes en diferentes partes de la oficina, para que al momento en el que ingresara la menor sintiera que estos personajes estaban en consulta en compañía de esta. Igual que en la comprobación anterior la sesión fue privada puesto a que el infante era tímida y presentaba un cuadro de fobia social.



El menor con el que se trabajó tenía 11 años dentro del proceso. De igual forma se hace entrega de la respectiva rúbrica que debe llenar la cual se presenta en el **Anexo K: Rubrica.**

4.2.1. Resultado #2

Al principio le costó acoplarse dentro de la dinámica, prestando atención a las indicaciones del guía como participando amenamente dentro, mostrando interés al percibir el olor que desprendía cada uno de estos personajes. Lo que le permitió identificarse con el monstruo azul, el cual denomino monstruo “Pastel”, lo que permitió que pudiera tomar confianza y expresarse abiertamente. Como se presenta en **Anexos L: Resultada comprobación #2.**

4.3. Prueba #3

Esta comprobación se realiza en la entidad educativa Nuestra Señora de la Paz con una especialista psicopedagoga, a la cual se comienza a explicar la actividad, tomando más tiempo de lo acordado mientras se establecía la dinámica, en términos de acomodación tanto de los personajes como de los módulos que estarían ubicados dentro de la habitación. El infante entrevistado fue un menor de 9 años que presentaba un cuadro de depresión y estrés emocional. Por esto mismo sus padres no permitieron que personas externas al proceso participaran en la dinámica siendo la consulta privada.

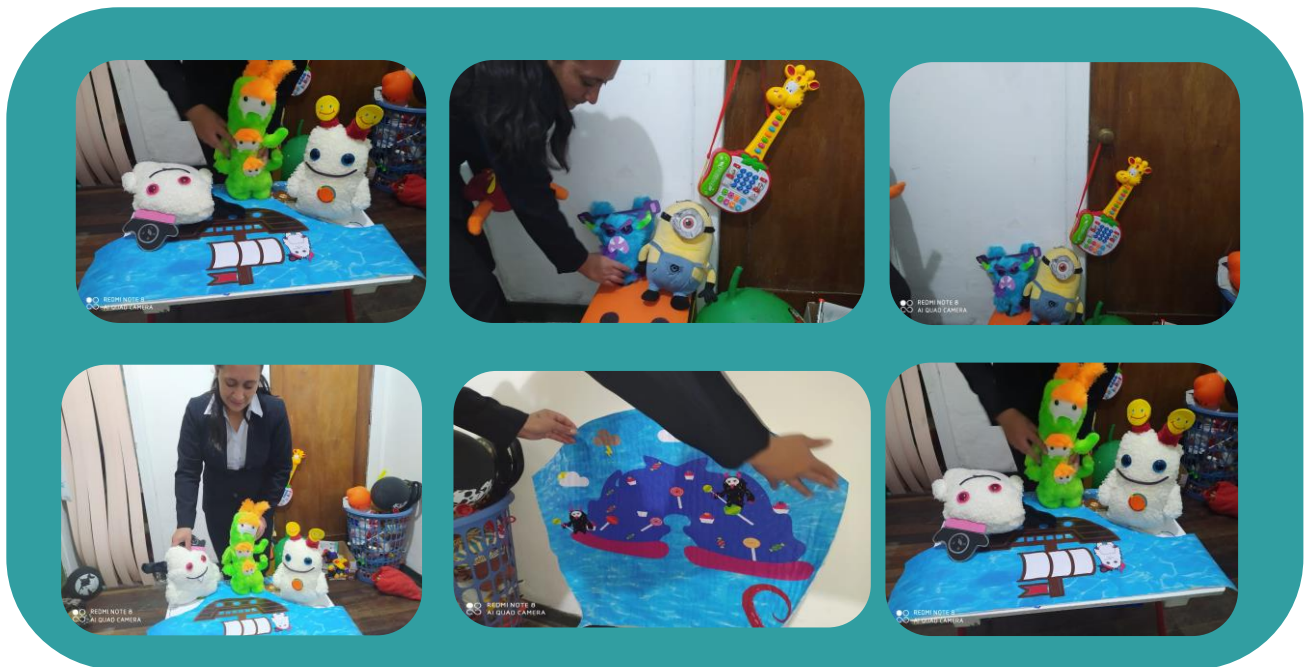
4.3.1. Resultado

Como resultado de esta comprobación se pudo identificar que el infante no quería participar de la actividad en el transcurso de la terapia porque no mostraba interés, en la actividad hasta el momento en que la psicóloga entablo conversación con el infante por medio del material entregado durante este proceso es decir haciendo uso de los monstruos, despertando interés en esta dinámica al comprender de que trataba. Aunque se le dificultaba el expresar el cómo se siente y se ve en

torno a la obesidad. **Anexos L: Resultada comprobación #3**

Figura 41

Comprobación prueba piloto. Elaboración propia



Nota. Se realizo en el establecimiento educativo con la respectiva ayuda de la profesional psicopedagógica. Tomado Entidad Educativa Nuestra Señora de la Paz. Por elaboración propia.2021.

Se realiza la evidencia de una de las comprobaciones colocando las piezas en diferentes partes de una de las habitaciones destinadas como cuarto de juego en la entidad educativa Nuestra Señora de la paz, en donde se ve como la Psicóloga Daniela León, comienza a preparar el espacio para dar comienzo a la consulta, en este caso la especialista quiso colocar los módulos junto con los personajes para causar un impacto de sorpresa y al mismo tiempo que el infante entra en



confianza con ella mientras se realizaba la actividad.

5. CONCLUSIONES

Las comprobaciones hechas en los diferentes contextos permitieron trabajar con diferentes especialistas, comprendiendo gracias a una rúbrica, el comportamiento que tuvo cada uno de los infantes entrevistados dentro de esta experiencia lúdica, con el fin de identificar la adaptabilidad de cada uno, mediante el material expuesto. Y si los recursos utilizados para el diseño de estos sirvieron positivamente. Gracias a esta rúbrica se comprobó los aciertos y sugerencias a tener en cuenta.

Al hacer la recolección de este material, se pasó a un cuadro el cual permite identificar el protocolo verificación del prototipo dentro de la experiencia planteada. Con el fin de depurar esta información y mirar que alcances tuvo este prototipo dentro de la actividad como se presenta en el

Anexo M: Protocolo de comprobación de prototipo.

Llegando a la conclusión de que este material, permitió generar un canal de comunicación entre el psicólogo e infante rompiendo esa barrera de incomodidad, estrés entre otros factores que se generan dentro de estas consultas, lo que permite que no se pueda avanzar en el proceso y muchas veces perder información valiosa en términos emociones del cómo se siente el infante en torno a la obesidad.

Con los personajes que se trabajaron se pudo comprender que estos menores sienten culpa por ser obesos, hiriéndose verbalmente a causa de los conflictos que se generan con terceros. Gracias a los malos tratos o burlas que reciben. A raíz de esto se pudo encontrar diferentes cuadros de ansiedad, estrés, depresión entre otros que se han ido desarrollando desde temprana edad.



Gracias a este proceso tanto los padres como el experto pueden crear una serie de procesos a desarrollar que mejoren ese conflicto emocional que se está generando haciendo uso del material expuesto, aunque este es un prototipo de baja media fidelidad se tiene pensado en un futuro trabajar con industrias interesadas en el material que de paso a la creación de estos elementos en masa.

Ya que, a partir del diseño industrial, dentro de nuestro proceso de formación se pudo identificar diferentes herramientas, enfocados en la resolución de puntos críticos en el diseño, que fueron base para desarrollar esta experiencia lúdica, logrando generar un material de apoyo que acompañe a los psicólogos en su proceso de acercamiento con los infantes

Dentro de este paquete de se implementaron elementos como conceptos básicos de diseño, la expresión del color, estudio del usuario, concepto entre otros, que formaron parte del proyecto para resaltar el diseño industrial dentro de esta propuesta.

Así pues, partiendo del tipo de prototipo desarrollado (baja media fidelidad). Se pudo evidenciar la forma, volumetría, material y cómo este se integraría al contexto considerando el material de desarrollo existente. Así pues, el material comprende la correcta manipulación de los personajes y módulos dentro de entorno expuesto que permitirá tener mayor interés por producto y por consiguiente mejor manejo dentro de la experiencia lúdica propuesta dentro del proyecto arrojando los siguientes resultados

En cuanto al desarrollo de estos elementos, los materiales se escogen con base en lo que se maneja actualmente en la industria textil, teniendo presente sus características textura, material de relleno, aroma entre otros, ya que serán expuestos ante los menores, logrando que sea atractivo y llamativo para este. En cuanto a los colores, se maneja una paleta de color, coherente tanto al concepto como a la naturaleza del material, manejando maneras curvas que sean agradables



visualmente y limpio de trabajo en cuanto al módulo que se dividirá en sub módulos se genera una modularidad compatible.

Este diseño aún está por mejorarse debido al tipo de prototipo de baja media fidelidad que se ejecutó, sin embargo, el alcance considerado es alto y refleja una solución a las falencias encontradas, respondiendo siempre desde la perspectiva humana y repercutiendo en otros aspectos como el productivo y económico.

5.1. Aciertos y a mejorar

Los aciertos que se tuvieron dentro del proyecto fueron:

- Se comprendido el material en cada una de las comprobaciones, dándole un correcto uso
- El material era acorde a nuestro grupo objetivo evidenciando interés por este.
- El material de que estaba hecho el prototipo de baja media fidelidad resistió la manipulación tanto de los menores como del profesional
- La investigación de una experiencia lúdica como medio de comunicación entre el infante y psicólogo sirvió para llegar a los resultados obtenidos dentro de las comprobaciones
- Los factores de forma, color, olor y aspectos emocionales dentro del diseño permitieron que se genera ese medio de comunicación expresándose
Libremente con el psicólogo



Elementos a mejorar que se tuvieron dentro del proyecto fueron:

- Ampliar el tiempo estipulado dentro de la actividad
- Hizo falta generar un sistema que permita identificar el comportamiento del niño dentro de las sesiones esto se puede realizar por medio una herramienta de registro que de su punto de vista del proceso.
- La forma de uno de los personajes se debe modificar por motivos de expresión
- Una rúbrica con preguntas más abiertas en torno a la actividad con el fin de estudiar más a fondo la comprobación

6. RECOMENDACION



- Las preguntas y acciones son una base que puede ser modificable por el psicólogo de acuerdo al avance del menor
- Los monstruos se pueden lavar a mano, ya que en la lavadora puede maltratarse
- Los módulos se pueden limpiar a mano con un trapito húmedo, no lavadora o se daña
- Esta propuesta puede ser utilizada para niños con obesidad si se desea utilizar con respecto a otros trastornos se deben modificar las actividades y dinámicas
- Esto es netamente lúdico, con fin de que se pueda generar un canal de comunicación entre el infante y el psicólogo sin barreras.



