



Institución  
**Universitaria**  
Reacreditada en Alta Calidad

Documento de Trabajo de Grado Ingeniería en  
Diseño Industrial

|         |            |
|---------|------------|
| Código  | FDE 237    |
| Versión | 01         |
| Fecha   | 25-01-2024 |

Vigilada Mineración

# Departamento de Diseño:

# TRABAJO DE GRADO

**SANTIAGO ARROYAVE MARTINEZ**

Ingeniería en Diseño Industrial  
Departamento de Diseño  
Medellín 2024



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |



**DISEÑO DE HERRAMIENTA  
PARA FORTALECER LA  
COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS  
AFECTADOS POR MALTRATO  
INFANTIL Y PROFESIONALES  
DE LA SALUD MENTAL DEL  
COMITÉ PRIVADO DE  
ATENCIÓN A LA NIÑEZ  
CORPORACIÓN SOCIAL (PAN)**

Santiago Arroyave Martinez

Asesor (es):  
Juliana Cuervo Calle  
Camilo Rivera Vasquez

Institución Universitaria ITM  
Facultad de Artes y Humanidades  
Departamento de Diseño  
Medellín 2024



## AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a la Corporación Social PAN y a los profesionales de la salud mental que, con su conocimiento y compromiso, enriquecieron este proyecto y me inspiraron a entender más de cerca las necesidades de su labor.

Asimismo, expreso mi gratitud a mi familia, amigos y asesores académicos, cuyo apoyo y confianza fueron fundamentales para superar cada desafío. Finalmente, agradezco a mí mismo por la dedicación, la paciencia y la pasión que puse en cada etapa de este proyecto. Reconozco el esfuerzo que implicó enfrentar los retos con determinación, aprender de cada experiencia y mantener la motivación incluso en los momentos más difíciles. Este trabajo no solo es un logro académico, sino también un reflejo de mi crecimiento personal y profesional, del que me siento profundamente orgulloso.

**Santiago Arroyave Martinez**



### ESTUDIANTE

Cédula 1.006.947.467

Correo [santiagoarroyave284130@correo.itm.edu.co](mailto:santiagoarroyave284130@correo.itm.edu.co)



## RESUMEN

El presente trabajo de grado presenta a *Emi, el niño de madera*, una herramienta terapéutica integral e interdisciplinar diseñada para fortalecer la comunicación emocional entre niños de seis a once años afectados por maltrato infantil y los profesionales de la salud mental de la Corporación Social PAN. El proyecto combina principios de diseño, psicología emocional y estrategias lúdicas, creando un enfoque innovador para facilitar el reconocimiento, comprensión y expresión de las emociones.

La herramienta se estructura en tres componentes principales que corresponden a distintas fases del trabajo emocional: un set de cartas emocionales para el reconocimiento de las emociones, un libro de fantasía guiada que promueve la comprensión de estas a través de una narrativa interactiva, y un modelo físico diseñado para la expresión y externalización de los sentimientos. Cada elemento trabaja de manera integrada para brindar a los terapeutas recursos prácticos y efectivos que enriquecen las sesiones terapéuticas.

*Emi, el niño de madera*, es una propuesta que coloca al diseño al servicio de la salud emocional, ofreciendo un apoyo significativo para el desarrollo integral de los niños y fomentando un ambiente de confianza y empatía en el proceso terapéutico.

**Palabras clave:** Maltrato infantil, Comunicación infantil, Aprendizaje basado en el juego, Herramientas didácticas y lúdicas, Entorno terapéutico.

## ABSTRACT

This thesis presents *Emi, the Wooden Boy*, a comprehensive and interdisciplinary therapeutic tool designed to strengthen emotional communication between children aged six to eleven who have experienced child abuse and the mental health professionals at the Corporación Social PAN. The project combines principles of design, emotional psychology, and playful strategies, creating an innovative approach to facilitate the recognition, understanding, and expression of emotions.

The tool is structured into three main components that correspond to different phases of emotional work: a set of emotional cards for recognizing emotions, a guided fantasy book that fosters understanding through an interactive narrative, and a physical model designed for expressing and externalizing feelings. Each element works in an integrated manner to provide therapists with practical and effective resources that enhance therapeutic sessions.

*Emi, the Wooden Boy*, is a proposal that puts design at the service of emotional health, offering meaningful support for the integral development of children and fostering an environment of trust and empathy in the therapeutic process.

**Keywords:** Child abuse, Child communication, Play-based learning, Didactic and playful tools, Therapeutic environment.



# CONTENIDO

|   |            |
|---|------------|
| <b>Capítulo 1. Fundamentación</b> .....   | <b>8</b>   |
| <u>Descripción de la situación problemática</u> .....                                   | 9          |
| <u>Objetivos</u> .....  | 14         |
| <u>Objetivo General</u> .....   | 14         |
| <u>Objetivos Específicos</u> .....  | 15         |
| <u>Justificación</u> .....  | 15         |
| <u>Conceptos clave</u> .....  | 17         |
| <u>Antecedentes</u> .....   | 21         |
| <u>Estado de la técnica</u> .....   | 30         |
| <u>Requerimientos para la propuesta de diseño</u> .....                                 | 44         |
| <b>Capítulo 2. Ejecución</b> .....  | <b>51</b>  |
| <u>Exploración y delimitación del proyecto</u> .....                                    | 52         |
| <u>Ideación</u> .....   | 62         |
| <u>Propuestas de diseño</u> .....   | 65         |
| <u>Validación y evaluación de las propuesta</u> .....                                   | 90         |
| <u>Diseño de Detalle</u> .....  | 94         |
| <u>Modelo digital de la herramienta</u> .....   | 94         |
| <u>Planimetría de la herramienta</u> .....  | 95         |
| <u>Carta de procesos de la herramienta</u> .....  | 97         |
| <u>Prototipo de la herramienta</u> .....  | 98         |
| <u>Validación del prototipo</u> .....   | 98         |
| <u>Ficha técnica</u> .....  | 100        |
| <u>Presupuesto: Proyección de los costos del producto</u><br><u>mínimo viable</u> ..... | 101        |
| <b>Capítulo 3. Divulgación</b> .....  | <b>103</b> |
| <b>Capítulo 4. Conclusiones y Recomendaciones</b> .....                                 | <b>107</b> |
| <b>Referencias</b> .....  | <b>109</b> |

### Índice de Tablas

|  |     |
|--|-----|
| Tabla 1 <i>Análisis de “Match” entre la psicología y la educación en el desarrollo de la comunicación infantil</i> ..... | 53  |
| Tabla 2 <i>Proyección de los costos del producto mínimo viable</i> .....   | 101 |
| Tabla 3 <i>Costo estimado de comercialización</i> .....  | 102 |
| Tabla 4 <i>Especificaciones de diseño de producto</i> .....  | 131 |
| Tabla 5 <i>Herramienta de trabajo de campo – Entrevista a psicólogos</i> .....   | 132 |

### Índice de Figuras

|  |     |
|--|-----|
| Figura 1 <i>El maltrato infantil: causante de barreras, y el diseño industrial: promotor de soluciones</i> ..... | 9   |
| Figura 2 <i>Bon Profit!</i> .....  | 31  |
| Figura 3 <i>Dino’s Ancient Art Adventure</i> .....   | 32  |
| Figura 4 <i>Leea torre multifuncional Montessori</i> .....   | 33  |
| Figura 5 <i>Alma – Therapy Dolls</i> .....   | 35  |
| Figura 6 <i>Imaginary Language</i> .....   | 36  |
| Figura 7 <i>The World Rescue Board Game</i> .....  | 37  |
| Figura 8 <i>Emotional First Aid Kit</i> .....  | 38  |
| Figura 9 <i>Vil Du?! Herramienta terapéutica para víctimas de abuso sexual</i> .....                             | 39  |
| Figura 10 <i>Novel Hospital Toys</i> .....   | 40  |
| Figura 11 <i>CBTrail – Juego de mesa para niños</i> .....  | 41  |
| Figura 12 <i>Familienbrett / Systembrett</i> .....   | 43  |
| Figura 13 <i>Sala Snoezelen para la estimulación multisensorial</i> .....  | 44  |
| Figura 14 <i>Paso a paso de la sesión de psico orientación de la Corporación Social PAN</i> .                    | 55  |
| Figura 15 <i>Rueda de las emociones</i> .....  | 58  |
| Figura 16 <i>Conceptualización de Inteligencia emocional</i> .....   | 60  |
| Figura 17 <i>Reconocimiento de las emociones básicas</i> .....   | 61  |
| Figura 18 <i>Moodboard de referentes clave</i> .....   | 63  |
| Figura 19 <i>Ideación de la herramienta: proceso creativo y propuestas de diseño</i> .....                       | 66  |
| Figura 20 <i>Ideación de la herramienta: exploración formal y conceptualización del personaje</i> .....          | 68  |
| Figura 21 <i>Diseño de personaje – Emi, el niño de madera</i> .....  | 69  |
| Figura 22 <i>Set de cartas emocionales – Reconocimiento de emociones</i> .....                                   | 74  |
| Figura 23 <i>Fantasía guiada – Comprensión de emociones</i> .....  | 81  |
| Figura 24 <i>Empaque de la herramienta</i> .....   | 88  |
| Figura 25 <i>Bolsillo del empaque para la fantasía guiada</i> .....  | 89  |
| Figura 26 <i>Validación con niños – Recepción del diseño base de Emi</i> .....                                   | 91  |
| Figura 27 <i>Validación con niños – Resultado de la recepción del diseño base de Emi</i> .....                   | 92  |
| Figura 28 <i>Modelo digital de la herramienta</i> .....  | 95  |
| Figura 29 <i>Planimetría de la herramienta</i> .....   | 96  |
| Figura 30 <i>Carta de procesos de la herramienta</i> .....   | 97  |
| Figura 31 <i>Prototipo de la herramienta</i> .....   | 98  |
| Figura 32 <i>Ficha técnica de la herramienta</i> .....   | 100 |
| Figura 33 <i>Manual de uso de la herramienta</i> .....   | 104 |
| Figura 34 <i>Anexo infográfico para sustentación pública</i> .....   | 105 |
| Figura 35 <i>Anexo presentación para sustentación pública</i> .....  | 106 |



Institución  
**Universitaria**  
Reacreditada en Alta Calidad

Documento de Trabajo de Grado Ingeniería en  
Diseño Industrial

|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

# FUNDAMENTACIÓN

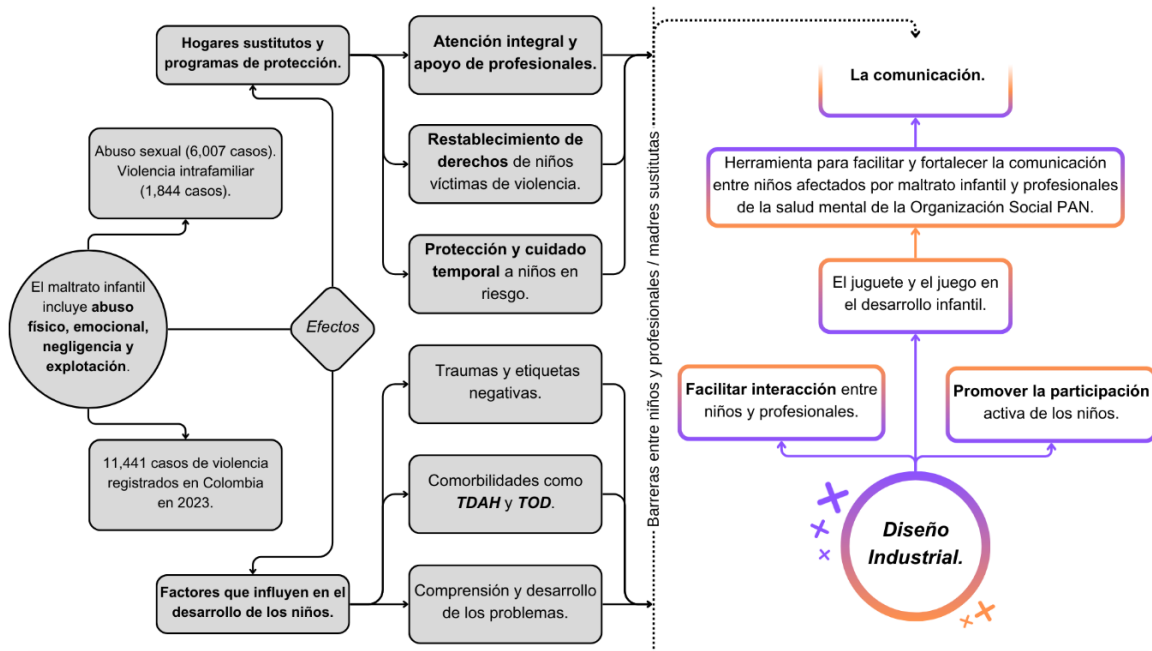
# 01

**CAPÍTULO 1. FUNDAMENTACIÓN**

**Descripción de la situación problemática**

Figura 1

*El maltrato infantil: causante de barreras, y el diseño industrial: promotor de soluciones*



\*Esta investigación se comprende de tipo **interdisciplinar**.  
\*\*El hemisferio izquierdo de la figura representa insumos de la psicología o áreas afines, y no constituye el enfoque de la problematización.

**Nota.** Elaboración propia.

El maltrato infantil, según la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2022)

[...] is the abuse and neglect that occurs to children under 18 years of age. It includes all types of physical and/or emotional ill-treatment, sexual abuse, neglect, negligence and commercial or other exploitation, which results in actual or potential harm to the child's health, survival, development or dignity in the context of a relationship of responsibility, trust or power. (párr. 1)

En el transcurso del año 2023, se registraron alrededor de 11,441 casos de violencia infantil en Colombia, según datos de Medicina Legal. El abuso sexual fue la forma más común de violencia, con 6,007 casos reportados, seguido de la violencia intrafamiliar con

1,844 incidentes. (Lancheros, 2023). Por otro lado, el informe anual de gestión 2022 de la ONG Aldeas Infantiles SOS Colombia (2023) señala un aumento crítico en la violencia contra niños: homicidios 12%, violencia intrafamiliar 27%, abuso sexual 19%, con efectos que perduran toda la vida. (p. 4)

Es así como, cuando se detecta una situación de riesgo para un niño, las autoridades pueden intervenir para garantizar su protección. Y en casos graves, los niños pueden ser separados de sus familias biológicas y colocados en modalidades de cuidado alternativas, como hogares sustitutos o de paso.

En sintonía con el Artículo 44 de la Constitución Política de Colombia, que reconoce los derechos de los menores como aquellos que “[...] prevalecen sobre los derechos de los demás.”, los hogares sustitutos, también llamados hogares de acogida, se presentan como una medida temporal para proporcionar protección y cuidado a niños separados de sus familias biológicas debido a situaciones de riesgo o vulnerabilidad. El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) (s.f.) define los hogares sustitutos como

un programa cuyo objetivo es garantizar el restablecimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes que han sido víctimas de alguna forma de violencia (física, psicológica o negligencia), brindándoles una atención integral y cualificada, la cual permita lograr el fortalecimiento de vínculos familiares y la superación de situaciones de amenaza y vulneración de sus derechos. (Sección de Hogar Sustituto, párr. 1)

Además del ingreso de los menores a los hogares de acogida, se les integra también a programas de protección con el objetivo de brindar “atención integral y afectuosa para garantizarles un presente y un futuro con todas las oportunidades” (PAN Corporación Social, s.f., párr. 2), como psico orientaciones y nutrición, y otros apoyos por parte de profesionales,

buscando proporcionar un entorno seguro y terapéutico donde los menores puedan sanar y desarrollarse emocional, social y psicológicamente.

En este sentido, el diseño industrial adquiere una pertinencia crucial al ofrecer herramientas y recursos que fortalezcan la comunicación entre los niños afectados y los profesionales de la salud mental que trabajan en la Corporación Social PAN, facilitando así su proceso de recuperación y desarrollo. Esto implica un alcance concreto de la propuesta, que busca apoyar directamente en la interacción de los menores con su entorno rehabilitador.

De este modo, se plantea la adopción de un enfoque centrado en el sistema lúdico (el juguete y el juego) como parte esencial de la propuesta de diseño, con el objetivo de promover la participación de los niños en su proceso terapéutico y fortalecer la comunicación con los profesionales de la salud mental. Cuervo (2017) menciona en su tesis “Historia del juguete en Medellín 1910 – 1940. El juguete como mediador en la transformación de los conceptos de infancia”

[...] el juguete aunque no es el único, si es el principal mediador en los procesos formativos del niño a partir de una concepción de infancia específica, entendiendo que estos procesos se dan en gran medida a través del juego. [...] los juguetes posibilitan el desarrollo de prácticas sociales, tanto de las propias construcciones que los niños elaboran del mundo, como de las réplicas de conductas que interesan a los adultos que sean adoptadas por los niños. (p.28)

Se resalta el papel del juguete y el juego como herramientas fundamentales para el desarrollo infantil, reconociendo que el juego es una parte intrínseca de la infancia y que los juguetes son mediadores clave en este proceso. No solo permiten la construcción de percepciones individuales del mundo, sino que también facilitan la adopción de conductas sociales relevantes para su desarrollo.

En este contexto, resulta además esencial para el diseño perfilar los factores que puedan influir en el desarrollo del sistema, debido a que en muchos casos

Los niños que se encuentran en régimen de acogimiento residencial constituyen un colectivo de riesgo en el que los problemas médicos pueden alcanzar altas tasas, especialmente aquellos relacionados con la esfera psicológica, donde el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es una de las alteraciones del neurodesarrollo más frecuentes. (Vargas et al., 2017, p. 332)

También se evidencia la aparición del Trastorno Opositor Desafiante (TOD) en algunos casos, en los cuales los niños adoptan una actitud desafiante y rebelde (L. Arroyave, comunicación personal, 02 de marzo del 2024). Además, se observa la internalización de traumas y de etiquetas negativas que impactan sustancialmente en su autoestima y desarrollo. Consiguiendo que estas comorbilidades creen una barrera que dificulta la comunicación entre los niños y los profesionales de la salud o sus padres de acogida, quienes actúan como guías y defensores de sus derechos durante su participación en el programa, enfrentando el desafío de proporcionar amor y cuidado en un ambiente familiar estable y seguro, puesto que

El trauma ocurre cuando una experiencia estresante (como el sufrir abuso, negligencia o acoso) mina la capacidad innata del niño para sobrellevar una situación traumática. Estos eventos generan una respuesta de “lucha, huida o parálisis” [...] (Child Welfare Information Gateway, 2016, p. 2)

Es así como, se vuelve vital comprender la existencia de múltiples situaciones a las que pueden estar sometidos los niños, e implementando estrategias integrales que contemplen su bienestar.

Finalmente, comprendiendo la problemática que enfrentan varios menores del país y los desafíos a los que está sujeto un profesional para guiar y dar trato a los niños afectados, se plantea analizar bases y antecedentes que han surgido desde el diseño industrial y disciplinas relevantes, comprendiendo la naturaleza del proyecto como interdisciplinar. Y que el proyecto apoye, en sí mismo, el trabajo que realiza la Corporación Social PAN, de la mano de psicólogos y trabajadores sociales que han identificado y documentado un proceso de orientación y soluciones en diversos casos donde los niños se ven perjudicados por mala parentalidad en los municipios Medellín y Urrao.

Asimismo, es vital aclarar que se tomará como punto de partida el rango de edad de seis a once años, basándose en el desarrollo cognitivo de los menores. Esta decisión está respaldada por la Teoría de Piaget, que establece que los niños de este grupo de edad son susceptibles a adquirir habilidades de pensamiento lógico y concreto y cambios significativos en sus emociones y relaciones sociales. Además, se reconoce que esta muestra puede no generar un sentimiento de pertenencia con el programa debido a su conciencia sobre la situación en la que están inmersos. (Triglia, 2024, Sección de Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo, párr. 7)

Sin embargo, dado que las terapias no se limitan únicamente a este rango de edad, la herramienta diseñada podría ser útil para jóvenes hasta los 18 años, conociendo el alcance del trauma, consecuencias en edades más avanzadas y el retraso en la aparición de las secuelas.

Se espera que desde el diseño se brinde un apoyo integral a la recuperación de los menores afectados. Esto implica el desarrollo de herramientas que fortalezcan la comunicación entre los niños y los profesionales de la salud mental en el contexto terapéutico y de orientación psicoeducativa. Entendiendo que la intervención temprana que ocurra en la vida de los niños tendrá grandes beneficios para estos (como el desarrollo



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

cognitivo y comportamental, las competencias sociales y logros educativos) y para la sociedad (como la reducción de las tasas de delincuencia y crimen). (Organización Mundial de la Salud, 2022, Sección de Prevention)

Además, es esencial que estas soluciones sean accesibles, inclusivas y culturalmente sensibles para garantizar su efectividad y relevancia en diversos contextos y comunidades. Promoviendo un entorno de comunicación seguro, estimulante y empático. Considerando además los protocolos y prácticas establecidos por la Corporación para garantizar la coherencia y la eficacia de las intervenciones.

Para ello se busca recopilar y comprender una amplia gama de situaciones y necesidades relacionadas con el problema del maltrato infantil y sus consecuencias, y aportar soluciones innovadoras y efectivas que apoyen el proceso de comunicación entre los niños afectados y los profesionales de la salud mental.

Este enfoque implica un profundo compromiso con la comprensión de las experiencias únicas y complejas de los niños, así como con la identificación de las barreras que puedan obstaculizar su comunicación con los profesionales y orientadores. En este contexto, surge la pregunta: ¿Cómo puede el diseño industrial proporcionar herramientas y recursos que fortalezcan la comunicación entre niños afectados por el maltrato infantil y los profesionales de la salud mental de la Corporación Social PAN?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Diseñar una herramienta lúdica que fortalezca la comunicación entre los niños de seis a once años, afectados por maltrato infantil, y los profesionales de la salud mental de la Corporación Social PAN.

## Objetivos específicos

**Departamento  
de Diseño.**

1. Comprender las influencias del juego, y las herramientas lúdicas y didácticas, en ejercicios de comunicación y como promotores del desarrollo cognitivo, emocional y social en los niños.
2. Definir los requerimientos de la herramienta a partir de las necesidades y preferencias de los profesionales de la Corporación Social PAN, enfocados en el fortalecimiento de la comunicación con los niños de seis a once años bajo su cuidado.
3. Desarrollar un prototipo de la herramienta, que fortalezca la comunicación entre los niños afectados por maltrato infantil y los profesionales de la salud mental en la Corporación Social PAN, explorando diversas posibilidades y enfoques que respondan a las necesidades identificadas en el contexto terapéutico.

## Justificación

La investigación propuesta desde el enfoque del diseño industrial se justifica por su capacidad para abordar de manera integral los desafíos relacionados con la comunicación entre niños afectados por maltrato infantil y los profesionales de la salud mental. El diseño industrial ofrece un enfoque sistemático y creativo para desarrollar soluciones que se adapten específicamente a las necesidades de este grupo de usuarios, considerando tanto sus limitaciones como sus potenciales. Además, se fundamenta en su capacidad para crear sistemas y herramientas que no solo sean funcionales, sino también significativos y atractivos para los niños, lo que puede facilitar su participación en el proceso terapéutico.

Asimismo, la elección del enfoque lúdico como parte integral de la solución diseñada se fundamenta en la comprensión de que el juego es una actividad natural en la infancia.



|         |            |
|---------|------------|
| Código  | FDE 237    |
| Versión | 01         |
| Fecha   | 25-01-2024 |

Proporciona un entorno seguro y no amenazante donde los niños pueden explorar sus experiencias y sentimientos de manera natural y sin presiones. Además, el juego promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales cruciales, como la empatía, la cooperación y la autorregulación emocional, factores fundamentales para establecer relaciones saludables con los demás y para afrontar de manera efectiva situaciones estresantes. Al diseñar una solución que integre elementos lúdicos, se busca fortalecer innegablemente estas habilidades en los niños afectados por el maltrato infantil, ayudándoles a construir relaciones positivas con los profesionales de la salud mental.

Se espera que el sistema diseñado contribuya a reducir las barreras de comunicación entre los menores y los profesionales, proporcionando un medio seguro y efectivo para expresar emociones, compartir experiencias y recibir apoyo. Además, se espera que el sistema no solo apoye el proceso de recuperación de los niños, sino que también fortalezca las habilidades de los profesionales de la salud mental al brindarles herramientas innovadoras para trabajar con este grupo de usuarios de manera más efectiva.

El proyecto beneficia directamente a los niños afectados por maltrato infantil al proporcionarles una herramienta que fortalece su comunicación y participación en el proceso terapéutico. Además, beneficia a los profesionales de la salud mental al dotarlos de una herramienta óptima para interactuar con los niños de manera más significativa y productiva. Se puede decir que, indirectamente, el proyecto beneficia a las familias y comunidades al mejorar el bienestar emocional y social de los niños, lo que puede tener un impacto positivo en su entorno cercano y en la sociedad.

En conclusión, el proyecto se justifica por la necesidad urgente de abordar el maltrato infantil en Colombia y por el potencial del diseño industrial para desarrollar soluciones innovadoras que mejoren la comunicación y el bienestar de los niños afectados.

Mediante un enfoque interdisciplinario y centrado en las necesidades de los usuarios, se busca contribuir a la comunicación entre los menores afectados con sus psicólogos y trabajadores sociales, quienes son los principales actores responsables en la vida de los niños que se encuentran bajo el cuidado de la Corporación Social PAN.

### Conceptos clave

Para comprender el tema abordado en este proyecto, se hace necesario presentar y definir conceptos clave, que proporcionarán una base sólida para explorar en profundidad los aspectos relacionados con el maltrato infantil y sus efectos a largo plazo en la salud y el desarrollo de los niños, para el diseño de un sistema fortalecedor de la comunicación entre los niños afectados y los profesionales de la salud mental.

- **El maltrato infantil. Implicaciones en el desarrollo de los niños.**

Para la presente investigación se entiende el maltrato infantil como aquello que “se caracteriza por realizar acciones u omisiones intencionales destinadas a menoscabar o afectar la integridad física y/o psicológica de un menor.” (Tiol-Carrillo, 2021, p. 205)

Es importante destacar que dentro del espectro del maltrato infantil se incluyen el abuso emocional, físico y sexual. El abuso emocional puede manifestarse a través de la agresión verbal, manipulación emocional y exposición a violencia doméstica. El abuso físico implica cualquier castigo que cause daño corporal, como cicatrices, hematomas, fracturas y trauma cerebral. Finalmente, el abuso sexual ocurre cuando un niño es obligado a “tocar” el cuerpo del agresor, es tocado por él o es obligado a participar en actividades sexuales.

Además, se incluye dentro del espectro la negligencia emocional y física, en donde el cuidador no cumple con las necesidades básicas del niño o no promueve su desarrollo cognitivo y emocional. (Ahn et al., 2022, p. 409)

Según Amaro (2018) el maltrato infantil “supone una severa interrupción del desarrollo normal del niño, ya que, [...] éste es sometido a altos niveles de estrés crónico que provocará secuelas importantes a niveles anatómico, estructural y funcional en su cerebro.” (p.143)

Esta idea es respaldada por Amores-Villalba & Mateos (2017) quienes exploran la hipótesis de que, a raíz de vivir en un entorno estresante desde la infancia

subyace una situación disfuncional y patológica que afecta al desarrollo cerebral del menor y, por tanto, condiciona su desarrollo neurológico y su funcionamiento neuropsicológico [...] los problemas neuropsicológicos secundarios al maltrato se relacionan de manera directa con las dificultades que encuentran estos niños a la hora de adaptarse a la escuela, bien sea por cuestiones académicas de corte intelectual, como por los problemas socio-emocionales a la hora de relacionarse con los compañeros. (párr. 3)

El entendimiento del maltrato infantil es esencial, pues permite comprender las diversas formas de violencia que afectan a los niños y las graves repercusiones en su desarrollo cerebral y neuropsicológico, lo cual impacta su capacidad de adaptación y habilidades sociales. Además, resulta fundamental para abordar la comunicación infantil, dado que el maltrato puede influir en la capacidad de los niños para expresarse y relacionarse emocionalmente con los demás.