7. REFERENCIAS

- Bienestar Familiar. (2010). *Platos saludables de la familia colombiana*. Retrieved from <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/SNA/guias-alimentarias-basadas-en-alimentos.pdf>
- Bienestar familiar. (2015). *ENSIN*. Retrieved from Encuesta Nacional De la Situacion Nutricional en colombia: <https://www.icbf.gov.co/bienestar/nutricion/encuesta-nacional-situacion-nutricional>
- Cueva, C. (2019). *Diccionario de las enfermedades emocionales colores*. Retrieved from <https://www.sanateysana.com/diccionarioemocional.html>
- Cruz Hernández , A. (2015). *Tema 1 concepto de diseño*. Retrieved from <http://zarrias.com/ALUMNOS/archivos/disenio/TEMA%201-%20FUNCION-FORMA.pdf>
- Fundación Eroski (2019). *Recursos obesidad infantil*. Retrieved from <https://energiaparacrecer.escueladealimentacion.es/es/recursos>
- Gaspetin, R. (2005). *BARRERAS EN LA COMUNICACIÓN Y EN LA RELACION HUMANA*. Retrieved from <https://www.uv.mx/personal/rdegasperin/files/2011/07/Antologia.Comunicacion-Unidad3.pdf>
- Gonzales , A., & Salvatierra, M. (2019, Abril). *FACTORES DE RIESGO DE SOBREPESO Y OBESIDAD EN*. Retrieved from <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/43111/1/CD-2906-GONZALEZ%20PALACIOS-SALVATIERRA%20VILLAREAL.pdf>



Grau Aresté, J. (2015, Junio 01). *Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar*. Retrieved from

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf>

Maitland, T. (2019, Octubre). *Psicología del color*. Retrieved from

<https://pdfcookie.com/documents/psicologia-del-colorpdf-1g2wzqp7rk25>

Marchado, K., Gil, P., Ramon, I., & Pirez, C. (2018). *Sobrepeso/obesidad en niños en edad*.

Retrieved from http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-12492018000400016&script=sci_abstract

Martinez, D (2016,Septiembre). Educación para la salud: La obesidad infantil

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4490/MARTINEZ%20GARCIA%2C%20DAFNE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rivas Nuñez, H., Saborio Campos, N., Alfaro , F., & Schumacher, I. (2013, agosto). *Las creencias sobre obesidad de niños y niñas en edad escolar y las de sus progenitores*.

Retrieved from https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032013000200001

Satake, I., Tianming, T., Hansuebsai, A., Ando , K., & Ohsawa, S. (2011, June). *A comparative study of the emotional the asia*. Retrieved from

https://www.researchgate.net/publication/251559195_A_comparative_study_of_the_emotional_assessment_of_automotive_exterior_colors_in_Asia

Smith Pomare, K. A., & Antonio Steele, J. O. (2018). *La didáctica lúdica, medidora en el aprendizaje significativo*. Retrieved from



<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%2040988860.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Triglia, A. (2019) Las diferencias entre psicologo infantil y psicopedagogo

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/diferencias-psicologo-psicopedagogo>

Torres, Martínez, M. (2012). *Psicología de la comunicación*. Retrieved from

http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30802/7/PsicologiaComunicaciónMMartinez_M.pdf

Wong, W. (1991). *Fundamentos de diseño Bi- Y Tri- dimensional*. Retrieved from

https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20de%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

Rodrigo-Cano, S; Soriano del Castillo, J; Merino-Torres, J (21017,Noviembre) Causas y tratamiento de la obesidad

<https://revista.nutricion.org/PDF/RCANO.pdf>

8. ANEXOS

Anexo A: Encuesta Monstruo

1

Peluches

Haznos conocer que peluche te gusta mas

Quien responde esta encuesta

Niño
 Niña
 Padres
 Otra...

Cuantos años tienes

Texto de respuesta corta

2

Desde donde respondes

Hogar
 Colegio
 Biblioteca
 Parque
 Otro

3

peluche te llama la atención?

<input type="radio"/> Pulpo reversible	<input type="radio"/> Oso de felpa
<input type="radio"/> Unicornio	<input type="radio"/> Monstruo

4

por que te llama la atención?

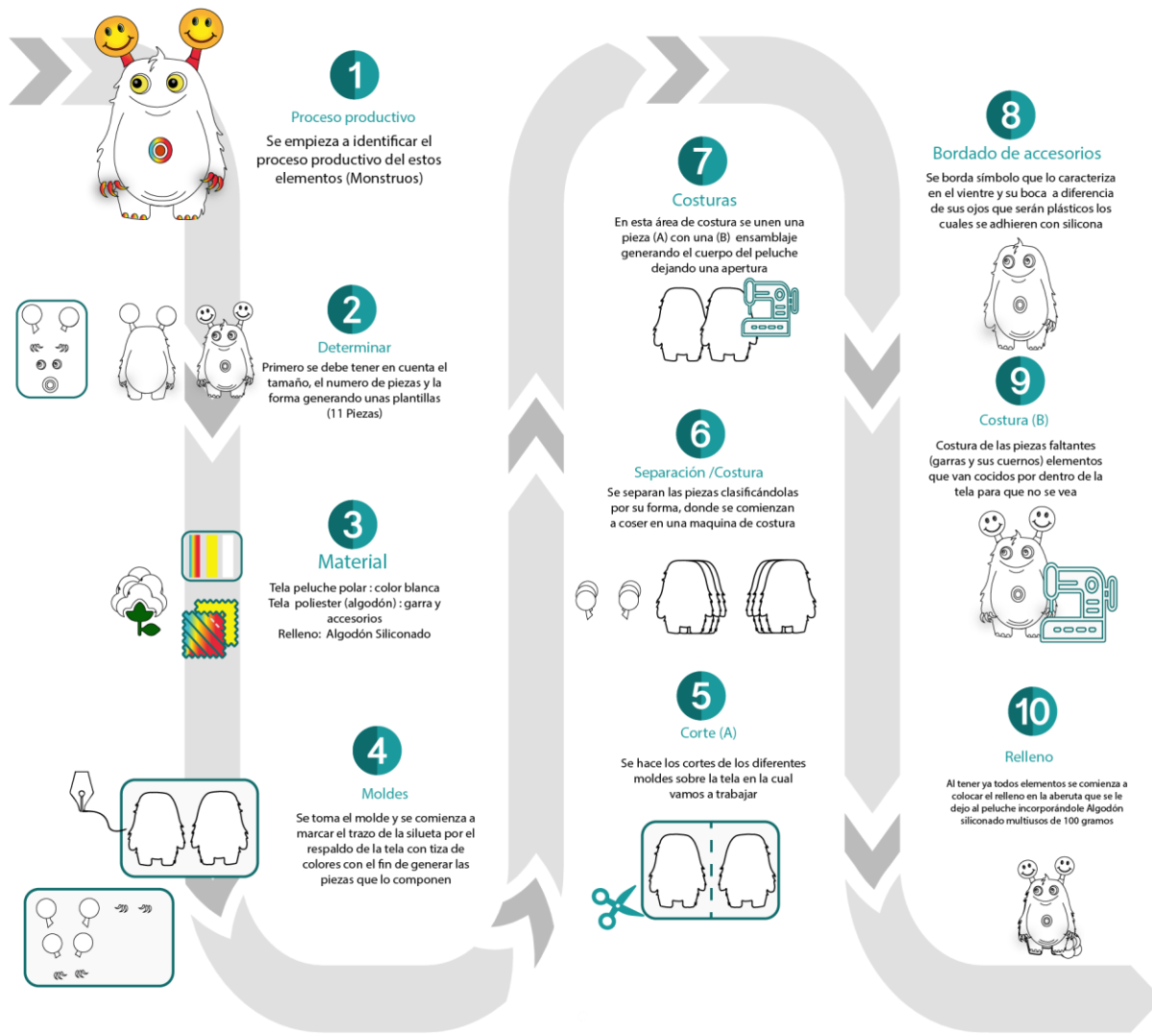
Su forma
 Sus colores y texturas
 Es diferente
 Popular
 Atractivo y lindo
 Otro: _____

En que material te gustaria?

Felpa (Tela de peluche)
 plastico
 Otro: _____

Anexo B: Proceso productivo

Proceso productivo



Proceso productivo

11

Suturas finales

Se realiza las ultimas suturas al muñeco comprobando que las piezas encajen en su lugar



12

Control de calidad

Se llega a control de calidad donde se verifica que el peluche, sus costuras estén bien, cortar los hilos que sobre salen y dar una peinada al pelaje de este para empacarlo



13

Almacenaje

Al verificar que este objeto este completo el 100% en su realización pasa a ser almacenado con los diferentes modelos de acuerdo a la clasificación que se de



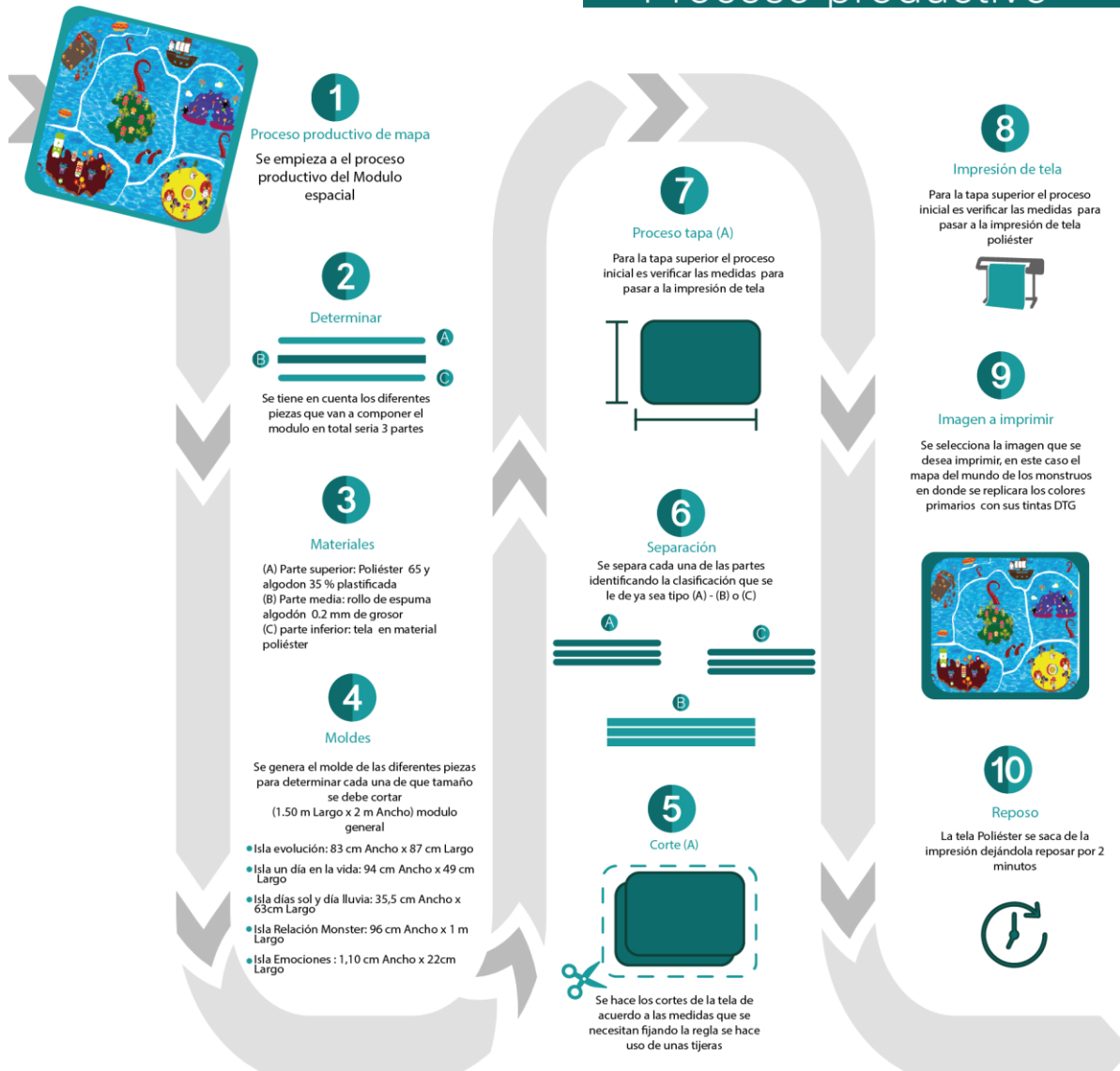
14

Embalaje

Se acomoda, cada peluche para ser llevado a su siguiente parada en donde se encuentra en proceso de fabricación la otra parte que complementa este kit