- **Comunicación infantil. Clave para el desarrollo de los niños.**

La comunicación es entendida como la interrelación y el intercambio de información, opiniones, emociones y necesidades en la comunidad. (Svraka, 2008, párr. 1)

Dentro de este contexto, el lenguaje oral emerge como un componente esencial en la vida de las personas, ya que se adquiere de manera natural y facilita la expresión de

necesidades, pensamientos e ideas, fortaleciendo así la conexión y la interacción con la familia y la sociedad. (Suárez et al., 2023, p. 17)

Esta conceptualización ofrece una base para comprender cómo los niños interactúan, expresan sus necesidades y se relacionan en su entorno social, permitiendo identificar cómo el aprendizaje basado en el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar la comunicación infantil, ya que este proporciona un espacio seguro y estimulante donde los niños pueden practicar habilidades lingüísticas y sociales mientras interactúan con otros y exploran el mundo que les rodea.

- **Aprendizaje basado en el juego. Potenciando el desarrollo infantil.**

El aprendizaje basado en el juego es reconocido por su capacidad para permitir a los niños experimentar y comprender las leyes físicas de manera autónoma y lúdica.

Ha demostrado ser más efectivo que la enseñanza directa para niños pequeños en el precolar, pues a través del juego se mantienen motivados, atentos y absorben nuevos conocimientos mediante la repetición y variación de acciones. (Glauser-Abou et al., 2022, p. 1)

Este enfoque, según el Ministerio de educación de Ontario, se centra en el juego de los niños y el papel del profesor para mejorar las habilidades de desarrollo (sociales y autorreguladoras) y académicas. (Danniels y Pyle, 2023, p. 1170)

Además, es importante entender el concepto de “juego” como una experiencia independiente, donde ensayan la realidad, aprenden e interiorizan lo que experimentan y adquieren valores como la benevolencia, tolerancia y honestidad, que influirán en la formación de sus personalidades. (Tekman y Yeniasir, 2023, p. 2)

El aprendizaje basado en el juego proporciona una perspectiva pedagógica y terapéutica que se alinea con las necesidades y características de los niños afectados por el maltrato infantil.

En este contexto, el juego no solo se considera una actividad recreativa, sino también una herramienta poderosa para facilitar la comunicación, promover el desarrollo emocional y social, y fomentar la resiliencia en los niños que han experimentado traumas. Mediante el uso del juego como herramienta didáctica y lúdica, se busca crear un entorno seguro, estimulante y empático donde los niños puedan sanar.

- **Herramientas didácticas y lúdicas. Fomentando el aprendizaje y la creatividad.**

En el marco de este proyecto, se reconoce la importancia de integrar y conectar los conceptos de “herramienta didáctica” y “herramienta lúdica” como términos dependientes y complementarios.

Según Díaz (1996, citado en Chaves y Moreno, 2015) “los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.” (p. 13)

Y el uso de herramientas lúdicas fomenta el trabajo colaborativo, permite que las personas se apoyen mutuamente y aprendan juntas. En este entorno, se sienten libres de expresar y discutir ideas, lo que facilita la generación de soluciones de manera colectiva. (Cassinelli et al., 2022, p. 33)

Por consiguiente, el concepto de herramienta didáctica y lúdica es esencial en la investigación, ya que mientras las herramientas didácticas proporcionan estructura y contenido para la enseñanza formal, las herramientas lúdicas añaden un componente de juego y diversión que estimula la participación y el compromiso en los niños.

En conjunto, estas herramientas aportan los medios para implementar el enfoque de aprendizaje basado en el juego en el contexto del maltrato infantil. Además de servir como vehículos para el aprendizaje y la comunicación, fomentan la participación de los niños y promueven un entorno terapéutico.

- **Entorno terapéutico. Facilitando la comunicación y recuperación de niños víctimas de maltrato infantil.**

Se interpreta el entorno terapéutico en este proyecto como las actividades organizadas en un entorno institucional con personal especializado, adaptado a las necesidades individuales de los niños. (Tamayo, 1985, p. 16)

Esta conceptualización la complementa Arroyave L. (comunicación personal, 28 de abril del 2024) quien define el entorno terapéutico como:

un espacio que se construye entre dos personas que ocupan distintos roles, un paciente o usuario y terapeuta, este se convierte en un espacio seguro donde el paciente deposita todas sus angustias, temores, traumas y situaciones por resolver, y el terapeuta o analista, escucha, acompaña, orienta e interroga, a través del poder de la palabra o de técnicas que permitan acompañar esa autoexploración del paciente.

En conclusión, el entorno terapéutico, en el marco del proyecto, se comprende como el escenario en el cual se implementarán las herramientas y estrategias diseñadas para fortalecer la comunicación entre los niños afectados por el maltrato infantil y los profesionales de la salud mental.

### **Antecedentes**

La siguiente revisión de antecedentes aborda investigaciones tanto aplicadas como básicas en diversos ámbitos relacionados con el uso de herramientas lúdicas, como juegos terapéuticos y educativos. Se ha recopilado una amplia gama de investigaciones provenientes de distintos países, como Canadá, Colombia, España, Estados Unidos, Irán, Países Bajos, Perú, entre otros, que han explorado el potencial de estas herramientas para

abordar problemáticas como el maltrato infantil, el trauma, la discapacidad intelectual y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en niños y adolescentes.

Se profundizará en ocho antecedentes seleccionados cuidadosamente, segmentados según los diferentes ámbitos de investigación. En primer lugar, se examinarán investigaciones provenientes del campo del trabajo social, seguidas por estudios realizados en el ámbito de la psicología y pediatría. Posteriormente, se presentarán publicaciones cuya finalidad fue el análisis de diseños y modelos existentes y propuestos para promover el desarrollo infantil.

Para obtener más detalles sobre cada uno de los antecedentes, se invita a remitirse a los anexos adjuntos, donde se ofrece una descripción de estos y más estudios.

Para comenzar, se explora el campo del trabajo social, con la investigación "Medidas de protección para niños, niñas y adolescentes vulnerados. Perspectiva psicosocial del acogimiento familiar y residencial", realizada por Gaviria, S., Mayorga, C. y Zapata, A. en 2023, que se centra en analizar las medidas de protección más utilizadas por los Estados para salvaguardar los derechos vulnerados de la infancia y la adolescencia.

La publicación destaca la importancia del acompañamiento, el afecto y la escucha por parte de los cuidadores o profesionales en las modalidades de protección, reconociendo su contribución significativa a la integración y al bienestar emocional de los niños y adolescentes. Además, se resalta que "En casos de vulneración y en virtud del principio de corresponsabilidad, es necesaria la presencia de la sociedad y el Estado para otorgar la protección integral y el cuidado de estos, remarcando la primacía del interés superior del niño/a" (Gaviria et al., 2023, p. 102).

Por otro lado, Valgañón (2014, citado en Gaviria et al., 2023) añade que los entornos familiares y residenciales deben promover el desarrollo y el bienestar emocional de los

niños y adolescentes, ya que aquellos que están en dinámicas familiares que no favorecen su desarrollo pueden experimentar tensiones y conflictos que afectan su bienestar. (p. 109)

Esta idea la complementa la investigación "Is Individual Child Play Therapy Effective?", llevada a cabo por Drisko, J., Corvino, P., Kelly, L. y Nielson, J. en 2020, en la misma área investigativa. La investigación se enfocó en examinar la eficacia de la terapia de juego individual en niños de 4 a 12 años mediante una revisión sistemática exhaustiva de la literatura.

Los resultados obtenidos revelaron que la terapia de juego es una intervención efectiva en niños, evidenciando mejoras significativas en diversos aspectos psicológicos y emocionales. Estos hallazgos respaldan la utilidad de la terapia de juego como herramienta terapéutica en la población infantil.

Sin embargo, se enfatizó la importancia de considerar factores contextuales, como el entorno familiar y social del niño, así como la variabilidad en los modelos terapéuticos utilizados, que pueden influir en la efectividad de la intervención.

También, se señaló que la terapia de juego se adapta naturalmente al proceso de desarrollo de los niños, lo que la convierte en una opción terapéutica particularmente apropiada para esta población. El juego proporciona un medio seguro y familiar para que los niños exploren y expresen sus emociones y experiencias, lo que contribuye significativamente a su bienestar psicológico y emocional. (Drisko et al., 2020, p. 1)

Este estudio brinda una visión amplia y respaldada sobre la efectividad de la terapia de juego en niños, subrayando su potencial como intervención terapéutica en el ámbito del trabajo social. Además, destaca el papel fundamental del juego como herramienta para la comunicación y expresión de los niños, lo que respalda la relevancia de este enfoque terapéutico en el desarrollo infantil y en la promoción de la salud mental en la infancia.

En una línea similar, en el ámbito de la psicología, la investigación "Systematic review of common and specific factors in play therapy for young people with intellectual disability", publicada en el International Journal of Developmental Disabilities y realizada por Bent, D., Schalk, R., Van Regenmortel, T. y Noordegraaf, M. en 2022, se enfoca en examinar la literatura existente en busca de evidencia sobre los factores comunes y específicos de una intervención de terapia de juego que podrían ser efectivos para ayudar a los jóvenes con discapacidad intelectual en la regulación de la agresión.

Este estudio ofrece una valiosa contribución al campo de la terapia de juego al examinar los factores que pueden influir en la efectividad de esta intervención en jóvenes con discapacidad intelectual. Aunque difiere en enfoque y población con el proyecto, proporciona información relevante sobre los principios fundamentales de la terapia de juego. Por ejemplo, al clasificar los factores en habilidades terapéuticas y relación terapeuta-cliente, resalta la importancia de esta última para facilitar la comunicación entre el profesional y el niño a través de su propio lenguaje (el juego) y palabras (juguetes). (Bent et al., 2022, p. 5)

Asimismo, la investigación "Serious educational games for children: A comprehensive framework", liderada por Asadzadeh, A., Shahrokhi, H., Shalchi, B., Khamnian, Z. y Rezaei-Hachesu, P. en 2024, se propuso proporcionar un marco integral y válido para el diseño de juegos educativos dirigidos a niños. Este esfuerzo se vincula estrechamente con investigaciones anteriores sobre la terapia de juego en niños, al destacar el potencial del juego no solo como herramienta terapéutica, sino también como recurso educativo para abordar las necesidades cambiantes en diversos campos.

La investigación se fundamentó en una revisión exhaustiva de la literatura disponible en múltiples bases de datos, lo que condujo a un hallazgo crucial: el desarrollo del marco conceptual CoDHP (Content, Design, Highlighted Attributes, Preferences), destinado a guiar



|         |            |
|---------|------------|
| Código  | FDE 237    |
| Versión | 01         |
| Fecha   | 25-01-2024 |

el diseño efectivo de juegos educativos serios para niños, y donde se considera la importancia de la estructura del diseño lúdico, incluyendo aspectos como los requerimientos de contenido y diseño, así como las preferencias de los niños, que se identificaron como elementos cruciales para el desarrollo de sistemas efectivos.

El estudio también enfatizó que los Serious Educational Games (SGs) han ganado popularidad en educación y formación debido a tres necesidades principales: un nuevo paradigma para el aprendizaje, tecnologías interactivas innovadoras para involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas y captar su atención, y la promoción de la participación activa de los estudiantes. (Asadzadeh et al., 2024, p. 2)

En el contexto terapéutico, la implementación de una herramienta como esta podría ofrecer una forma innovadora y efectiva de involucrar a los niños en su proceso de sanación y desarrollo. Al aprovechar el potencial de los juegos educativos serios, se puede crear un entorno terapéutico más dinámico y atractivo, que fomente la comunicación, la expresión emocional y el aprendizaje significativo, aspectos fundamentales para el proceso terapéutico de los niños víctimas de maltrato infantil.

Por otro lado, la investigación realizada por los pediatras Strathearn, L., Giannotti, M., Mills, R., Kisely, S., Najman, J. y Abajobir, A. en el 2020, titulada "Long-term Cognitive, Psychological, and Health Outcomes Associated With Child Abuse and Neglect", abordó la comparación de las asociaciones de tipos específicos de maltrato con resultados cognitivos, psicológicos, de adicción, salud sexual y física a largo plazo en jóvenes de 14 a 21 años.

En este estudio, se destacó la asociación entre diferentes tipos de maltrato infantil y una amplia gama de resultados adversos en la salud y el desarrollo a largo plazo. Se resaltó que el maltrato psicológico, incluido el abuso emocional y la negligencia, está asociado con el mayor número de resultados adversos en casi todas las áreas de evaluación. Asimismo,

se enfatizó la importancia de centrarse en estrategias de prevención e intervención temprana, especialmente en relación con el maltrato psicológico.

Además, la investigación resalta la urgencia de implementar estrategias de prevención e intervención temprana en niños víctimas de maltrato infantil, asumiendo el problema como uno de salud pública grave, con consecuencias significativas para el desarrollo psicosocial y la salud física y mental a largo plazo de los niños (Strathearn et al., 2020, p. 389), un aspecto fundamental que se conecta directamente con el proyecto, debido a que el sistema que se está desarrollando busca fortalecer la comunicación entre niños y profesionales en entornos terapéuticos, proporcionando una vía para abordar los efectos adversos del maltrato infantil y promover el bienestar emocional y mental de los niños afectados.

En esta línea, varios investigadores han explorado el potencial de los juegos serios como complemento al desarrollo infantil, buscando facilitar la comunicación, la expresión emocional y el proceso de sanación de los jóvenes afectados por el maltrato infantil.