Proceso productivo



1

Proceso productivo de mapa
Se empieza a el proceso productivo del Modulo espacial

2

Determinar



Se tiene en cuenta los diferentes piezas que van a componer el modulo en total seria 3 partes

3

Materiales

(A) Parte superior: Poliéster 65 y algodón 35 % plastificada
(B) Parte media: rollo de espuma algodón 0.2 mm de grosor
(C) parte inferior: tela en material poliéster

4

Moldes

Se genera el molde de las diferentes piezas para determinar cada una de que tamaño se debe cortar (1.50 m Largo x 2 m Ancho) modulo general

- Isla evolución: 83 cm Ancho x 87 cm Largo
- Isla un día en la vida: 94 cm Ancho x 49 cm Largo
- Isla días sol y día lluvia: 35,5 cm Ancho x 63cm Largo
- Isla Relación Monster: 96 cm Ancho x 1 m Largo
- Isla Emociones : 1,10 cm Ancho x 22cm Largo

7

Proceso tapa (A)

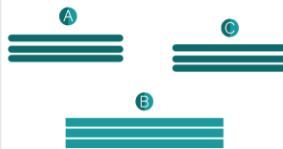
Para la tapa superior el proceso inicial es verificar las medidas para pasar a la impresión de tela



6

Separación

Se separa cada una de las partes identificando la clasificación que se le de ya sea tipo (A) - (B) o (C)



5

Corte (A)



Se hace los cortes de la tela de acuerdo a las medidas que se necesitan fijando la regla se hace uso de unas tijeras

8

Impresión de tela

Para la tapa superior el proceso inicial es verificar las medidas para pasar a la impresión de tela poliéster



9

Imagen a imprimir

Se selecciona la imagen que se desea imprimir, en este caso el mapa del mundo de los monstruos en donde se replicara los colores primarios con sus tintas DTG



10

Reposo

La tela Poliéster se saca de la impresión dejándola reposar por 2 minutos



Proceso productivo

11

Control de calidad

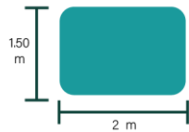
Se verifica que la pieza si cumpla con los protocolos visuales exactos y las que salgan con alguna falla en la impresión se utilizaria para recubrir la parte inferior dejando la cara con la impresión defectuosa sobre la espuma



12

Proceso Capa (B)

Lamina de espuma de Algodón ,corte se puede realiza con maquina de corte, tijeras de punta fina o hojas especiales de acuerdo a la medida requerida



13

Corte curvas



La curva de esto sera de 1 cm de diámetro de acuerdo a la media de la margen de esta pieza

16

Control de calidad

Se hace comprobaciones para verificar si esta bien adherido los imanes a la espuma de algodón si es así se pasa ya a unir todas las partes



15

Reposo

Se deja una 1 o dos si es necesario para haciendo presión



14

Unión de las tres

Se acomodan las tres capas una sobre la otra para observar si las medidas conciden en las tres partes



17

Costura



Se hace el proceso de costura, con una maquina de coser, se unen la parte (A / C) para que sea mas fácil la introducción de la parte (B) entre estas dos

18

Costura Final

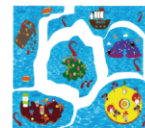


Se hace las costuras finales al tener las tres partes ya unidas. Dándole un retoque a la ultima costura reforzando la en sus bordes para que se cambie

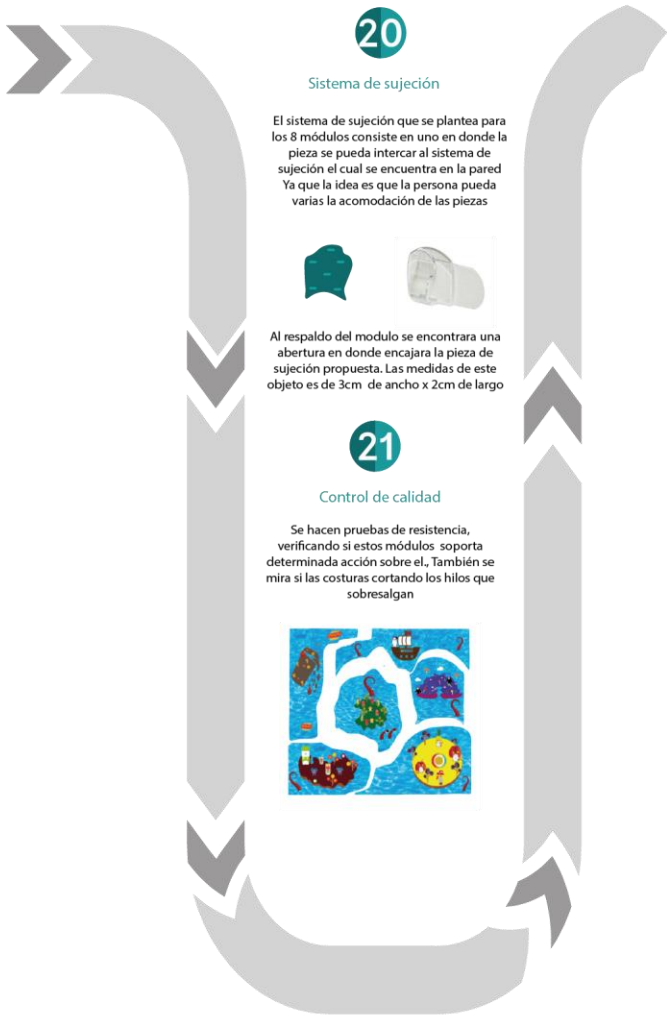
19

Corte de módulos

Se hace los respectivos cortes de acuerdo a la guía (Línea blanca) Para realizar la separación de cada uno de estos elementos



Proceso productivo



20

Sistema de sujeción

El sistema de sujeción que se plantea para los 8 módulos consiste en uno en donde la pieza se pueda intercar al sistema de sujeción el cual se encuentra en la pared. Ya que la idea es que la persona pueda varias la acomodación de las piezas



Al respaldo del modulo se encontrara una abertura en donde encajara la pieza de sujeción propuesta. Las medidas de este objeto es de 3cm de ancho x 2cm de largo

21

Control de calidad

Se hacen pruebas de resistencia, verificando si estos módulos soporta determinada acción sobre el. También se mira si las costuras cortando los hilos que sobresalgan



22

Almacenamiento

Después de realizar esas comprobaciones se lleva al área de almacenamiento donde se organizan los Kit, acomodando los diferentes objetos que acompañan estos módulos



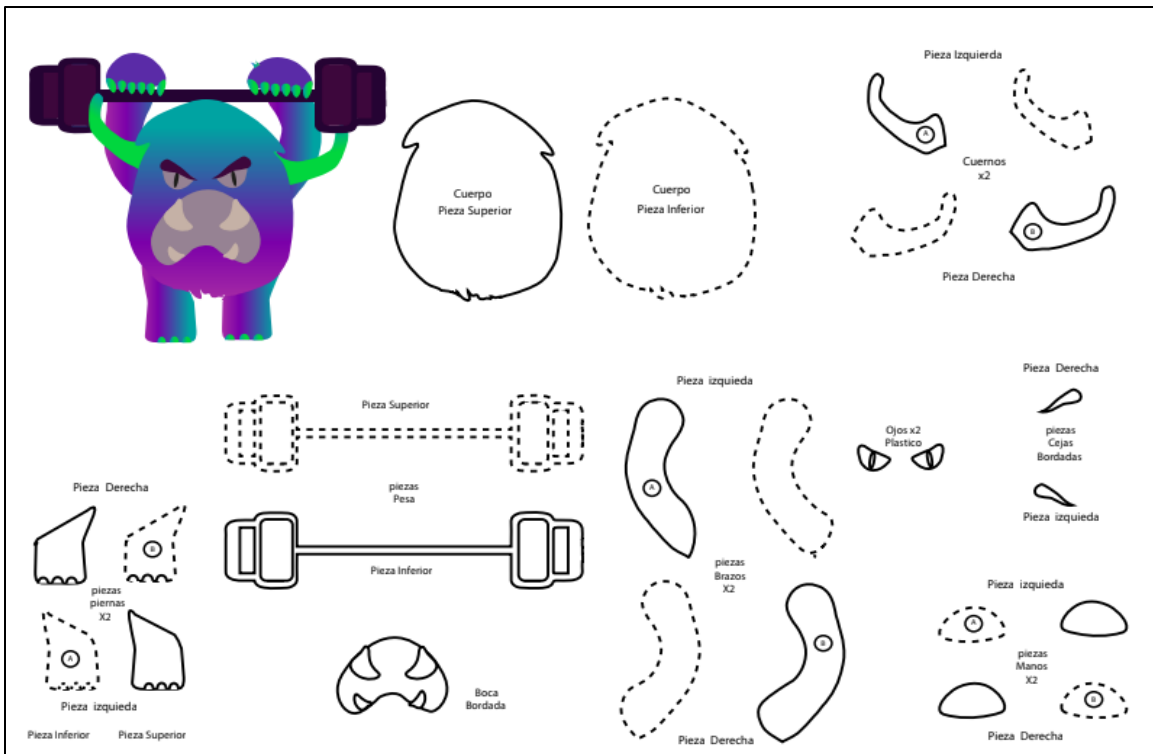
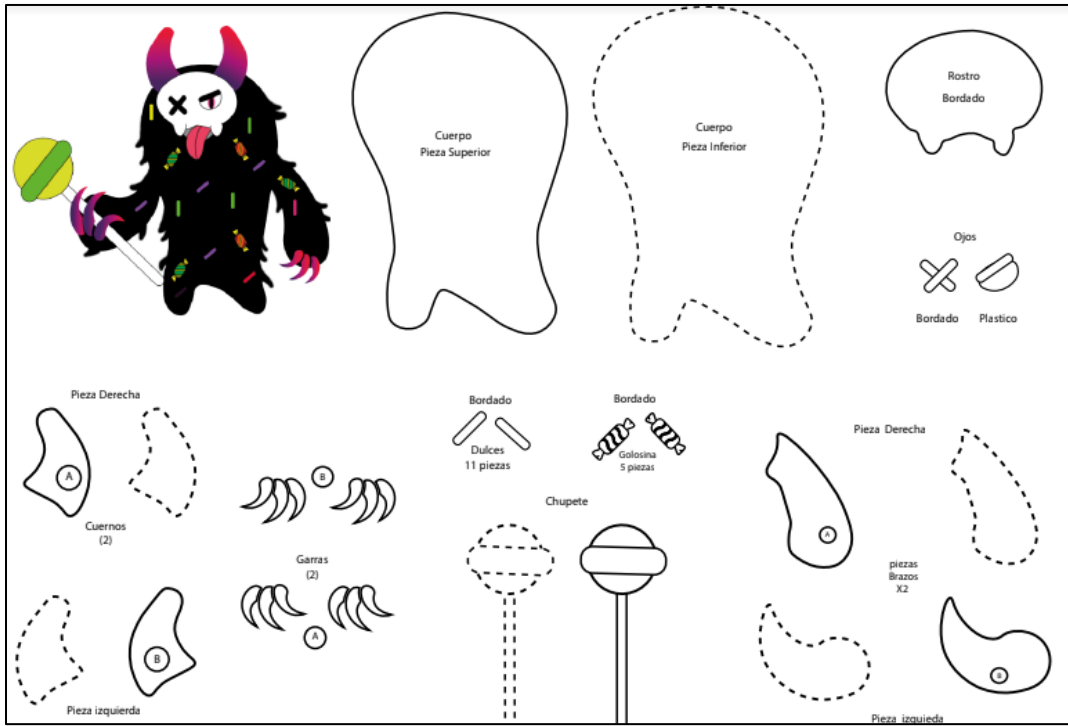
23

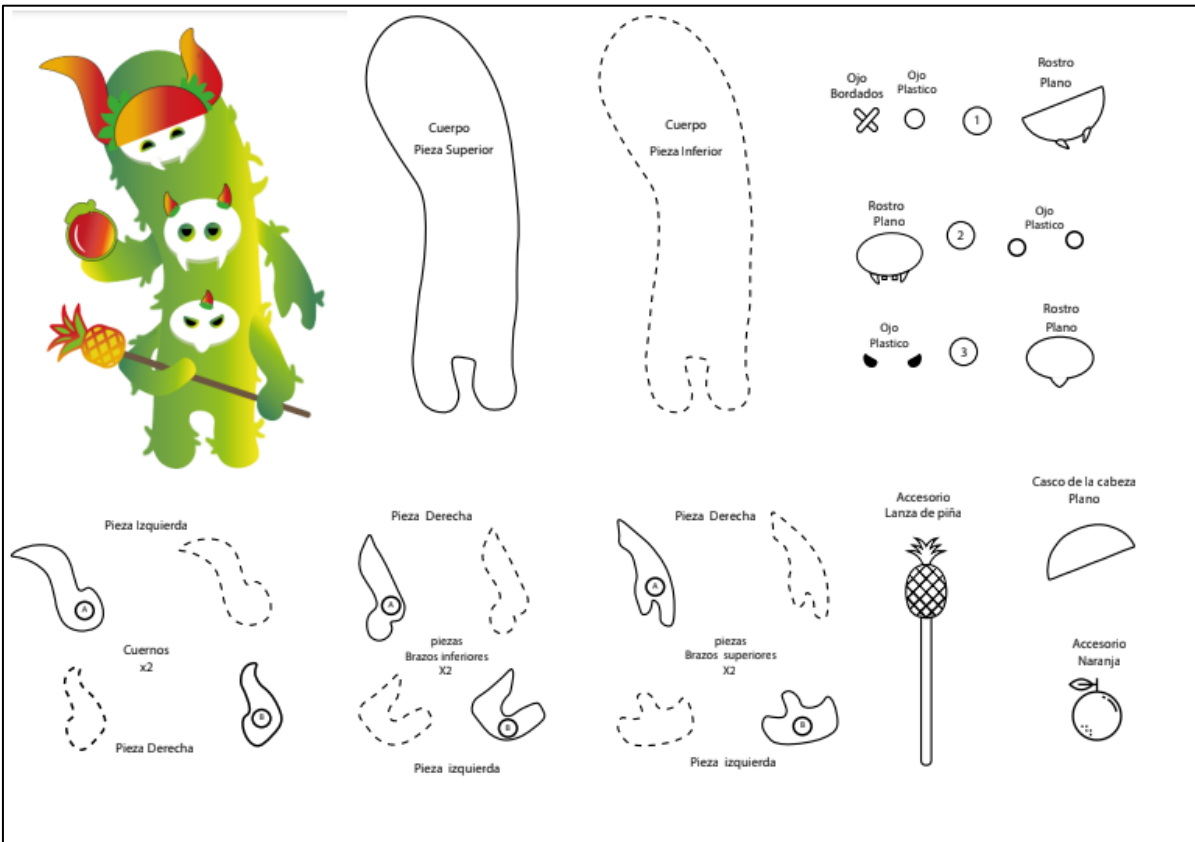
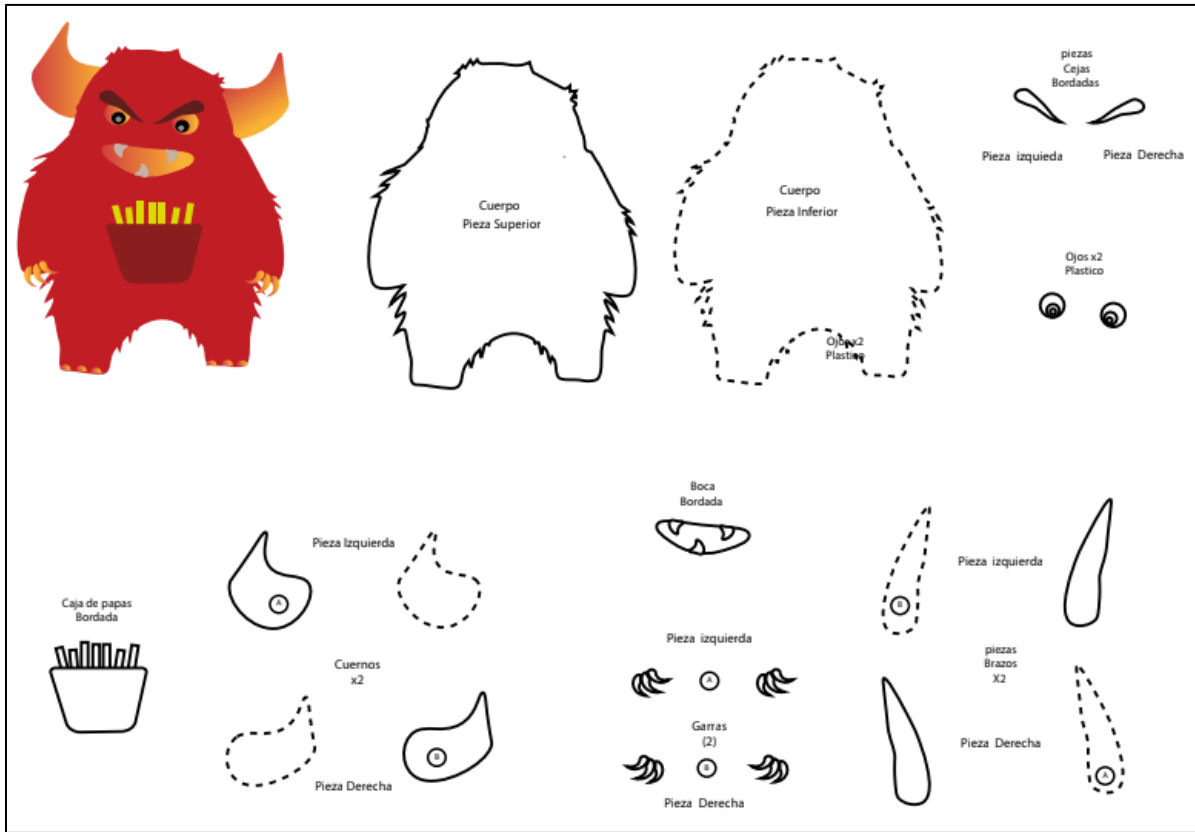
Embalaje

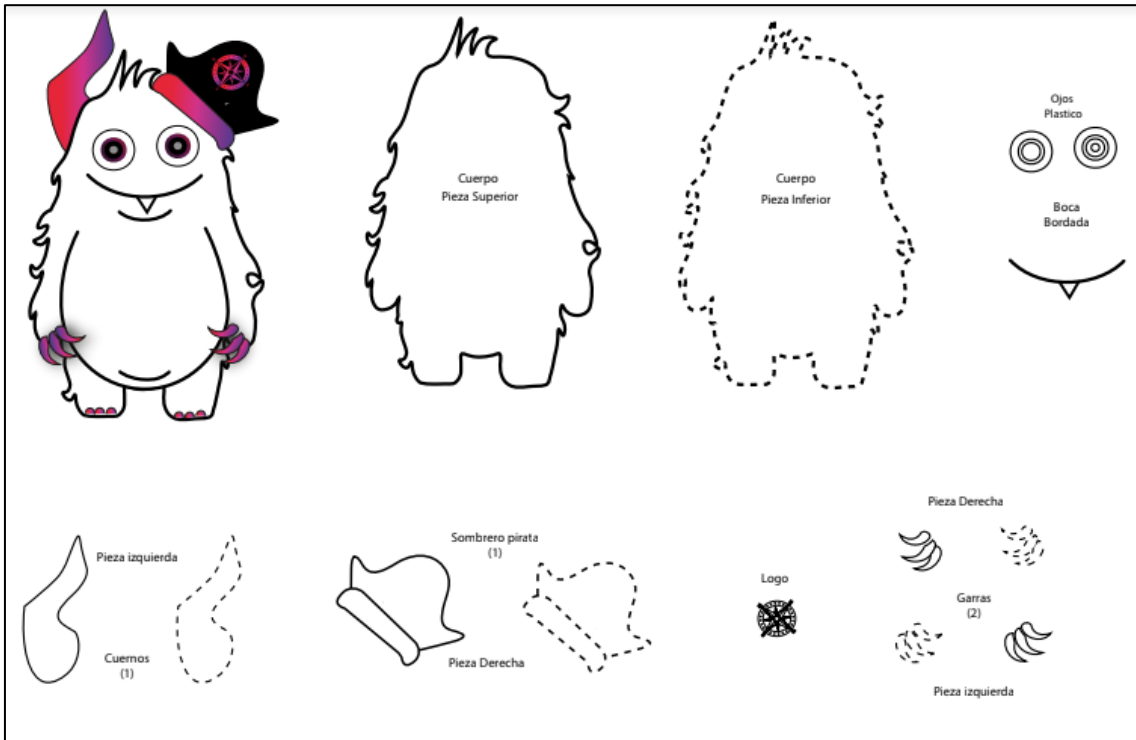
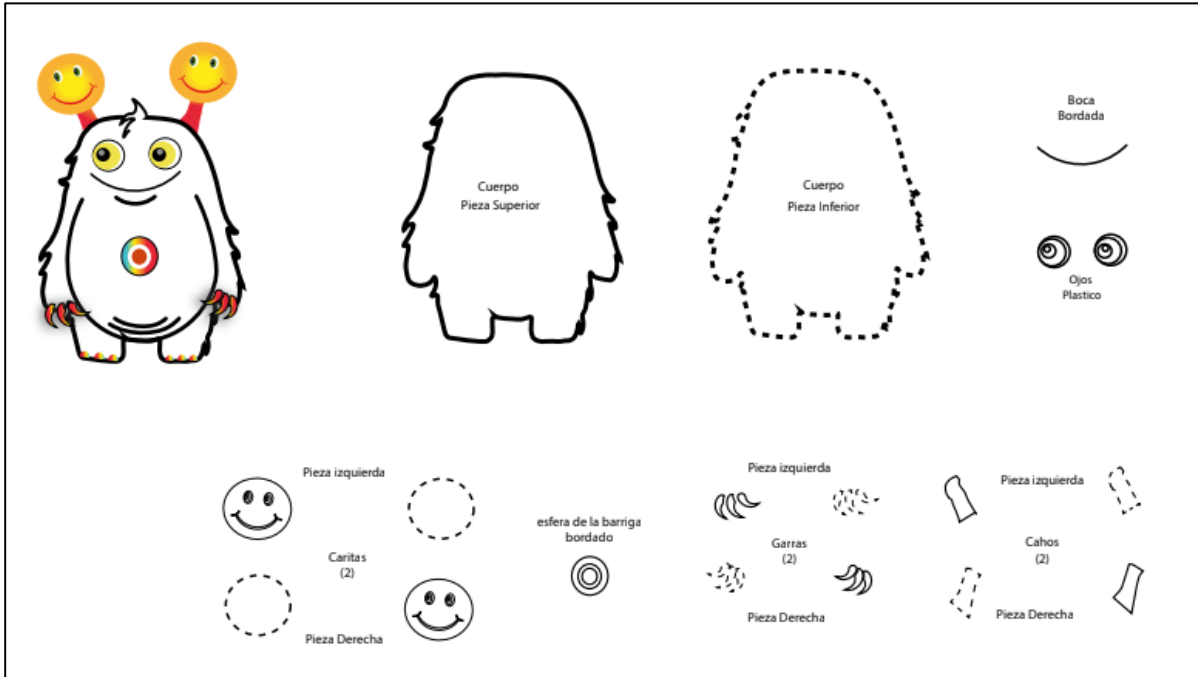
Al tener ya acomodado y clasificado cada kit se pasa al embalaje donde serán distribuidos a las entidades asignadas para trabajar