En el ámbito de la psicología, la investigación "Vil Du?! Incorporación de un juego serio en la terapia para niños y adolescentes víctimas de abuso sexual", realizada por Endendijk, J., Tichelaar, H., Deen, M. y Deković, M. en 2021, aborda el uso de un juego de comunicación no verbal llamado "Vil Du?!" en la terapia infantil. El propósito del estudio fue examinar cómo y para qué los terapeutas utilizaron los componentes de este juego. La investigación reveló que los terapeutas reconocen la utilidad de "Vil Du?!" como una herramienta efectiva para el trabajo terapéutico con niños y adolescentes que han experimentado abuso sexual, pues es principalmente empleado por los profesionales para facilitar la narración de los eventos traumáticos y el procesamiento del trauma durante las sesiones terapéuticas con los niños.

"Vil Du?!" resalta la importancia de empoderar a los niños durante la terapia, ofreciéndoles una forma alternativa de expresión que les permite contar su historia de manera más accesible y menos directa. Además, se menciona que los juegos serios pueden actuar como un "tercero en la habitación", aliviar la tensión de las conversaciones cara a cara y ayudar a los adolescentes a expresarse de manera más cómoda. (Endendijk et al., 2021, p. 2)

Esta investigación subraya la relevancia de incorporar herramientas lúdicas en la terapia infantil, especialmente en casos de trauma, destacando el papel crucial que tienen estos juegos serios en el proceso terapéutico y en el apoyo al bienestar emocional de los jóvenes afectados.

En una investigación interdisciplinaria, el ámbito de la arquitectura, las artes plásticas y la investigación de diseño, llevó a cabo el estudio "DisKo: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Superior en 2022", realizado por Cassinelli, A., Emé, G., Murcia, D. y Figueroa, K., y cuyo objetivo principal de la investigación fue evaluar la eficacia de DisKo, una herramienta lúdica compuesta por cinco microjuegos diseñados para clases virtuales, en el fomento de la empatía y la cooperación entre estudiantes.

Según el estudio, "El interés educativo en el juego y sus tecnologías se ha incrementado en las últimas décadas", resaltando la tendencia actual de aprovechar el potencial de los juegos para enseñar de forma diferente y complementar los medios disponibles. (Cassinelli et al., 2022, p. 29) Este enfoque se refleja en el propósito de DisKo, diseñado para priorizar el desarrollo de valores, promoviendo así una experiencia educativa más enriquecedora.

La investigación se llevó a cabo en dos asignaturas mediante un diseño cuasiexperimental, donde se compararon los resultados entre un grupo control que utilizaba

herramientas habituales y un grupo experimental que empleaba DisKo. Los resultados revelaron que DisKo logra la empatía digital en el contexto de la enseñanza-aprendizaje virtuales, gracias a las experiencias de los docentes con el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

En resumen, el proyecto DisKo proporciona información valiosa sobre el diseño de herramientas educativas que priorizan el desarrollo de valores en niños, resaltando la importancia de estrategias como esta para promover la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo en entornos terapéuticos y educativos.

Por último, en el ámbito de la innovación social, se llevó a cabo el proyecto "Aprendiendo con Kokua, el amigo compasivo: herramienta lúdica", realizado por un equipo multidisciplinario encabezado por Olaya, J., Caro, F., Rojas, A., Gómez, L., Sánchez, M., Rodríguez, E., Quiroga, C., Lara, Y., Valencia, S., Burbano, C., Jordán, M., Buitrago, S., Astudillo, R., Cabrera, M., Castañeda, M., Ruiz, D., Sánchez, M., Gil, M., y Panesso, M. en 2020. El propósito principal de este proyecto fue contribuir al desarrollo de la compasión en niños en edad preescolar mediante la creación e implementación de una herramienta lúdica llamada "Aprendiendo con Kokua, el amigo compasivo".

La herramienta lúdica se centra en el valor de la compasión en niños preescolares, sensibilizándolos sobre los comportamientos compasivos a través de tres ejes temáticos: cuidado, habilidades prosociales, empatía y reconocimiento de emociones. Estos ejes están diseñados para fortalecer los comportamientos compasivos y fomentar una actitud solidaria y empática en los niños desde una edad temprana.

El proyecto se basó en la recolección de información detallada para la construcción de una cartilla, que sirvió como herramienta principal de la investigación. Además, se investigaron nuevos problemas e identificaron conceptos o variables de diseño para

garantizar la efectividad de la herramienta lúdica en el desarrollo de la compasión en los niños preescolares.

"Aprendiendo con Kokua" busca, en esencia, utilizar herramientas lúdicas para fortalecer habilidades sociales y emocionales en los niños, promoviendo valores como la compasión y la solidaridad, generando cambios de actitud y comportamientos que impactan en la sociedad en general.

Además, se destaca que la educación en valores debe construirse desde la primera infancia, y requiere la intervención activa de padres, docentes y niños para promover la compasión y la integración hacia el más vulnerable desde pequeños. (Olaya et al., 2020, p. 66)

Los antecedentes presentados destacan la importancia del uso de herramientas lúdicas, como juegos terapéuticos y educativos. Estas investigaciones muestran cómo los juegos pueden ser efectivos para abordar diferentes problemáticas, como el maltrato infantil, el trauma, la discapacidad intelectual y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en niños y adolescentes.

En el contexto del desarrollo del sistema lúdico para fortalecer la comunicación entre niños afectados por el maltrato infantil y profesionales de salud mental de la Corporación Social PAN, estos antecedentes sugieren que las herramientas lúdicas pueden ser una forma efectiva de romper barreras comunicativas y facilitar la expresión de emociones y experiencias difíciles en un entorno seguro y familiar.

La investigación respalda la idea de que los juegos serios y las herramientas educativas pueden ser adaptados para promover el bienestar emocional y mental de los niños afectados por el maltrato infantil. Además, muestran cómo estas herramientas pueden complementar y enriquecer las intervenciones terapéuticas y educativas, proporcionando



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

una forma innovadora y efectiva de involucrar a los niños en su proceso de sanación y desarrollo.

Por lo tanto, el desarrollo del sistema lúdico propuesto para la Corporación Social PAN tiene el potencial de ser una herramienta valiosa para mejorar la comunicación y el bienestar de los niños afectados por el maltrato infantil. Al proporcionar un medio seguro y familiar para que los niños exploren y expresen sus emociones y experiencias, este sistema puede contribuir significativamente a su proceso de recuperación y promover un ambiente de apoyo y comprensión dentro de la corporación.

### **Estado de la técnica**

Para proporcionar un panorama exhaustivo de las innovaciones y desarrollos relevantes para el proyecto, se hace necesario recopilar información sobre productos y soluciones dirigidos a satisfacer las necesidades de los niños. Desde herramientas terapéuticas hasta juegos educativos, se ha investigado una amplia gama de productos destinados a promover el bienestar y el desarrollo en niños.

Durante la búsqueda, se notó una escasez de soluciones específicas orientadas a mejorar la comunicación entre terapeutas y niños, lo que motivó una ampliación de la investigación hacia elementos de comunicación dirigidos a niños en distintos contextos. Además, cabe destacar que varios de estos productos han sido galardonados con el premio iF Design, lo que resalta su calidad y pertinencia en el mercado global.

Estas soluciones, provenientes de diferentes países, y todas comercializadas, ofrecen enfoques creativos y efectivos para abordar desafíos en áreas como la salud mental, la educación y el desarrollo infantil, destacando la importancia de la innovación en la búsqueda de soluciones que mejoren la calidad de vida de las personas.

**Bon Profit!** es una innovadora herramienta lúdico-pedagógica diseñada por Clàudia

**Departamento  
de Diseño.**

Peraire en 2023 en España. Dirigida a niños de entre 6 y 12 años, su objetivo es abordar el problema del desperdicio de alimentos y ofrecerles recomendaciones para reducirlo en su vida diaria.

La herramienta se centra en mostrar a los niños las opciones disponibles para reducir la cantidad de comida que se desperdicia y por qué esto es tan importante para el medio ambiente y la sociedad en general. Al educar a los niños sobre la importancia de colaborar, cooperar y reducir el desperdicio, Bon Profit! busca iniciar un cambio social hacia un futuro alimentario más sostenible.

Una característica destacada de Bon Profit! es su enfoque en el niño como agente de cambio, además de su capacidad para educar de manera divertida y accesible. Sin embargo, la necesidad de tener un seguimiento continuo para garantizar la internalización del mensaje puede ser considerado un aspecto negativo.

Figura 2

*Bon Profit!*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web Elisava Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona. *Bon profit.* <https://www.elisava.net/proyectos/bon-profit/>

**Dino's Ancient Art Adventure**, desarrollado por Future VIPKID Limited en 2021 en

**Departamento  
de Diseño.**

China, es un juguete educativo cuyo propósito es incorporar conocimientos culturales en las actividades lúdicas de los niños, lo que les ayuda a comprender mejor su herencia cultural.

Este producto combina libros ilustrados, actividades de plegado de papel, juegos e inteligencia artificial, facilitando de manera efectiva la adquisición de conocimientos y compartiendo la cultura con usuarios más jóvenes.

Entre sus beneficios, destaca su capacidad para hacer que el aprendizaje sea interactivo y entretenido, lo que aumenta la participación y el interés de los niños en la cultura y el patrimonio. Sin embargo, podría plantear desafíos en términos de accesibilidad para aquellos que no tienen acceso a la tecnología necesaria para aprovechar todas las características del producto.

Figura 3

*Dino's Ancient Art Adventure*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web iF Design. *Dino's Ancient Art Adventure*.

<https://ifdesign.com/es/winner-ranking/project/dinos-ancient-art-adventure/342271>

**Leoleo**, creado por Leea Toys en 2020 en Rumania, es un mueble versátil que consta de varias piezas que pueden combinarse de diversas maneras, lo que permite obtener una amplia variedad de funcionalidades para brindar cuidado, educación, desarrollo de habilidades y diversión a los niños.

Las actividades promovidas por Leoleo se centran en el desarrollo de habilidades, fomentar el movimiento físico y cultivar la independencia en los más pequeños.

Una ventaja destacada de Leoleo es su capacidad para adaptarse a las necesidades cambiantes de los niños a medida que crecen y desarrollan nuevas habilidades, desde servir como torre de observación o escritorio hasta transformarse en un tobogán, una pizarra, una mecedora, un arcade o una mesa de comedor.

Sin embargo, una posible limitación de Leoleo podría ser su costo, ya que la versatilidad y la calidad del diseño podrían implicar un precio más elevado en comparación con otros muebles o juguetes para niños. Además, de la necesidad de espacio para utilizar y almacenar todas las piezas del producto.

Figura 4

*Leea torre multifuncional Montessori*



*Nota.* Figuras recuperadas del sitio web Leea Toys. *Leea torre multifuncional Montessori.*

<https://leeatoys.eu/es/productos/leea-torre>

**Alma – Therapy Dolls**, diseñadas por Yaara Nusboim en 2019 en Israel, es una colección de muñecas de madera que busca ayudar a los niños a conectar con sus emociones y sanar.

La colección consta de seis muñecas, cada una diseñada para representar una emoción específica que puede surgir durante una sesión de terapia. Estas emociones incluyen el miedo, el dolor, el vacío, el amor, la ira y la seguridad.

Las muñecas están hechas de materiales flexibles que simbolizan los impulsos internos de los niños. Esto permite equilibrar las experiencias emocionales positivas y negativas. Además, las muñecas son abiertas a diferentes interpretaciones, lo que permite a cada niño proyectar en ellas sus propias emociones.

Una de las ventajas de Alma – Therapy Dolls es su capacidad para adaptarse a las interpretaciones individuales de cada niño. Esto fomenta un proceso terapéutico

personalizado y centrado en las necesidades únicas. Sin embargo, se podría considerar un enfoque más equilibrado que promueva también emociones positivas.

Figura 5

*Alma – Therapy Dolls*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web Yaara Nusboim. *Alma – Therapy Dolls.*  
<https://www.yaaranusboim.com/almatherydolls>

**Imaginary Language**, desarrollado por Alessandra Fumagalli Romario en 2019 en Italia, es un innovador conjunto de objetos geométricos básicos diseñados para fomentar la creatividad y la expresión en los niños.

Este producto presenta formas geométricas simples que los usuarios pueden combinar libremente para crear una amplia variedad de nuevas formas y estructuras, ofreciendo una herramienta para que niños, actores y cualquier persona interesada en potenciar su imaginación exploren y experimenten.

Un aspecto relevante por considerar es la no literalidad de las formas y su capacidad para permitir que los usuarios asignen funciones y significados a sus creaciones, lo que promueve la imaginación y el juego creativo, dando lugar a diversas expresiones y narrativas.

Sin embargo, una posible limitación de Imaginary Language podría ser su falta de estructura definida, lo que podría dificultar su aplicación en actividades más dirigidas o específicas.

Figura 6

*Imaginary Language*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web Royal College of Art. *Alessandra Fumagalli Romario.*  
<https://shorturl.at/uzB69>

**The World Rescue Board Game**, creado por People On Board en 2019 en China, aborda el desafío de enseñar a los niños sobre el calentamiento global de manera interactiva. Reconociendo que para los niños el concepto de calentamiento global puede ser abstracto, el juego busca proporcionar una representación visual y tangible del fenómeno.

En este juego de mesa, los niños colocan bloques de hielo en las regiones norte y sur del tablero, simbolizando icebergs y los polos respectivamente. El objetivo es que, trabajando en equipo, los jugadores guíen a los humanos a las partes más elevadas de la tierra (los continentes) antes de que los bloques de hielo se derritan e inunden todo.

Al utilizar elementos tangibles y una dinámica de juego cooperativo, Earth Rescue brinda a los niños una comprensión más concreta del impacto del calentamiento global y

fomenta la colaboración para abordar este desafío. Sin embargo, podría presentar limitaciones en cuanto a su capacidad para abordar la complejidad total del problema y sus soluciones.