Anexo C: Plantilla de Corte







Anexo D: Planos técnicos

Personaje: Monstruo día sol días lluvia	Total de piezas : 6	El material es tela peluche cuerpo y tela algodón cachos	Unidad de medida Centímetros	Escala 1/1
---	-------------------------------	---	--	----------------------

Personaje Monstruo día sol día lluvia	Total piezas: 8	El material de la cara y accesorios es Tela algodón y El ojo derecho Plástico	Unidad de medida Centímetros	Escala 1/1
---	---------------------------	--	--	----------------------

<p>Cuerpo Completo</p>		<p>Cuerpo</p>		<p>Izquierdo</p>	<p>Brazo</p>	<p>Cachos</p>
<p>Monstruo Evolución</p>	<p>Total de piezas 6</p>	<p>Materiales del personaje es en tela de peluche y accesorios en tela algodón</p>	<p>Unidad de medida Centímetros</p>	<p>Escala 1/1</p>		

<p>Ojos</p>	<p>Boca</p>	<p>Cejas</p>	<p>Manos</p>			
<p>Pasa</p>	<p>Dientes</p>	<p>Piernas</p>	<p>Total de piezas 13</p>	<p>Materiales Tela peluche, tela algodón y Plástico para los ojos</p>	<p>Unidad de medida Centímetros</p>	<p>Escala 1/1</p>

Monstruo relaciones Guía	Total de piezas 12	El material sería en tela de peluche tela de algodón y Plástico ojos	Unidad de medidas Centímetros	Escala 1/1			

Personaje: Monstruo Evolución	Total de piezas : 6	El material es tela peluche cuerpo y tela algodón cachos	Unidad de medida Centímetros	Escala 1/1			

Personaje Monstruo Evolución	Total piezas: 13	El material de la cara y accesorios es Tela algodón y El ojo derecho Plástico	Unidad de medida: Centímetros	Escala 1/1
---	-----------------------------------	--	--	-----------------------------

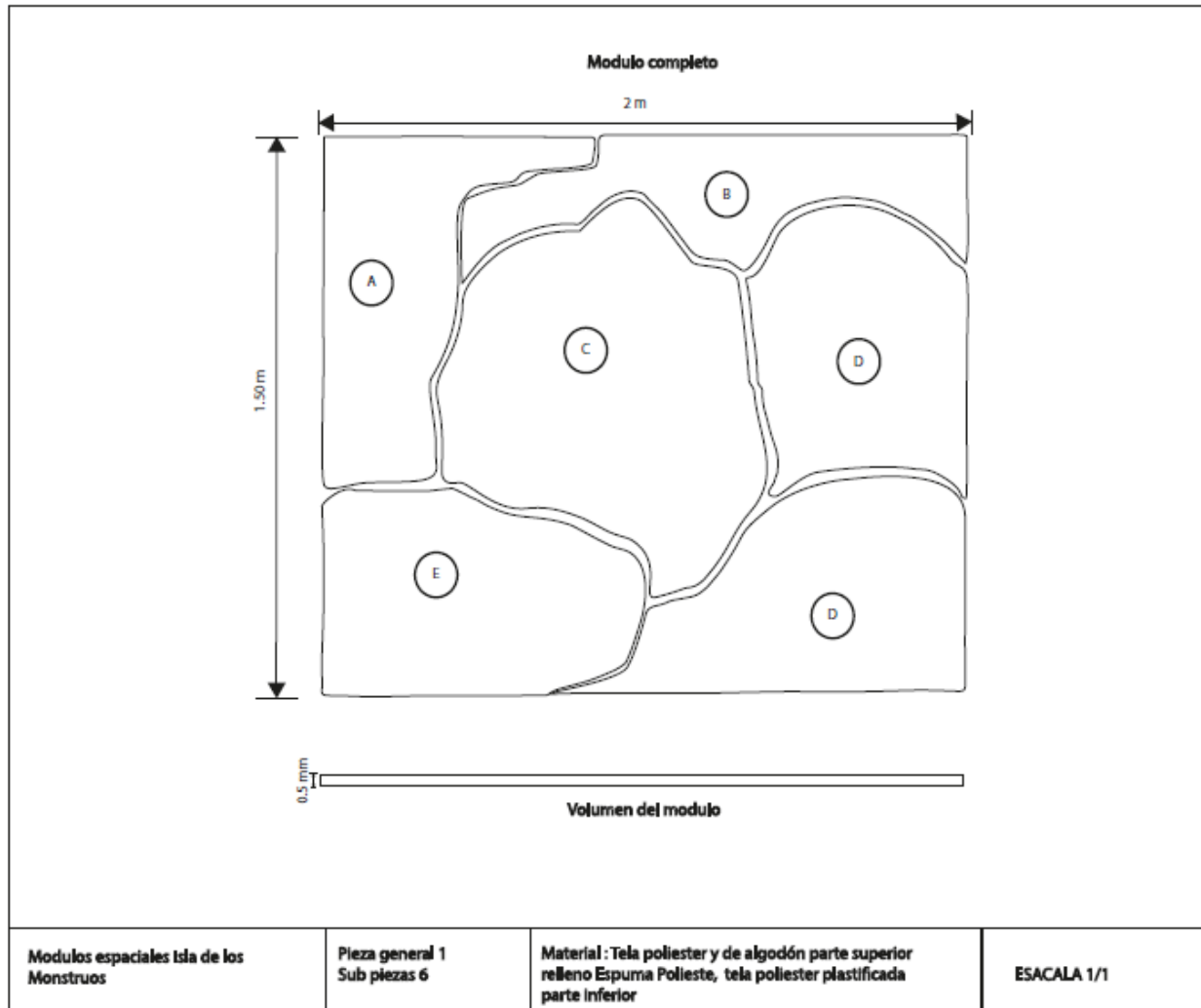
Monstruo relaciones Monster	Total de piezas 6	El material sería en tela de peluche y tela de algodón	Unidad de medidas centímetros	Escala 1/1
------------------------------------	------------------------------------	---	--	-------------------

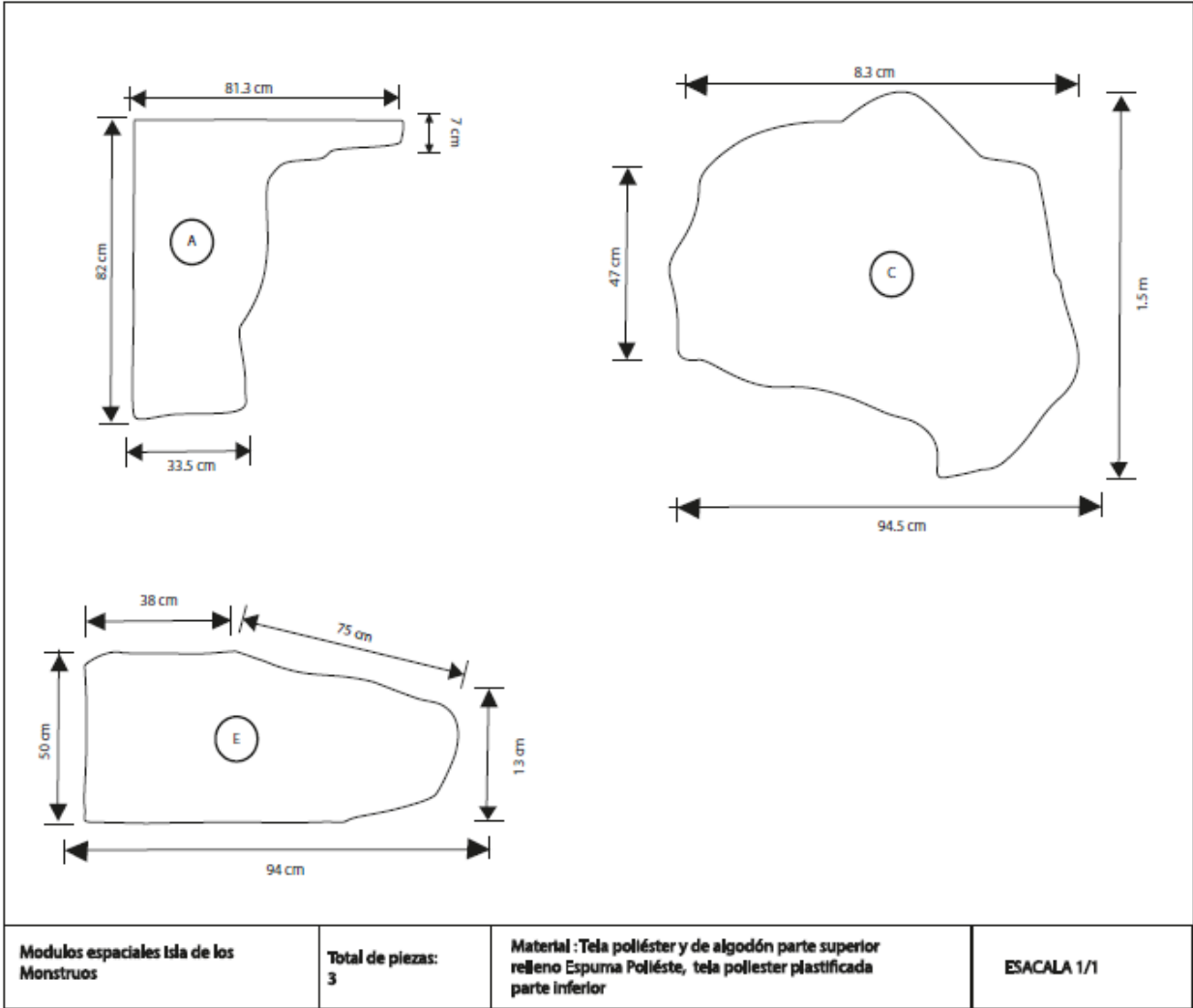
<p>Casco</p>	<p>Cara 1</p>	<p>Ojos 1</p>	<p>Cachos 1</p>	<p>Pina</p>
<p>Cachos 2</p>	<p>Cara 2</p>	<p>Ojos 2</p>	<p>Naranja</p>	
<p>Cachos 3</p>	<p>Cara 3</p>	<p>Ojos 3</p>		
<p>Monstruo relaciones Monster</p>	<p>Total de piezas 22</p>	<p>El material sería en tela de peluche y tela de algodón ojos en plástico</p>	<p>Unidad de medidas centímetros</p>	<p>Escala 1/1</p>