Figura 7

*The World Rescue Board Game*



Nota. Figura recuperada del sitio web iF Design. *The World Rescue*.  
<https://ifdesign.com/es/winner-ranking/project/the-world-rescue/313980>

**Emotional First Aid Kit**, creado por Rui Sun en 2017 en Inglaterra, es una colección de cinco productos diseñados para brindar apoyo emocional inmediato en situaciones de estrés o angustia.

1. Purple Breathing Mask: Máscara con aroma a violetas que ofrece efectos calmantes al respirar, combinando la respiración profunda y la aromaterapia.
2. Blue Stress Buster: Un megáfono que visualiza el sonido en tinta azul, permitiendo liberar el enojo reprimido y transformarlo creativamente.
3. Yellow Confidence Booster: Chaqueta acolchada que brinda sensación de seguridad y autonomía, especialmente para aquellos con baja autoestima.
4. Indigo Third Eyeglasses: Gafas caleidoscópicas que ofrecen una perspectiva única de la vida, inspirando asombro y cambiando la forma de ver el mundo.

5. Green Mediating Stethoscope: Estetoscopio en parejas que permite a dos personas escuchar los latidos del corazón del otro, fomentando la empatía y calmando las emociones.

Entre sus aspectos positivos, resalta su innovación al proporcionar herramientas que ofrecen una perspectiva única sobre cómo abordar y gestionar las emociones. Es especialmente notable que ninguna otra herramienta del estado de la técnica, hasta ahora, ofrece una simulación de otros sentidos además de la vista y el tacto, lo cual enriquece significativamente la experiencia de los usuarios.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que su eficacia puede variar según la persona y la situación. Además, existe el riesgo de dependencia en lugar de abordar las causas subyacentes de los problemas emocionales.

Figura 8

*Emotional First Aid Kit*



*Nota.* Figura recuperada de Sun, R. [Rui Sun]. (2017, 18 de julio). *emotional first aid kit* [vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/225976833>

**Vil Du?!** es una herramienta terapéutica diseñada por DeRading, Yipyip, Lapp, Fontys High School ICT en 2016 en Holanda. Su objetivo consiste en apoyar a niños durante su proceso de sanación después de haber vivido eventos traumáticos, específicamente abuso sexual, proporcionando un ambiente seguro y facilitando la comunicación cliente/niño

– terapeuta, pues la herramienta permite al niño expresar sus emociones y experiencias de manera no verbal.

Vil du?! consiste en dos pantallas, una para el niño y otra para el terapeuta, siendo la del terapeuta una proyección de la pantalla del niño. La herramienta presenta dos personajes personalizables, otorgándoles rasgos únicos y distinción de edad, con los que los niños pueden interactuar, con funciones como una mano, boca, ojo y genitales.

Lo que distingue a Vil Du?! es su enfoque sin tabúes sobre temas sensibles, como la sexualidad y la intimidad. Aun así, el aplicativo incluye un botón "Time Out!" que pausa el juego si se cruza un límite, proporcionando un espacio seguro para discutir y ajustar los límites personales del niño.

Aunque explícito, pues incorpora características que pueden resultar impactantes, el juego invita a los jugadores a interpretar las interacciones, desde afectuosas hasta violentas, lo que facilita la expresión de emociones difíciles y la narrativa de eventos traumáticos, aspectos vitales para el proceso de sanación.

Figura 9

*Vil Du?! Herramienta terapéutica para víctimas de abuso sexual*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web Vil Du?! A therapeutic tool for victims of sexual abuse.

<http://www.vildu.nl/>

**Novel Hospital Toys**, diseñado por Hikaru Imamura en 2012 en Japón, es un conjunto de modelos de madera que representan máquinas y libros ilustrados destinados a guiar a los niños en la comprensión del entorno hospitalario y los procedimientos médicos.

Entre sus aspectos positivos se incluye la capacidad de explicar de manera visual y lúdica cada etapa del proceso médico, lo que puede disminuir la ansiedad y el miedo en los niños durante su estancia en el hospital. Al simular luces y sonidos de las máquinas reales, ofrecen una experiencia interactiva que familiariza a los niños con el entorno hospitalario de forma acogedora.

Además, destaca por su enfoque fabulístico y su abstracción de los morfemas en la simplificación de las formas, lo que facilita la recordación y el aprendizaje en los niños.

Aun así, se podría acentuar la posible limitación en la variedad de procedimientos médicos representados y la exclusión de ciertos aspectos emocionales y sociales del proceso médico, lo que podría no abordar completamente las necesidades de los niños en el contexto hospitalario.

Figura 10

*Novel Hospital Toys*



Nota. Figura recuperada del sitio web Hikaru.I. Novel Hospital Toys

<https://hikaruimamura.com/Novel-Hospital-Toys-product>

**CBTrail** es un juego de mesa desarrollado por Lupash Games en Estados Unidos. Dirigido a niños de 3 a 8 años, es útil en terapias de recuperación, manejo de la ira, y para abordar el TDAH y el autismo. Su objetivo es fortalecer la autoconfianza y las habilidades emocionales, además de desarrollar habilidades sociales y de resolución de problemas.

Basado en el método de terapia TCC, el juego guía a los niños a través de un viaje donde enfrentan desafíos y responden preguntas educativas que buscan fomentar la confianza y la conciencia de pensamientos, sentimientos y comportamientos.

CBTrail incorpora la imaginación y personajes para potenciar habilidades con preguntas sobre creatividad, pensamiento positivo, habilidades emocionales y sociales, proporcionando un entorno seguro y divertido para que los niños desarrollen habilidades para la vida mientras juegan con otros.

Figura 11

*CBTrail – Juego de mesa para niños*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web Amazon. *CBTrail - Juego de terapia para niños, juego emocional de TCC para desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional, juego de mesa de recuperación para consejeros, ira, terapia ocupacional y grupal, TDAH y autismo.*  
<https://shorturl.at/dfiO1>

**Familienbrett/Systembrett**, creado por Purovi en Alemania, es una herramienta versátil diseñada para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de las relaciones interpersonales. Este juego incluye pequeñas figuras de varios tamaños, las cuales pueden ser utilizadas para crear ejercicios de psicología social tanto para niños como para adultos.

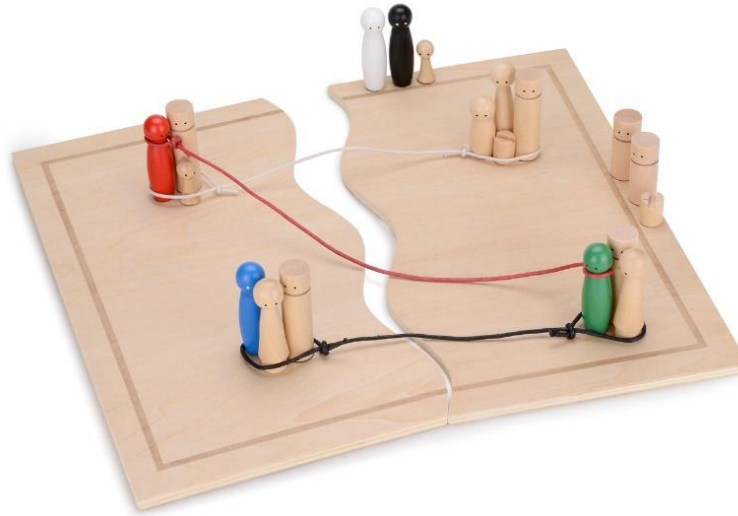
El juego busca fomentar la autoconciencia y la comprensión de los demás, así como la conexión entre pensamientos, sentimientos y el cuerpo. Los diferentes tamaños y colores de las figuras permiten asociarlas con diversos miembros de una familia, roles en el trabajo o posiciones en la sociedad.

El tablero de juego se puede dividir en dos partes, lo que facilita la representación de dinámicas de separación y situaciones de conflicto.

Esta herramienta puede ser utilizada con propósitos pedagógicos, terapéuticos y formativos, proporcionando una visión profunda de las dinámicas familiares, sociales y relacionales, promoviendo una mayor autoconciencia.

Figura 12

*Familienbrett / Systembrett*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web ideen-kollektiv. *System Board - The Classic.*  
<https://ideen-kollektiv.de/en/products/systembrett>

La **Sala Snoezelen**, gestionada por el Centro Anayet en España, es un entorno diseñado para la estimulación multisensorial, con el propósito principal de inducir un estado de relajación y bienestar en quienes reciben terapia en ella. Especialmente dirigida a niños, busca equilibrar y relajar la percepción sensorial mediante el juego y materiales específicos.

Estas sesiones estructuradas en un entorno controlado promueven el desarrollo psicomotor y se adaptan a los objetivos individuales de cada niño. Se utilizan ambientaciones personalizadas para asegurar una experiencia sensorial más intensa y facilitar el procesamiento sensorial.

Para maximizar la relajación y la fijación de objetivos, se realizan actividades progresivas, enfocadas en el movimiento, la motricidad fina y la cognición sensorial, y la relajación activa o pasiva.

Es importante mencionar que las salas Snoezelen no es un desarrollo propio del Centro Anayet, sino que se han convertido en un modelo de terapia multisensorial, pues son altamente personalizables e incorporan diversos elementos como obstáculos, cuerdas colgantes, cilindros huecos y grandes pelotas, entre otros, para enriquecer la experiencia sensorial de los usuarios.

Figura 13

*Sala Snoezelen para la estimulación multisensorial*



*Nota.* Figura recuperada del sitio web Centro Anayet. *Terapias Estimulación Multisensorial.*

<https://www.centroanayet.com/terapias/estimulacion-multisensorial/>

### **Requerimientos para la propuesta de diseño**

Como parte de la investigación realizada y el análisis de herramientas de comunicación dirigidas a niños, es esencial definir los requerimientos de diseño que guiarán el desarrollo de una herramienta destinada a fortalecer la comunicación entre niños y



|         |            |
|---------|------------|
| Código  | FDE 237    |
| Versión | 01         |
| Fecha   | 25-01-2024 |

profesionales de la salud mental. Estos requerimientos abarcan aspectos clave, desde la estimulación sensorial hasta la adaptabilidad al entorno terapéutico, con el objetivo de garantizar una experiencia integral y efectiva para los usuarios.

A continuación, se presentan y examinan los 21 requerimientos fundamentales que deben considerarse al diseñar esta herramienta, los cuales fueron definidos cuidadosamente, priorizando la opinión y las necesidades expresadas por psicólogos quienes trabajan directamente con niños. A través de entrevistas detalladas, incluidas al final de este documento en la sección de Anexos, se recopiló información clave sobre los desafíos y expectativas que enfrentan en sus sesiones terapéuticas, destacando su importancia y posibles variables de cuantificación.

1. La herramienta debe permitir que el niño realice distintas acciones de exploración durante su uso, fomentando así su curiosidad y su capacidad de descubrimiento, estimulando el desarrollo cognitivo y la creatividad, permitiéndole interactuar con la herramienta para explorar nuevas formas de expresión y aprendizaje. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse mediante la evaluación de la cantidad y diversidad de acciones de exploración que la herramienta permite realizar al niño.
2. La herramienta debe incluir escenarios predefinidos para guiar la imaginación del niño durante un acompañamiento psicosocial, promoviendo una fantasía guiada que proporciona al niño un marco estructurado para canalizar su imaginación de manera constructiva, facilitando así la participación y el compromiso durante la terapia. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la identificación y conteo de los escenarios predefinidos disponibles en la herramienta.
3. La herramienta debe ser de utilidad en el acompañamiento psicosocial de los niños del rango de edad seis a once años, asegurando su relevancia y eficacia para las

necesidades individuales de diferentes etapas en los niños de este rango de edad.

La cuantificación de este requerimiento podría medirse mediante la cantidad de opciones y ajustes disponibles para personalizar el contenido y las actividades según las necesidades específicas del niño y su proceso terapéutico.

4. La herramienta debe ofrecer actividades y recursos que faciliten al niño identificar y expresar sus emociones de manera segura y constructiva, promoviendo la comunicación emocional entre el niño y el terapeuta. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la identificación y conteo de las actividades y recursos disponibles en la herramienta que faciliten al niño identificar y expresar sus emociones de manera segura y constructiva.
5. La herramienta debe incluir recursos que permitan al niño expresar sus problemas, promoviendo una perspectiva sobre sus experiencias. Esto facilita que el niño se distancie emocionalmente de sus problemas y desarrolle estrategias de afrontamiento efectivas durante la terapia. Para cuantificar este requisito, se podría evaluar la diversidad de técnicas y actividades ofrecidas para fomentar una perspectiva objetiva sobre las experiencias del niño.
6. La herramienta debe fortalecer la regulación de las emociones del niño, promoviendo la autoconciencia y el autocontrol durante la terapia. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la identificación y conteo de las técnicas y/o actividades disponibles en la herramienta que ayuden al niño a regular sus emociones.
7. La herramienta debe ofrecer estímulos sensoriales variados para involucrar y estimular los sentidos del niño, proporcionando una experiencia terapéutica satisfactoria y dinámica, a la vez que se aumenta su atención y su participación durante la terapia. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse

mediante la evaluación de la variedad y calidad de los estímulos sensoriales ofrecidos por la herramienta.

8. La herramienta debe integrar recursos que permitan al niño expresarse creativa y simbólicamente, proporcionando múltiples formas de comunicación y exploración sensorial, permitiendo expresarse de manera libre y creativa, utilizando diferentes medios y técnicas para comunicar sus pensamientos, sentimientos y experiencias durante la terapia. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse mediante la identificación y conteo de los recursos integrados en la herramienta que permitan al niño expresarse de diferentes modos.
9. La herramienta debe ilustrar conceptos complejos desde la abstracción a morfemas simples, procurando que el niño comprenda de manera óptima modelos y elementos de su diario vivir que pueden no ser percibidos como recursos de apoyo sensitivo o educación. Se podría medir la claridad y la simplicidad de las representaciones.
10. La herramienta debe ser versátil y adaptable a diferentes entornos y contextos, promoviendo que el proceso de desarrollo del niño no sea dependiente a un terapeuta y entorno psicológico, y trascienda al hogar y los padres sustitutos, para maximizar el impacto de la herramienta, además de aumentar su accesibilidad y utilidad para niños, terapeutas y padres sustitutos. Este requerimiento podría medir la flexibilidad y la capacidad de ajuste de la herramienta para satisfacer las necesidades específicas de diferentes entornos.
11. La herramienta debe proporcionar retroalimentación de los sentimientos del niño al terapeuta. Esta característica permite una intervención inmediata y adecuada por parte del terapeuta, ayuda a comprender mejor las emociones y pensamientos del niño y facilita el seguimiento del progreso del niño a lo largo del tiempo. Este requerimiento se podría cuantificar mediante encuestas y entrevistas con los

profesionales para evaluar cuán útil encuentran la retroalimentación proporcionada por la herramienta.

12. La herramienta debe promover el engagement del niño mediante recursos que no necesiten previa inducción, favoreciendo la atención y la exploración autónoma. Este requerimiento es esencial para captar y mantener el interés del niño en la herramienta, asegurando así una participación significativa durante la terapia. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse mediante el tiempo que tarda un niño en conectar con la herramienta.
13. La herramienta debe promover la autonomía del niño, brindándole oportunidades para tomar decisiones y controlar su experiencia terapéutica, fomentando la confianza en sí mismo y la sensación de empoderamiento durante la interacción, promoviendo su desarrollo emocional y social, permitiéndole desarrollar habilidades de autocontrol y toma de decisiones que serán fundamentales para su bienestar a largo plazo. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse mediante la evaluación de la capacidad de la herramienta para promover la autonomía del niño durante la interacción.
14. La herramienta debe exponer un lenguaje claro, adaptado al nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico del niño para facilitar su comprensión (entendiendo este lenguaje como todo recurso oral, escrito o narrativo), evitando la ambigüedad y facilitando su conexión emocional y la comprensión, asegurando que la herramienta sea comprensible para el niño y participe de manera efectiva en la terapia. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la evaluación de la claridad y la comprensión del lenguaje utilizado en la herramienta.
15. La herramienta debe ser accesible y asequible para las organizaciones o familias que la requieran, sin comprometer la calidad y la efectividad terapéutica, para



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

garantizar que la herramienta la utilicen muchos usuarios, asegurando así su impacto y utilidad en la comunidad. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse mediante la evaluación del costo y la accesibilidad de la herramienta para dichos usuarios.

16. La herramienta debe estar lista para su uso inmediato, sin necesidad de realizar configuraciones complejas, asegurando una implementación sencilla y rápida en el entorno terapéutico. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la identificación y conteo de las tareas adicionales o configuraciones complejas necesarias para utilizar la herramienta.
17. La herramienta debe ser de fácil mantenimiento, con materiales que permitan una limpieza rápida y efectiva, garantizando la higiene y la seguridad del niño durante la terapia, minimizando así el riesgo de contaminación y asegurando un entorno terapéutico saludable y seguro, especialmente ante la presencia de manos sucias, mocos u otros contaminantes comunes en entornos infantiles. La cuantificación de este requerimiento podría realizarse mediante la evaluación del tiempo necesario para la limpieza y mantenimiento de la herramienta.
18. La herramienta debe estar compuesta por piezas reparables, reemplazables y/o estándar, para garantizar la durabilidad y la longevidad de la herramienta. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la identificación y conteo de estas piezas presentes en la herramienta.
19. La herramienta debe permitir ser almacenada de manera segura y organizada cuando no esté en uso, optimizando el espacio y protegiendo sus componentes de posibles daños o pérdidas. Además de asegurar la integridad y la funcionalidad de la herramienta a lo largo del tiempo. La cuantificación de este requerimiento podría



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

realizarse mediante la evaluación de la capacidad de la herramienta para ser almacenada.

20. La herramienta debe estar fabricada con materiales cómodos, suaves y moldeables, agradables al tacto y resistentes al uso continuo, otorgando al niño un medio amable y seguro, que promueva el confort y la tranquilidad. Este requerimiento se podría cuantificar mediante la evaluación de las características de los materiales utilizados en la fabricación de la herramienta.

21. La herramienta debe mantener un equilibrio entre el juego y las oportunidades de aprendizaje del mundo real, permitiendo que el niño se divierta y disfrute mientras adquiere habilidades y conocimientos relevantes para su desarrollo. Se podrían medir aspectos como la proporción de actividades lúdicas frente a actividades educativas y la calidad de la integración entre ambas dimensiones.

Para obtener más detalles sobre cada uno de los requerimientos de diseño, se invita a remitirse a los anexos adjuntos, donde se ofrece información de las métricas, valores e importancia respectiva.



Institución  
**Universitaria**  
Reacreditada en Alta Calidad

Documento de Trabajo de Grado Ingeniería en  
Diseño Industrial

|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

Departamento  
de Diseño

# EJECUCIÓN

# 02



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

## CAPÍTULO 2. EJECUCIÓN

**Departamento  
de Diseño**

### **Exploración y delimitación del proyecto**

Previo a la ideación de la herramienta para fortalecer la comunicación entre niños afectados por maltrato infantil y profesionales de la salud mental de la Corporación Social PAN, se busca desarrollar una comprensión profunda del contexto y de las necesidades específicas de los profesionales para efectuar su labor con los niños que participan en las sesiones de psico orientación de la corporación.

Mediante un análisis detallado de la información recolectada en antecedentes, estado de la técnica, entrevistas con profesionales y del proceso terapéutico mismo, es posible identificar que los principales desafíos yacen en la comunicación emocional de los niños. A su vez, se exploran las barreras que enfrentan los terapeutas para facilitar una intervención eficaz, y se revisan las soluciones propuestas que han surgido desde el diseño para abordar estas dificultades.

Este conocimiento es esencial para sentar las bases de una herramienta innovadora y eficaz. A partir de los antecedentes y el estado de la técnica revisados, se destacan ciertos puntos de coincidencia ("match") entre los hallazgos en psicología y las investigaciones relacionadas con la educación y el desarrollo de la comunicación en niños, lo cual facilita un enfoque interdisciplinario.

Tabla 1

*Análisis de “Match” entre la psicología y la educación en el desarrollo de la comunicación infantil*

| PUNTOS DE COINCIDENCIA   | PSICOLOGÍA  | EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN  |
|--|---|---|
| <i>Uso del juego como herramienta terapéutica y educativa.</i>           | La terapia de juego ha sido ampliamente validada como una intervención efectiva para ayudar a los niños a expresar y procesar sus emociones en un entorno seguro y controlado.  | Los juegos educativos muestran la efectividad del juego en la enseñanza y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.   |
| <i>Promoción del bienestar emocional a través del juego.</i>             | Investigaciones destacan la necesidad de intervenciones tempranas para mitigar los efectos del maltrato infantil en el desarrollo psicosocial y emocional de los niños, lo cual está relacionado con el uso de terapias de juego que promuevan la expresión emocional y el apoyo terapéutico. | Las herramientas lúdicas pueden ser utilizadas para inculcar valores como la compasión y empatía desde una edad temprana, fortaleciendo el bienestar emocional de los niños y promoviendo su desarrollo social y emocional.     |
| <i>Facilitación de la comunicación a través de herramientas lúdicas.</i> | Los juegos serios pueden actuar como mediadores en la terapia, facilitando la expresión y el procesamiento de traumas en niños que han experimentado abuso, demostrando el papel del juego para superar barreras comunicativas.   | Destacan la capacidad del juego para captar la atención de los niños y facilitar su participación, lo que puede ser clave en un contexto terapéutico para niños que tienen dificultades para comunicarse de manera tradicional. |

Después de revisar estos puntos de coincidencia, se presentan los hallazgos más relevantes derivados de soluciones identificadas en el estado de la técnica, los cuales pueden servir como referencias valiosas para el desarrollo del proyecto.

- **‘Alma – Therapy Dolls’ y ‘Vil Du?!’:** *facilitan la expresión emocional y la comunicación no verbal. Ambas abordan la necesidad de proporcionar un medio para que los niños expresen lo que sienten sin depender de las palabras.*
- **‘Dino's Ancient Art Adventure’ y ‘The World Rescue Board Game’:** *demuestran cómo los juegos educativos pueden hacer que el aprendizaje sea interactivo y divertido, lo que aumenta la retención y el interés de los niños.*
- **‘Imaginary Language’:** *destaca la importancia de la creatividad y la no literalidad en el juego, permitiendo que los niños exploren y experimenten libremente.*
- **‘Emotional First Aid Kit’ y ‘CBTrail’:** *proporcionan apoyo emocional y desarrollan habilidades emocionales y sociales en los niños. Ambos destacan la importancia de ofrecer herramientas que ayuden a los niños a lidiar con el estrés, la ira y la autoestima.*
- **‘Sala Snoezelen’ y ‘Novel Hospital Toys’:** *demuestran cómo un entorno controlado y familiar puede reducir la ansiedad y mejorar la disposición de los niños para participar en la terapia.*

Finalmente, se indaga en el paso a paso del proceso de terapia y las sesiones de psico orientación que se emplean en la Corporación Social PAN, detallando cómo se estructuran cronológicamente para responder a las necesidades emocionales y comportamentales de los niños.

### Paso a paso del proceso de terapia

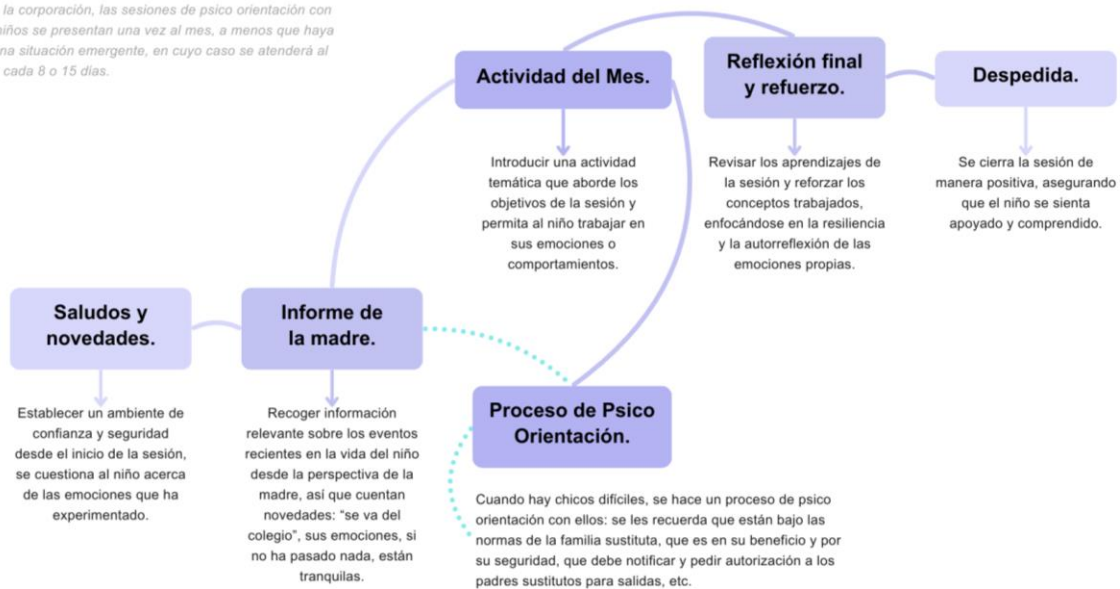
1. Identificar qué se va a intervenir, ya sea a nivel emocional, comportamental, o de desarrollo.
2. Si el niño viene con la madre, verificar que el niño esté participando en la terapia por voluntad propia o por razón de la madre.
3. Identificar habilidades y gustos del niño, para adaptar la terapia a sus necesidades individuales, Lau implementa mucho el arte terapia.
4. Trabajar en el proceso de resignificación de experiencias, el desarrollo de resiliencia, qué conciben como bueno y malo, manejo de emociones.

### Paso a paso de la sesión de psico orientación

Figura 14

#### *Paso a paso de la sesión de psico orientación de la Corporación Social PAN*

*\*En la corporación, las sesiones de psico orientación con los niños se presentan una vez al mes, a menos que haya alguna situación emergente, en cuyo caso se atenderá al niño cada 8 o 15 días.*



*Nota.* Elaboración propia.

Conocido el paso a paso del proceso terapéutico y la estructura de las sesiones de psico orientación utilizadas en la corporación, se incluyen los resultados de una entrevista realizada a una psicóloga de PAN. En esta entrevista se aborda los principales obstáculos

en la comunicación general con los niños, así como las estrategias que se han implementado para mitigar estas dificultades y facilitar el proceso de intervención.

**1. ¿Cuáles son los principales obstáculos que enfrentan los terapeutas en el proceso de comunicación con los niños?**

Uno de los mayores obstáculos es establecer una conexión efectiva, o "rapport", con el niño. Sin esta conexión, es difícil abordar adecuadamente las situaciones que se presentan y obtener resultados positivos. Además, es crucial que el niño desee activamente participar en el proceso. Otros desafíos incluyen las limitaciones del lenguaje, la desconfianza o resistencia del niño, y la falta de autoconocimiento.

**2. ¿Qué tipo de información necesitan los terapeutas de los niños durante las sesiones?**

Desde la perspectiva de la corporación, es importante conocer el motivo por el cual se inició el proceso de restablecimiento de derechos del niño, su ciclo vital, y tener un conocimiento del proceso académico para hacer un seguimiento pedagógico adecuado. También se evalúa el estado emocional y físico del niño para entender cómo se sienten y cómo se están desarrollando.

Ejemplo práctico: Al inicio de la sesión, los niños deben firmar una planilla y responder preguntas simples, como la fecha actual, para evaluar su orientación temporal.

**3. ¿Cómo se comunican típicamente los niños de seis a once años?**

Algunos niños se expresan fácilmente a través del diálogo, mientras que otros encuentran más cómodo comunicarse mediante la pintura, la escritura, o a través de actividades interactivas en plataformas digitales.