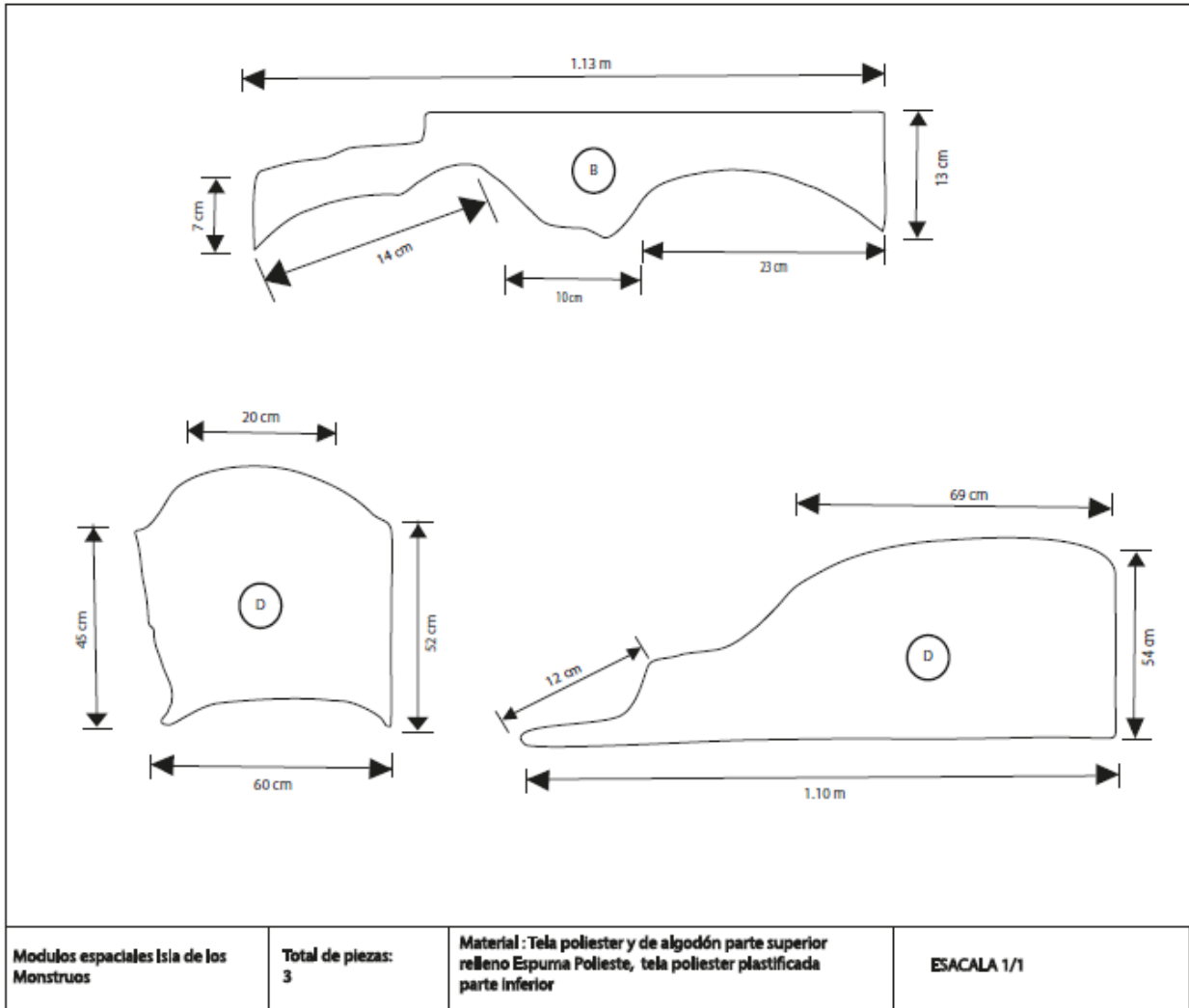
<p>Cuerpo completo</p>	<p>Cuerpo</p>	<p>Cachos</p>		
<p>Monstruo Felicidad</p>	<p>Material tela peluche, Tela algodón y Ojos de Plastico</p>	<p>Unidad de medida Centímetros</p>	<p>Escala de medida 1/1</p>	<p>Total de piezas 4</p>

<p>Cachos pieza 1</p>		<p>Brazos</p>		<p>Accesorios de la barriga</p>	
<p>Cachos pieza 2</p>		<p>Garras</p>		<p>Ojos</p>	
<p>Monstruo feliz</p>	<p>Material Tela peluche, Tela algodón y ojos de plástico</p>	<p>Unidad de medida Centímetros</p>	<p>Escala 1/1</p>	<p>Total de piezas 11</p>	

Anexo E: Planos técnicos isla de los monstruos







Anexo F: Encuesta sistema de sujeción

1

Sujeción

Esta encuesta esta hecha con el fin de identificar si los psicólogos estarían dispuestas a utilizar un sistema de sujeción con adhesivo en las paredes de su oficina para realizar las respectivas actividades en torno a la obesidad infantil. esta propuesta se les dará a conocer antes de realizar la encuesta.

[luisafr225@gmail.com](#) (no compartidos) [Cambiar de cuenta](#) [Guardando...](#)

Genero

Hombre

Mujer

Otro: _____

2

Clase de psicólogo


Psicólogo general

Psicólogo infantil


Otro: _____

3

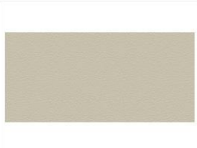
¿Qué tipo de pared tiene en su oficina?



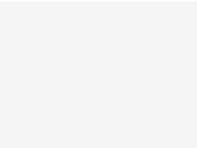
Pared lisa



Pared ladrillo



Limestone



Otro

4

¿Utilizaría algún sistema de sujeción para sostener estos módulos en las paredes de su oficina?



si

no

¿Cuál de estos sistemas le llama la atención?



Opción 1



Opción 2



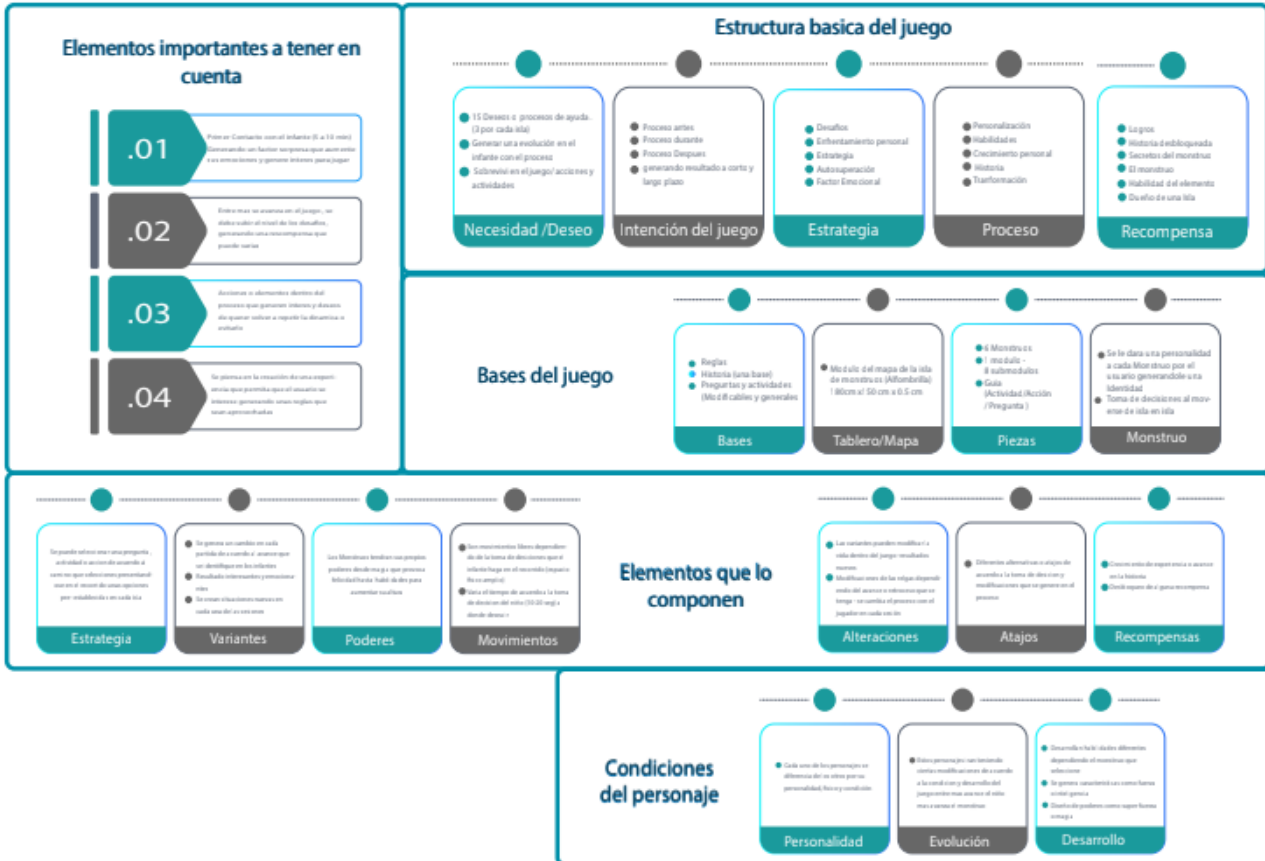
Opción 3



Opción 4



Anexo G: Estructura base del juego



Anexo H: Actividad Base Paso / Paso





Anexo I: Preguntas Base

Emociones
Monstruosas

- ¿Como se siente el monstruo -- ?
Para saber esto se utilizan los rasgos faciales (mueca de felicidad, tristeza, enojo)
- ¿Como podemos hacer feliz al monstruo?
Cierra los ojos e imagina como seria el Monstruo feliz que le faltaria para serlo
- Un abrazo Monstruoso: un me quiero
Generan una aceptación por medio de un abrazo a su monstruo creando un vínculo
- Frases del monstruo feliz
Escribe o conecta lo que me gusta de mi monstruo y lo que no me gusta de este reflexionate tu en el
- Espejismo monstruoso
Acompaña al monstruo a verse en un espejo (que ves en este, como te sientes, el monstruo es bonito)

- ¿Quién es el Monster? (Representación del infante)
- ¿A que le tiene miedo el Monster? (Escribe 10 tengo miedo a que)
- ¿Qué habilidades destacan al Monstruo ?
Juego de preguntas
- El Monstruo puede (Historia de los logros que quiero realizar con Mi monstruo)
- ¿Qué poder magico Nacera de esta actividad?
- Yo puedo crecer con Monster
Creamos una historia de los logros que queremos con este amigo

Días de sol / Días
de lluvia

- Aprende a decir no (Juego de preguntas)
- Historia de lo que sientes que le avergüenza de tu monstruo a los demás Monstruos
- Actividad Destrucción Monster
Destruye la historia, olvidando todo lo que lo avergüenza
- Escribe 10 formas de cariño de los padres del monstruo
- ¿Qué hace diferente de los demás al Monster y por que debemos crecer así?
- El Guerrero Monstruo Como enfrentarnos en esos días de lluvia
(Misión ayudar al monstruo a que no tenga días lluvia)
- ¿Para el Monstruo qué es un día de sol?
- ¿Quién es el villano? (Nosotros o los demás)
- ¿Qué hace el Monstruo cuando esta triste?
Escribe lo 5 que hacer?_

- Los dulces que hacen en esta etapa los monstruos
- ¿Qué tanto debemos conocer ?(Juego de preguntas)
- Derrotamos al Monstruo Dulce y sus días de lluvia
- Reflexiona y dancha
- ¿Qué deberiamos desahcar y en donde lo hacemos?
(Deja que solucione la idea mas similar)
- comentarios negativos
- Malos pensamientos
- Malos hábitos
- Malos conceptos

Monter Evolución

- Salta 5 veces si consideras que el monstruo es feliz
- Come por 10 segundos por todo el mapa si esta semana te has enojado
- Qui habilidad tiene este super monstruo
 - Es fuerte
 - Tiene velocidad
 - Es irresistible
- Los cuerpos diferentes de los monstruos que habilidad o poder le podemos dar
- ¿Quién Quiere a este monstruo con su físico?
- Monstruos secretos
Definamos por medio de preguntas como sería el monstruo ideal / y por que no puede ser el de ahora
- Muestra que tan fuerte eres levanta el monstruo en los aires por 30 segundos