**4. ¿Dónde se implementaría la herramienta propuesta para la terapia?**

La herramienta se implementaría en el mismo entorno terapéutico como una herramienta independiente, diseñada para ser fácil de usar sin necesidad de montajes extensos o modificaciones significativas en la infraestructura existente.

**5. ¿Qué aspecto de la comunicación mejoraría con la herramienta propuesta?**

La herramienta ayudaría a facilitar la expresión emocional, especialmente para los niños que tienen dificultades para identificar y verbalizar sus emociones. Esto puede deberse a un desarrollo lingüístico incompleto o a una falta de conocimiento sobre las diferentes emociones y sus roles en la vida cotidiana.

**6. ¿El proceso terapéutico varía entre niños y niñas?**

No, el proceso es el mismo para ambos sexos. Las diferencias en el enfoque podrían depender de la edad del niño y de sus necesidades específicas.

**7. ¿Cuáles son los posibles efectos del trauma en los niños?**

Durante el proceso de resignificación de su historia de vida, los niños pueden experimentar detonantes emocionales que los lleven a tomar decisiones autolesivas. Esto puede resultar en diagnósticos de trastornos del estado de ánimo, convirtiéndose en un factor predisponente a desarrollar tales trastornos.

**8. ¿Cómo se trabajan las emociones actualmente en las terapias?**

Las emociones se abordan mediante arteterapia y actividades como la cartografía emocional (dibujar en una silueta humana dónde sienten las emociones), columnas de emociones (clasificar emociones y sus definiciones), y dibujos que representan diferentes estados emocionales. También se utilizan cuentos para ayudar a los niños a identificar emociones a través de personajes y situaciones.

Es importante destacar que el trabajo con los niños en la psico-orientación se ha abordado desde las emociones primarias, es decir: felicidad, tristeza, enojo, miedo, desagrado y sorpresa.





|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

La psico orientación no es un proceso tan profundo como la terapia tradicional. Aunque existen objetivos, estos suelen ser a largo plazo y los niños están obligados a participar, lo cual puede influir en su disposición. Además, se consideran las influencias familiares, sociales y culturales, así como eventos importantes en la vida del paciente. Es una forma básica de terapia que se centra en la toma de decisiones y en la comprensión de diferentes posibilidades de manera objetiva.

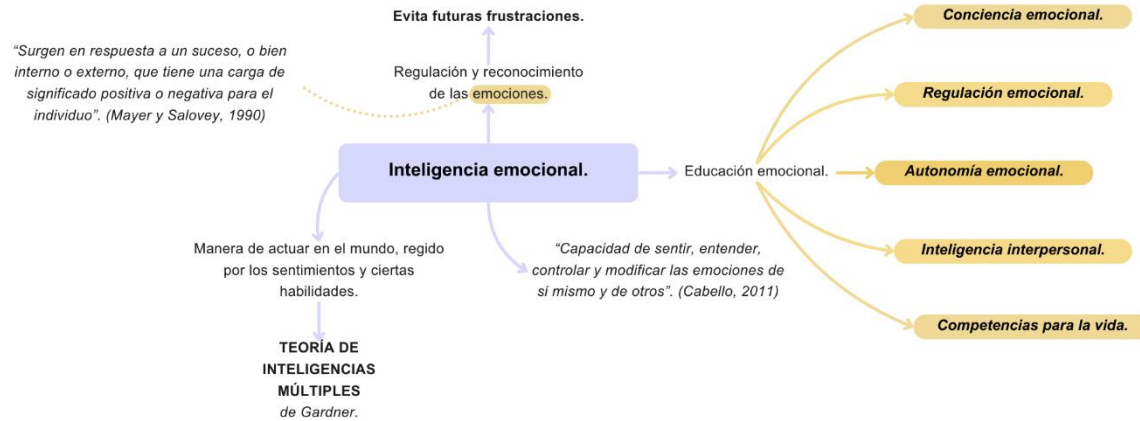
A partir de esta investigación adicional, se establecen bases sólidas que delimitan el alcance de la herramienta, orientándola hacia la mejora en la comunicación y el desarrollo emocional de los niños que se encuentran bajo el cuidado de la corporación. Con estos fundamentos, sumados al análisis de antecedentes, se busca desarrollar una herramienta lúdica e interactiva que proporcione a los profesionales un recurso práctico y efectivo para apoyar el reconocimiento, comprensión y expresión emocional de los menores. Asimismo, es vital que la herramienta se pueda integrar naturalmente en las dinámicas de las sesiones para que, además de cumplir con los objetivos de la Corporación Social PAN, contribuya significativamente a la creación de un entorno terapéutico seguro y estimulante, donde los niños puedan explorar y expresar sus emociones en un marco de empatía.

Con el objetivo de consolidar el marco teórico que guiará la creación de la herramienta, se realizó una investigación sobre el concepto de "Inteligencia Emocional" como un componente esencial en el desarrollo infantil. Este análisis permite desglosar los elementos clave de la inteligencia emocional y visualizarlos en un gráfico que sintetiza sus componentes e ideas principales:

Figura 16

*Conceptualización de Inteligencia emocional*

*\*Los niños sienten mucho, con mucha frecuencia e intensidad.*



*Nota.* Elaboración propia a partir del trabajo de grado *Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar*. <https://shorturl.at/yfJew>

Este recurso gráfico no solo facilita una comprensión conceptual precisa de la Inteligencia emocional, sino que también actúa como un referente visual clave para el diseño de una herramienta que incorpore cada uno de estos elementos en un contexto lúdico y terapéutico. Este enfoque garantiza que la herramienta no solo sea funcional y eficaz en las dinámicas de las sesiones, sino que también responda de manera óptima a las necesidades emocionales de los niños bajo el cuidado de la corporación.

El siguiente gráfico, centrado en el Reconocimiento de las emociones básicas, proporciona una estructura visual para entender rápidamente las seis emociones primarias de Damasio: alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y sorpresa, destacando tanto sus funciones específicas como los métodos psicológicos para enseñarlas a los niños.

Cada emoción se desglosa en términos de su utilidad en el desarrollo emocional y social de los menores, mientras que se presentan estrategias prácticas de enseñanza emocional como cuentos y guías didácticas, fichas ilustrativas y la interacción diaria con

figuras de confianza. Estos métodos refuerzan la identificación y expresión emocional, brindando a los niños herramientas para una mayor autoexploración y gestión de sus sentimientos. Este gráfico es una base fundamental para el diseño de una herramienta que, además de enseñar a reconocer emociones, permita a los niños experimentar y expresarlas en un entorno seguro y significativo dentro de las sesiones terapéuticas.

Figura 17

*Reconocimiento de las emociones básicas*



*Nota.* Elaboración propia a partir del sitio web *Psicología y Mente*. <https://shorturl.at/cn5mC>

Ahora bien, la investigación y el diálogo continuo con los profesionales de la Corporación Social PAN han permitido especificar con mayor precisión el enfoque del proyecto. Inicialmente concebido como una herramienta para mediar la comunicación entre profesionales de la salud mental y los niños de la Corporación Social PAN, este proyecto pretende ser una herramienta lúdica e interactiva, dirigida a fomentar la **comunicación emocional** entre ambos actores.



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

La herramienta se orienta a ofrecer un recurso efectivo y accesible para los profesionales, con el objetivo de enseñar a los niños a reconocer, comprender y expresar sus emociones, centrándose específicamente en las seis emociones primarias identificadas por Damasio: alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y sorpresa, que forman parte de los objetivos terapéuticos de la corporación.

Asimismo, la herramienta propuesta, aunque aún en fase de Exploración y delimitación, se concibe como un “todo dinámico” que debe integrar diversos elementos para facilitar un aprendizaje significativo. De esta manera, no solo apoya el reconocimiento emocional, sino que se alinea con las prácticas terapéuticas de la corporación al ofrecer un ambiente seguro y empático en el que los menores puedan explorar sus emociones de forma libre y protegida. Con estas bases, el proyecto avanza hacia la creación de un recurso práctico que facilite el desarrollo emocional de los niños en la corporación, ayudando a construir habilidades emocionales fundamentales para su bienestar y desarrollo personal.

### **Ideación**

Para desarrollar una herramienta que fortalezca la comunicación emocional entre niños afectados por maltrato infantil y profesionales de la salud mental de la Corporación Social PAN, se llevó a cabo un proceso de ideación estructurado, integrando técnicas como el brainstorming (lluvia de ideas) y el uso de un moodboard de referentes claves para el proceso de inspirar y organizar visualmente las propuestas.

En esta fase, cada idea generada se evaluó en función de su capacidad para abordar los desafíos comunicativos específicos de los menores, así como su facilidad de implementación en el contexto de las sesiones de psico orientación.

Figura 18

*Moodboard de referentes clave*



Nota. Elaboración propia.

A continuación, se detallan las ideas desarrolladas, cada una con su descripción, la solución que plantea al problema de comunicación y su funcionamiento dentro del contexto terapéutico:

- **Set de cartas de emociones.** Esta propuesta consiste en un set de cartas que ilustran cada una de las seis emociones primarias definidas por Damasio. Cada carta incluiría una imagen representativa de la emoción, una breve descripción que facilita su identificación y comprensión, y una estrategia de gestión emocional para el afrontamiento.

El set busca ofrecer un recurso profesional estandarizado para los psicólogos, reemplazando las imágenes genéricas que suelen imprimir desde internet. Con este set de cartas, los niños podrán aprender a reconocer sus

emociones de manera más estructurada y los terapeutas contarán con un apoyo visual atractivo y accesible para orientar la conversación emocional.

- **Mazo de actividades emocionales.** Pensado para hacer el proceso de identificación emocional más dinámico y entretenido, el mazo de actividades contiene una serie de dinámicas breves, cada una relacionada con una emoción específica. Estas actividades están diseñadas para mantener el interés del niño y fomentar su participación activa en la terapia.

El objetivo es involucrar al menor a través de juegos que le permitan experimentar, explorar y expresar emociones, promoviendo así una comunicación abierta y genuina. Este recurso no solo facilita la identificación de emociones, sino que también permite que el niño comprenda sus propios sentimientos en un ambiente seguro y lúdico.

- **Figuras tridimensionales de emociones.** La propuesta de figuras tridimensionales consiste en un conjunto de seis formas abstractas, cada una con una textura y diseño específicos que representan una emoción primaria. Estas figuras están concebidas como herramientas táctiles que permiten al niño explorar cómo se siente una emoción de manera tangible, asociando cada forma y textura con una experiencia emocional distinta.

A través de la manipulación de estas figuras, los niños podrán conectar sus sensaciones internas con un objeto físico, facilitando así el reconocimiento y la comprensión emocional de manera más concreta y accesible.

- **Daruma Doll Personalizable.** Inspirada en la tradicional muñeca Daruma, esta propuesta incluye una figura personalizable con componentes modulares, que permitirían externalizar las emociones de manera creativa y simbólica.

El Daruma tendría seis opciones de personalización, como mejillas, corazón, corona y cejas, estilizadas para representar cada una de las emociones básicas. La personalización permitiría que el niño adapte el Daruma según sus emociones, facilitando la expresión de sus sentimientos en una representación física.

Además, el Daruma incluiría un pequeño purificador de aire en su interior, que difunde aromas elegidos por el terapeuta, con el fin de utilizar la aromaterapia como un elemento adicional para ayudar al niño a conectar con sus emociones en el ambiente terapéutico.

- **Integración del Daruma Doll + Set de cartas + Guía emocional.**

Finalmente, se planteó la posibilidad de evolucionar el Daruma Doll más allá de un objeto, convirtiéndolo en una metodología de tres pasos. Esta metodología se complementarían con el Set de Cartas del punto uno, añadiendo una guía de actividades que seguiría la secuencia emocional representada en el Daruma.

La guía establecería una conversación directa con el niño, ayudándolo a reconocer, comprender y procesar cada emoción de manera secuencial.

A través de esta integración, el Daruma Doll se convierte en una herramienta versátil y completa que no solo facilita la expresión emocional, sino que guía al niño a lo largo de un proceso de autoconocimiento y regulación emocional, ajustándose al modelo terapéutico de la corporación.

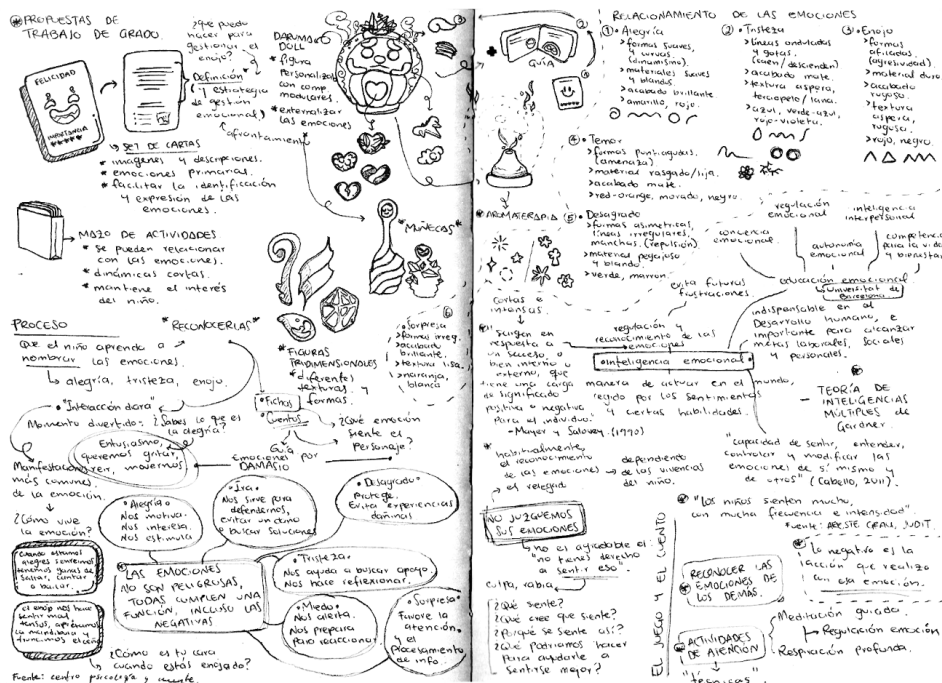
Este proceso de ideación se centró en crear una herramienta lúdica e interactiva que promueva el desarrollo emocional y fortalezca la comunicación entre niños y terapeutas. Cada propuesta fue pensada para trabajar diferentes aspectos de la terapia emocional: el Set de cartas ofrece un recurso visual accesible, el Mazo de actividades introduce dinamismo en la terapia, las Figuras tridimensionales permiten explorar emociones de manera táctil, y el Daruma Doll aporta una representación física y personalizable de las

|         |            |
|---------|------------|
| Código  | FDE 237    |
| Versión | 01         |
| Fecha   | 25-01-2024 |

emociones, con una metodología que integra varias herramientas en una experiencia completa.