- ¿Qué actividades físicas le gusta hacer al monstruo?
- Encoge alguno de los 5 iconos y realiza una actividad de acuerdo a lo planteado
 - Reflexión
 - Fuerza
 - Velocidad

Relaciones
Monstruosas

- ¿Qué hace que crezca el monstruo?
- Monstruo salvaje
- ¿Qué debemos de darle al monstruo para ayudarlo a crecer?
- Menos palabras mas acción
- Si dejamos de lado los comentarios negativos podemos crecer
- ¿Qué hace que el cuerpo de nuestro monstruo sea así? (historia y explicación)

Anexo J: Presentación Guía



Proceso final

Tiempo

Al culminar el tiempo estipulado se acabara la actividad observando hasta que punto llego el proceso

Propósito

Esto con el fin de incentivar al infante a participar en las proximas sesiones

Cierre

Para este cierre se le comentara al infante que su monstruo agoto las energias por el día de hoy pero que ira a ayudarle en una serie de misiones en el hogar

Mundos



Un día en la vida del Monstruo

Esta isla esta diseñada para conocer el día a día del infante y su comportamiento



Dias de sol / Dias de lluvia

Saber si ha tenido un día bueno o día malo de acuerdo a lo que le sucedió en esa semana si se sintió feliz, si se sintió triste y la causa



Emociones Monstruosas

Que hacer para que el infante sea feliz
Cosas que le hagan felices



Relaciones Monsters

Como lo tratan los demás monstruos (Compañeros de escuela - Hogar, etc)
Si se lleva bien con estos, si no se lleva bien con estos si lo molestan



Monsters evolución

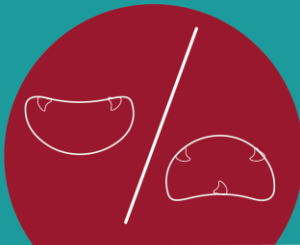
Que se puede hacer para eliminar todo aquello que le afecte, esas cosas negativas que no dejan que evolucione

Información a tener en cuenta

Esta guía es una base que puede modificar el psicólogo de acuerdo al proceso que lleve el infante. De igual forma se le plantea unas preguntas y actividades base que son modificables dependiendo el avance que tenga el infante o la información que quiera saber el psicólogo



tarjetas pregunta



Emociones Monstruosas

- **¿Como se siente el monstruo --- ?**
Para saber esto se utiliza los rasgos faciales (mueca de felicidad, trsiteza, enojo)
- **¿Como podemos hacer feliz al monstruo?**
Cierra los ojos y imagina como seria el Montruo feliz que le faltaria para serlo
- **Un abrazo Monstruoso un me quiero**
Generan una aceptación por medio de un abrazado a su monstruo creando un vinculo
- **Frases del monstruo feliz**
Escribe o comenta lo que me gusta de mi monstruo y lo que no me gusta de este . Identificandote con el
- **Espejismo mosntruoso**
Acompaña al monstruo a verse en un espejo (que ves en este, como te siente, el monstruo es bonito)
- **¿Quien es el Monster?**
A que le tiene miedo el Monster (Escribe 10 tengo miedo a que)
- **Que habilidades destacan al Monstruo ?**
Juego de preguntas
- **¿El Monstruo puede?**
(Historia de los logros que quiero realizar con Mi monstruo)
- **Que poder magico Nacera de esta actividad**



Días de sol / Días de lluvia

- **Aprende a decir no (Juego de preguntas)**
Historia de lo que siente que le avergüenza de tu monstruo a los demás Monstruos
- **Actividad Destrucción Monster**
Destruye la historia, olvidando todo lo que lo avergüenza
- **Escribe 10 formas de cariño de los padres del monstruo**
- **Que hace diferente de los demás al Monster y por que debemos Crecer asi**
- **El Guerrero Monstruo Como enfrentarnos en esos días de lluvia**
(Misión ayudar al monstruo a que no tenga días lluvia)
- **Para el Monstruo ¿Qué es un día de sol?**
- **¿Quien es el villano? (Nosotros o los demás)**
- **¿Qué hace el Monstruo cuando esta triste?**
Escribe lo 5 que hacer?__
- **Los dulces que causan en los monstruos**
Que tanto debemos conocer (Juego de preguntas)
- **Derrotemos al Monstruo Dulce y sus dias de lluvia**
Reflexiona y desecha
- **Que deberiamos desechar y en donde lo hariamos**
(Deja que seleccione la isla mas similar)
 - comentarios negativos
 - Malos pensamientos
 - Malos habitos
 - Malos conceptos



Monsters evolución

- Salta 5 veces si consideras que el monstruo es feliz
- Corre por 10 segundo por todo el mapa si esta semana te has enojado
- ¿Que habilidad tiene este super monstruos?
 - Es fuerte
 - Tiene velocidad
 - Es invisible

Los cuerpos diferentes de los monstruos que habilidad o poder le podemos dar

- ¿Quiere a este monstruo por su fisico o algo en especial?

¿Monstruos secretos ?

Definamos por medio de preguntas como seria el monstruo ideal / y por que no puede ser el de ahora

- muestra que tan fuerte eres levanta el monstruo en los aires por 30 segundos
- Escoge alguno de los 5 iconos y realiza una actividad de acuerdo a lo planteado
 - Reflexión
 - Fuerza
 - Velocidad



Relaciones Monsters

- ¿Que hace que crezca el monstruo?
- Monstruo salvaje
 - ¿Que debemos de darle al monstruo para ayudarlo a crecer?
- Menos palabras mas acción
 - Si dejamos de lado los comentarios negativos podemos crecer
- ¿Que hace que el cuerpo de nuestro monstruo sea así? (historia y explicación)

Anexo K: Rúbrica

Nombre: _____ Fecha: _____

Área: _____

Comprobación Actividad: Monstruos de la obesidad Resultados

¿Cómo fue el comportamiento de niño en la actividad? (Adaptabilidad)

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como infante?

¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

Advertos y Descartos (Conclusiones y sugerencias)

Nombre: _____ Fecha: _____

Área: _____

Comprobación Actividad: Monstruos de la obesidad Resultados

¿Cómo fue el comportamiento de niño en la actividad? (Adaptabilidad)

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como infante?

¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

Advertos y Descartos (Conclusiones y sugerencias)

Nombre: _____ Fecha: _____

Área: _____

Comprobación Actividad: Monstruos de la obesidad Resultados

¿Cómo fue el comportamiento de niño en la actividad? (Adaptabilidad)

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como infante?

¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

Advertos y Descartos (Conclusiones y sugerencias)

Nombre: _____ Fecha: _____

Área: _____

Comprobación Actividad: Monstruos de la obesidad Resultados

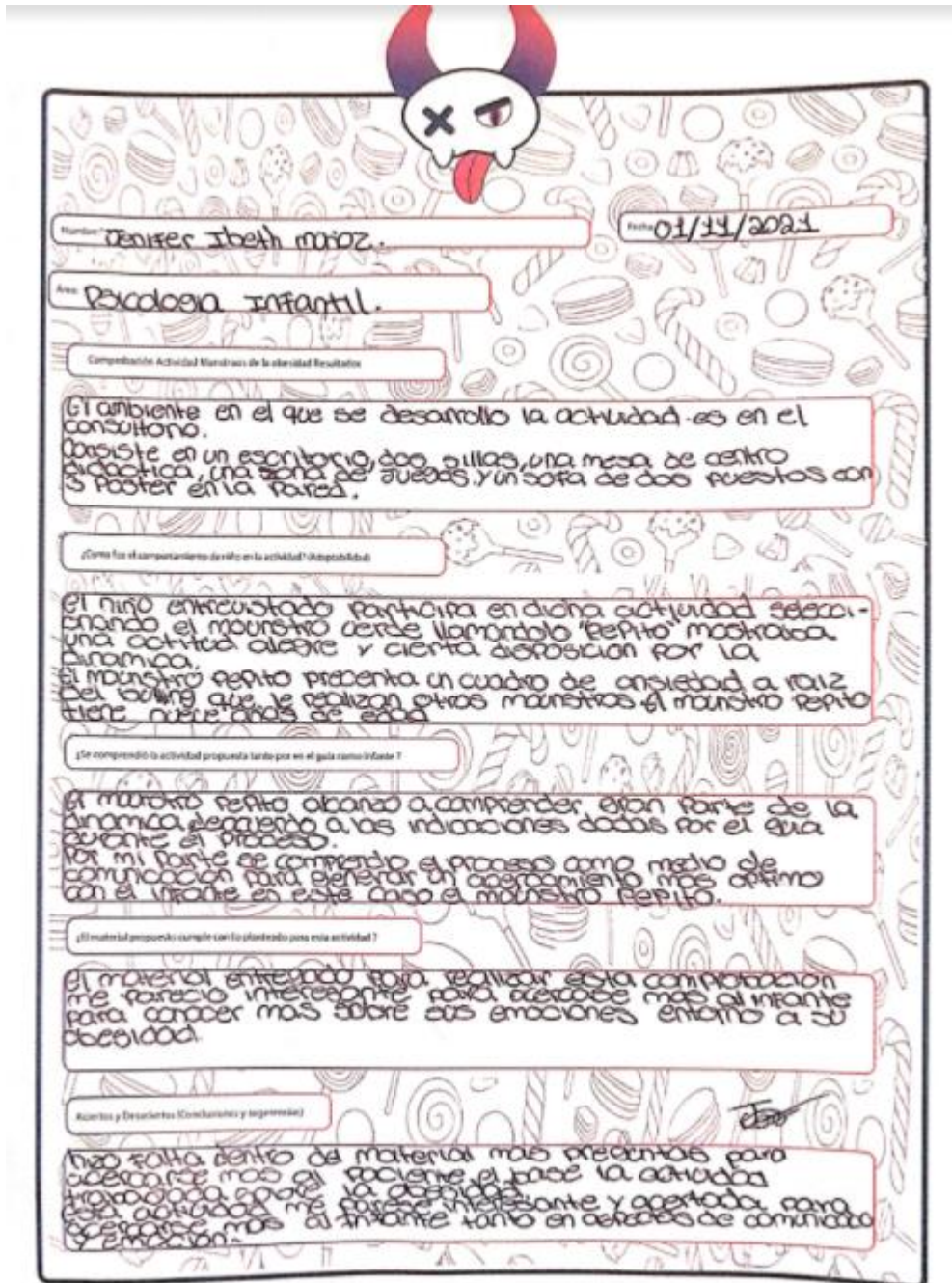
¿Cómo fue el comportamiento de niño en la actividad? (Adaptabilidad)

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como infante?

¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

Advertos y Descartos (Conclusiones y sugerencias)

Anexo L: Resultados rubrica



MONSTER
X
TONGUE

Nombre: Renner Ibeth moroz. Fecha: 01/11/2021

Año: Psicología Infantil.

Competencia Actividad Manifiesto de la actividad Resultado

El ambiente en el que se desarrollo la actividad es en el consultorio.
Consiste en un escritorio, dos sillas, una mesa de centro didáctica, una zona de juegos y un sofá de dos puestos con un poster en la pared.

¿Cómo fue el comportamiento dentro de la actividad? (Observación)

El niño entrevistado participa en dicha actividad seleccionando al monstruo cerca llamado "Pepe" muestra una actitud alegre y cierta desconfianza por la temática.
El monstruo Pepe presenta un cuadro de ansiedad a raíz del trabajo que le realizan otros monstruos el monstruo Pepe tiene nueve años de edad.

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como el niño?

El monstruo Pepe abando a comprender el rol tanto de la dinámica según a las indicaciones dadas por el guía durante el proceso.
Por mi parte se comprendió el proceso como medio de comunicación para generar un acercamiento más óptimo con el niño en esta caso el monstruo Pepe.

¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

El material entregado para realizar esta actividad me pareció interesante para acercarme más al niño para conocer más sobre sus emociones entorno a su obesidad.

Actos y Desiertos (Conclusiones y sugerencias)

Meo falta dentro del material más preguntas para acercarme más al paciente el pase la actividad programada sobre la obesidad esta actividad me pareció interesante y oportuna para acercarme más al niño tanto en aspectos de comunicación y emoción.



Nombre: Daniela León

Fecha: 06-11-2021

Año: Psicopedagoga

Conceptualización: Actividad Muestras de la ciudad Escuelas

La aplicación de esta prueba de forma presencial en la oficina de orientación por ser un espacio de más silencio y disposición. (Venta, con escritorio, silla para adulto y dos para los estudiantes del colegio Entre Nubes.

¿Cómo fue el comportamiento de ella en la actividad? (Adaptabilidad)

Se explicaron las indicaciones e indicaciones pertinentes al menor (Niño 9 años). Siempre presento una actitud de escucha, atención y motivación. Durante la prueba mantuvo su actitud positiva y colaborativa.

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como el niño?

El infante participa activamente comprendiendo totalmente las indicaciones y desarrollo de la misma. Como guía fueron claros los conceptos e indicaciones.


¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

Los insumos entregados fueron coherentes y pertinentes para los objetivos propuestos por su diseñador. Facilitando la interacción del infante con los personajes.

Acertos y Desaciertos (Conclusiones y sugerencias)

Daniela León

Entre los acertos tenemos el material lúdico y acorde al interés del infante. Desaciertos se requiere más tiempo para su aplicación.



Nombre: Lidia Jarae Ruiz Fecha: 03-11-2021

Asignatura: Psicología Infantil

Comprobación Actividad Monstruos de la obesidad Resultados

El entorno en el que se desarrolla esta comprobación, fue presencial, en las oficinas de Compensar el 42, psicoinfantil, al cual está equipado con un aula con 2 sillas de niño de un área de juego.

¿Cómo fue el comportamiento de niño en la actividad? (Adaptabilidad)

El infante de 11 años, al inicio de la prueba se le dio las indicaciones y aspectos a lo cual no tuvo ninguna duda, se mostro muy colaborador, de frente la prueba observaba atentamente, los personajes presentados para la actividad.

¿Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como infante?

El infante presenta un cuadro positivo, dentro de esta comprobación, en donde se pudo observar que se aceptaba bien, en esta dinámica, prueba funcionara, por mi parte dudaba que esta prueba funcionara, por lo que se comprobó que nos podamos acercar más al infante mediante esta forma jurídica.

¿El material propuesto cumple con lo planteado para esta actividad?

El material propuesto para esta actividad, si cumple con los parámetros establecidos por el diseñador, como medio que ayuda a acercarse al infante, usando personajes para interactuar con ellos.

Acertos y Desaciertos (Conclusiones y sugerencias)

Considero que se pasó más tiempo por poder identificar los acertos y desaciertos de esta actividad.

Lidia Jarae Ruiz



Anexo M: Protocolo de comprobación de prototipo

PROTOCOLO DE COMPROBACIÓN DE PROTOTIPOS	
1.	Descripción del prototipo
	¿Qué tipo de prototipo es? El prototipo que se planteó para este proyecto es de baja media fidelidad el cual consiste en un módulo de 8 Submódulos los que corresponden a diferentes islas que se pueden colocar en diferentes partes de La oficina del psicólogo, aparte de esto se presenta 6 personajes de los cuales 5 son presentados al infante para que seleccione uno con el fin de realizar la actividad mediante este elemento como medio que facilite la comunicación entre el psicólogo y el infante identificándose con el Monstruo (Personaje) y el Sexto personaje es destinado al guía en este caso al psicólogo que acompañará al menor en todo su proceso. Por último, se hace entrega de una guía de pasos, la cual se implementa durante toda la actividad estipulando ciertas pautas, preguntas, acciones y actividades que se llevan a cabo en toda la comprobación esta guía es una base que puede ser modificada De acuerdo al avance que tenga el niño
	Objetivos de la prueba, ¿Qué datos espero recoger? Se espera identificar si estos elementos planteados corresponden de manera positiva dentro del proceso que se realiza en la comprobación y que tanto llega a funcionar como canal o medio de comunicación entre el infante y psicólogo con el fin de romper esa barrera que se genera entre ellos dos y que no permite que el infante pueda expresar sus emociones en torno a la obesidad. Con esto se quiere comprender hasta qué punto se aciertos con las diferentes monstruos e islas y el impacto que genero dentro de esta actividad tanto en el psicólogo con infante. También verificar los elementos que se deben de modificar y mejorar dentro de la comprobación que pueda servir como base para mejorar la propuesta.
	¿Qué me permitirá comprobar este prototipo? Comprobar hasta qué punto estos elementos pueden acercar más al infante y el psicólogo de manera emocional en torno a la obesidad conociendo el cómo se ve y se siente tanto de manera personal como en terceros. Esta comprobación me permitirá identificar si este material cumple con lo planteado antes el psicólogo y le ayuda a interactuar de una forma más abierta con el niño mediante la personalización del personaje (Monstruo) ejemplo ¿Como se sintió el Monstruo papito hoy?
2.	Ficha técnica del prototipo
	Fecha en la que se llevará a cabo el prototipo: _____
	Participantes: - <ul style="list-style-type: none">• Jenifer Ibeth Muñoz - (Fecha 01 / noviembre/2021) – 1 hora/ 30 minutos• Lidia Jerez – (Fecha 03/ Noviembre / 2021) – 1 hora / 20 Minutos• Daniela León - (Fecha 06/ Noviembre/ 2021) - 1 hora/ 20 Minutos
	Tiempo / Duración de la prueba: _____ Varía de acuerdo a las comprobaciones realizadas
	Recursos necesarios (materiales, locaciones, elementos...) El recurso material implementado para este proyecto Consiste en un módulo de 8 pizarras en formato de isla en donde puede viajar el niño mientras realiza la actividad, las cuales se pueden ser pueden disponer en diferentes partes dentro del entorno en el cual se está proponiendo manejar, en este caso la oficina del psicólogo. Se puede colocar en el piso, escritorio, pared o cualquier lugar dependiendo de la ubicación en la que el psicólogo quiera colocarlo. Para acompañar este material se dispone de 6 elementos que son los respectivos personajes de cada una de las islas la idea es que el niño pueda seleccionar uno de estos monstruos para darle una identidad con el fin de generar un estado que le permita comunicarse con el psicólogo de manera libre conociendo sus emociones y el cómo se va en torno a la obesidad. Por esto se propone una guía que acompañe este proceso la cual se va modificando de acuerdo al proceso y avance que tenga el infante
	Cómo se va a documentar: <ul style="list-style-type: none">-Comprobación Actividad Monstruos de la obesidad resultados (Descripción del proceso de inicio a fin)-Cómo fue el comportamiento del niño en la actividad? (Adaptabilidad)-Se comprendió la actividad propuesta tanto por el guía como por el infante?-El material planteado para esta propuesta cumple con su propósito dentro de la dinámica?-Aciertos y Desaciertos (Conclusiones y sugerencias)

3. Planeación de escenarios

¿Qué escenarios hipotéticos se plantearán en el prototipo?	¿Qué actores conforman este escenario?	¿Cuál es la situación básica?	¿Qué relaciones se dan entre ellos y qué otros escenarios se generan?
En las Oficinas de Psicología infantil o Psicología general	-Psicólogo infantil -Infante de 9 años -Padre de familia	Infante presenta un cuadro de ansiedad y depresión al ser rechazado por sus compañeros y profesores, por tener obesidad afectando sus emociones	Antes del desarrollo de la propuesta la relación que se identificó de estos dos actores tanto el psicólogo como el infante es que era algo más o decir se generaba una falta de comunicación entre ellos ya que el niño se sentía rechazado o atacado por las constantes preguntas o insultos que recibía el psicólogo para aconsejar a este logrando que el infante se cierre dentro de proceso. Ya al realizar la comprobación de la propuesta planteada se ha generado un escenario más libre en donde fluye la comunicación entre ellos, volviéndose más amena la scripta
En las oficinas de compensar	-Psicólogo infantil -Infante de 11 años -Padre de familia	Este infante presenta un cuadro de timidez y falta social	La relación entre estos dos actores era tímida, es decir no se había generado una conversación fluida entre ellos, ya que el infante era algo tímido y no se expresaba libremente haciendo que las consultas se fueran amenas e interesantes para seguir de los días. Generándose cuadros de inseguridad
Entidad educativa Nuestra Señora de la paz	-Psicólogo pedagógico -Infante de 9 años -Padre de familia	Este infante presenta un cuadro de depresión y de ansia emocional al no comprender el porqué de su estado y ser rechazado	La relación entre estos dos actores era mala, el infante casi no hablaba con respecto a lo que sucedía en él cómo se sentía emocionalmente por el rechazo que se estaba generando por ser obeso. Ocasionando que fuera poca la información o nada la que podía recibir la psicología.

4. Resultados obtenidos

¿Qué datos arrojó el prototipo? Se pudo evidenciar que fueron positivos estos datos en la primera comprobación identificando que se logró comprender que la propuesta planteada para este proyecto se entendió la mayor parte del tiempo. Al momento de realizar la dinámica los infantes de 8 a 11 años entrevistados reaccionan bien en esta dinámica, participando positivamente entre cada actividad, pregunta y acción que se presentaba dentro de la propuesta. Aunque en la tercera comprobación se presento varias dificultades en el proceso mientras se captaba la atención del menor, para que se interesara por la actividad lúdica, su disposición después fue amena. Mostrando interés participar con el personaje en este proceso.

Las preguntas base que se plantearon en conjunto con las acciones fueron de mucha ayuda durante este proceso facilitando ciertas dinámicas dentro del proceso por parte del niño, pero de acuerdo al área psicológica se cree que hace falta plantear más preguntas que permitan avanzar dentro del proceso.

El tiempo que se tenía estipulado para realizar la actividad se cumplió con un aumento de 20 a 30 minutos más ya que al principio tomó tiempo introducir al infante dentro de la dinámica en términos de explicación, selección del personaje y generándole una identidad a este mismo, también para ganar la confianza del infante y que se interesara en participar dentro de esta dinámica.

Mediante los personajes los niños al darle una identidad pueden expresar sus sentimientos y emociones en torno a la obesidad, ya que no se sientan atacados de forma directa por las preguntas o comentarios realizados por el psicólogo, aunque mostraron cierta timidez al tener que expresarse como si fueran el monstruo que personalizaron.



¿Qué otros datos surgieron que no esperaba encontrar? (así no tengan relación directa con el punto central que se pretendía prototipar)

- El uso de esta en las próximas sesiones del primer infante
- Adaptar ciertas actividades base ya enfocadas en el avance del infante
- la expresión y libertad con la que los infantes se logran comunicar por medio del monstruo
- Los módulos permiten que el niño pueda recorrer libre por la oficina sin sentirse cohibido o con alguna barrera imaginaria
- El material (Guía) establecido una secuencia que capto el interés tanto del psicólogo como del infante
- El diseño y estudio de usuario permitió llegar al grupo objetivo estudiado previamente

¿Qué cambios son necesarios para ser implementados en el modelo de negocio, servicio o producto?

- El tiempo estipulado para realizar esta actividad
- Ajustar la explicación de ciertos puntos dentro de la guía que no se entienden bien
- Ajustar el sistema de sujeción aumentando el número de elementos que sirvan para sostener uno o varios módulos
- Establecer otras dinámicas o actividad didáctica nueva implementando el material presentado para que este proceso no se vuelva repetitivo