Figura 19

Ideación de la herramienta: proceso creativo y propuestas de diseño



Nota. Elaboración propia.

Finalmente, se seleccionó la metodología que integra el Daruma Doll, el Set de cartas y la Guía emocional debido a su potencial para combinar elementos visuales, táctiles y narrativos que faciliten el reconocimiento, comprensión y expresión de las emociones en los niños. Sin embargo, para adaptar el concepto del *Daruma Doll* a un contexto culturalmente relevante y familiar para el público infantil de la Corporación Social PAN, se llevó a cabo una exploración formal para definir una figura que fuera identificable y atractiva para los niños.

La definición del personaje inició con un brainstorming en el cual se exploraron alternativas de formas y personajes, evitando encasillar el proyecto en el objeto tradicional

del Daruma. Durante esta fase, se propusieron diversas ideas, como figuras de animales, personajes antropomórficos con los que los niños se pudieran identificar y personalizar, e incluso esculturas indígenas nacionales para ofrecer un vínculo culturalmente relevante.

Después de evaluar estas opciones, se eligió el concepto del *niño de madera*. Un personaje que permite no solo mantener la idea de personalización, sino también ofrecer una figura con la que los niños puedan identificarse fácilmente, convirtiéndolo en un “compañero” que facilita la externalización de sus emociones.

El niño de madera fue diseñado como un personaje físico personalizable que ayuda a los niños a expresar sus emociones y pensamientos en un entorno de juego y exploración. Esta propuesta se estructuró para responder a las cuatro preguntas esenciales que los psicólogos le formulan a los menores en las sesiones de psico orientación:

- **"¿Qué has sentido?"** – Representado por un corazón intercambiable, donde cada una de las seis piezas simboliza una emoción primaria.
- **"¿Qué has pensado?"** – El niño puede introducir “pensamientos” en la cabeza del personaje, usando seis piezas que representan ideas o reflexiones.
- **"¿Cómo te has mostrado?"** – Mediante la boca y las cejas intercambiables, el niño puede ilustrar su expresión facial y reflejar su estado emocional.
- **"¿Cómo has actuado?"** – Las manos del personaje permiten al niño expresar las acciones o actitudes adoptadas frente a sus emociones.

En este punto de ideación, se planteó que cada una de estas áreas de ítems tuvieran seis opciones de piezas intercambiables, es decir, el niño de madera incluye seis corazones, seis pensamientos, seis bocas, seis pares de cejas y seis pares de manos. Estas piezas permiten una personalización completa, otorgando al niño la posibilidad de representar cómo se siente, piensa, actúa y se muestra.

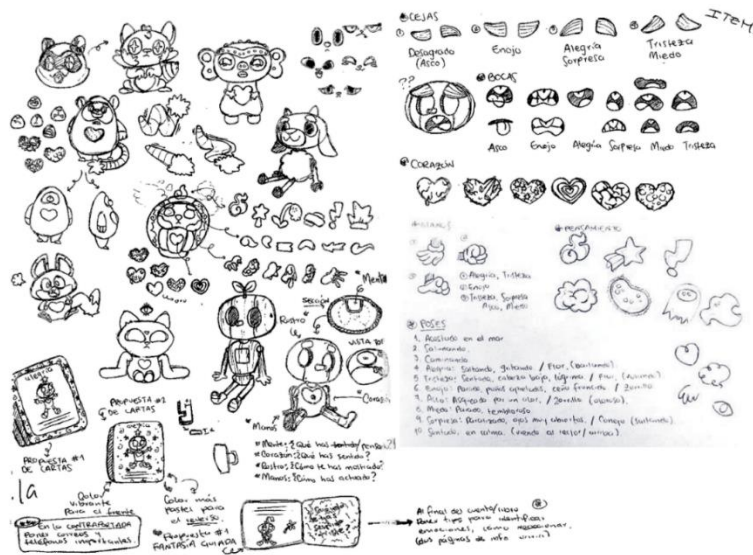
El modelo físico del niño de madera se planteó para ser producido mediante impresión 3D en filamento de PLA, lo que permite una estructura robusta y personalizable, garantizando además la precisión en las piezas intercambiables, asegurando que cada parte sea funcional y duradera.

En paralelo, se mantuvo el concepto original del Set de cartas emocionales como apoyo visual. A partir de esta fase, se comenzó a idear los diseños específicos de las cartas, que incluirían ilustraciones del niño de madera y descripciones sencillas que representan las seis emociones primarias, facilitando el proceso de identificación de las emociones.

Por último, se renombró la Guía Emocional como Fantasía Guiada, un recurso narrativo diseñado para sumergir al niño en una historia estructurada, que lo conduce a través de una exploración emocional de forma lúdica y segura. La Fantasía Guiada presenta escenarios y preguntas relacionadas con las emociones del niño de madera, promoviendo una conversación empática entre el niño y el personaje, mediada por el terapeuta.

Figura 20

*Ideación de la herramienta: exploración formal y conceptualización del personaje*



Nota. Elaboración propia.

## Propuestas de diseño

**Departamento  
de Diseño**

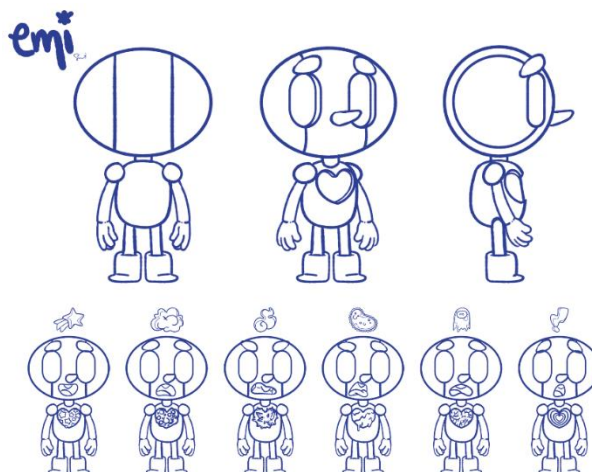
Gracias a la fase de ideación y al análisis de las necesidades de comunicación emocional en el contexto de la Corporación Social PAN, se consolidó una metodología integral desde el diseño industrial que cumple con los requerimientos establecidos y que da vida a **Emi, el niño de madera**.

Esta herramienta, concebida para adaptarse a los objetivos terapéuticos de los profesionales de la Corporación Social PAN, se enfoca en fortalecer la comunicación emocional en un entorno de confianza y empatía. La figura de *Emi, el niño de madera* facilita que los niños proyecten sus emociones junto a un “compañero” neutro y flexible, con el que se pueden relacionar fácilmente y proyectar sus propias experiencias emocionales.

*El niño de madera* simboliza, además, la capacidad de transformación: un concepto que refleja el viaje que los niños emprenden dentro de la corporación. En este contexto, Emi permite a los niños reconocer, comprender y expresar sus emociones de forma segura y creativa, fomentando un proceso de autoexploración que enriquece las sesiones terapéuticas y promueve un diálogo significativo entre el niño y el terapeuta.

Figura 21

*Diseño de personaje – Emi, el niño de madera*



*Nota.* Elaboración propia.

La metodología de Emi, el niño de madera está organizada en tres fases que pueden ser realizadas de manera secuencial o independiente según considere necesario el profesional, cada una diseñada para guiar al niño en su proceso de reconocimiento, comprensión y expresión de las emociones:

### 1. Set de cartas emocionales – Reconocimiento de emociones.

En esta primera fase, con la guía del terapeuta, el niño explora un conjunto de seis cartas ilustradas, cada una dedicada a una emoción primaria. Estas cartas están diseñadas para ofrecer una representación clara de cada emoción, facilitando que el niño identifique y reflexione sobre sus propias experiencias emocionales.

Cada carta incluye:

- **Frente de la carta:**
  - **Nombre de la emoción**, para familiarizar al niño con el término adecuado de lo que siente.
  - **Ilustración de la emoción**, para facilitar su identificación.
- **Reverso de la carta:**
  - **Breve descripción de la emoción**, que ayuda a comprender la naturaleza de esta.

El almacenamiento de las cartas se encuentra cuidadosamente integrado en la guarda del libro de la fantasía guiada, ofreciendo un acceso sencillo y seguro a este recurso.

En la página siguiente, se presenta una sección dedicada a las estrategias de gestión emocional, brindando a los niños y al terapeuta un flujo natural de herramientas que facilitan la identificación y manejo de las emociones. Esta disposición asegura una experiencia de uso organizada y funcional, que

complementa y enriquece el proceso de autoconocimiento y comunicación emocional.

En el primer momento de esta fase, el psicólogo presenta las cartas para invitar al niño a reflexionar sobre sus sentimientos recientes, incentivando un diálogo inicial sobre cómo se ha sentido en los días previos a la sesión. Esta introducción visual y simplificada permite que el niño explore su estado emocional y desarrolle un vocabulario que lo ayude a expresarse.

Además, la estrategia integra un apartado de **gestión emocional**, incluido en el índice de la fantasía guiada, para guiar al niño en el aprendizaje de técnicas para enfrentar lo que siente. Este enfoque completo no solo facilita la identificación de las emociones, sino que también le brinda herramientas para que empiece a reconocer que existen métodos para comprender y manejar sus sentimientos, fortaleciendo la autoexploración y el desarrollo emocional.

#### Contenido de las cartas.

- **Carta 1: Alegría**

**Descripción:** La alegría nos hace sentir felices y motivados. Nos anima a hacer las cosas que nos gustan y a repetir las experiencias que disfrutamos.

**Gestión emocional:** Si sientes alegría, ¡compártela! Expande esa luz.

Sonríe, salta, baila, canta, dile a alguien por qué estás contento o haz algo que disfrutes con tus amigos o familia.

**Color:** Amarillo. (#f2d24f / #9c7627) Asociado con la luz del sol, evoca optimismo.

**Patrón:** Formas suaves y redondeadas que transmiten dinamismo.

---

- **Carta 2: Tristeza**

**Descripción:** La tristeza es como una nube gris que nos hace sentir que necesitamos un poco de ayuda y cariño. Es una señal de que necesitamos hablar con alguien o tomar un momento para pensar en lo que sentimos.

**Gestión emocional:** Si sientes tristeza, ¡libérala! Llorar si lo necesitas. Toma un papel y dibuja o escribe lo que pasa por tu mente. Abrazar y hablar con alguien de confianza también ayudará a que tu corazón se alivie.

**Color:** Azul. (#9acbe2 / #327480) Transmite melancolía y calma.

**Patrón:** Formas que descienden, reflejando una sensación de decaimiento

---

- **Carta 3: Enojo**

**Descripción:** El enojo nos ayuda a defendernos y a buscar soluciones cuando algo no está bien. Nos da la fuerza para resolver problemas.

**Gestión emocional:** Si sientes enojo, ¡contróllalo! Respira hondo y cuenta hasta 10 lentamente. Luego, trata de decir lo que te hizo enojar con calma y busca una solución. También, puedes apretar una pelota o almohada para calmarte.

**Color:** Rojo. (#e7443e / #8a2a27) Vinculado con la sangre y el peligro.

**Patrón:** Formas angulares y puntiagudas que sugieren agresividad.

---

- **Carta 4: Asco**

**Descripción:** El asco nos ayuda a evitar cosas que podrían hacernos daño o que simplemente no nos gustan. Es una emoción que nos protege de experiencias desagradables.

**Gestión emocional:** Si sientes asco, ¡transfórmalo! Imagina que lo que te desagrada se convierte en algo diferente. Si algo huele mal, imagina que ahora huele a flores, o si algo te parece feo, conviértelo en algo bonito en tu mente.

**Color:** Verde. (#afc771 / #48803b) Recuerda la idea de algo tóxico repulsivo.

**Patrón:** Formas caóticas o distorsionadas que representan repulsión.

---

- **Carta 5: Miedo**

**Descripción:** El miedo es como una alarma que nos avisa de posibles peligros y nos prepara para reaccionar. Nos ayuda a estar atentos y encontrar maneras de sentirnos seguros.

**Gestión emocional:** Si sientes miedo, ¡fróntalo! Imagina que tienes un escudo protector que te da valentía, colócalo frente a ti y di en voz alta una palabra de seguridad, como "Soy fuerte", "Puedo hacerlo", "Estoy a salvo".

**Color:** Morado. (#a26aa4 / #553069) Evoca misterio, inquietud y lo desconocido.

**Patrón:** Formas poco definibles y misteriosas.

---

- **Carta 6: Sorpresa**

**Descripción:** La sorpresa nos hace prestar atención a lo que está pasando. Nos ayuda a procesar nuevas experiencias y a aprender de ellas.

**Gestión emocional:** Si sientes sorpresa, ¡explórala! Conviértete en un explorador, piensa que acabas de descubrir algo nuevo y tómate un momento para entender lo que pasó. Pregunta o explora más si algo te genera curiosidad.

**Color:** Blanco. (#d0c7c0 / #787974) Se asocia con el destello de algo inesperado, como la sorpresa, que es una emoción de apertura a lo desconocido.

**Patrón:** Formas que representan un estallido de energía.

**Material de las cartas:** Papel propalcote 300gr – laminado (acabado brillante). **Departamento de Diseño.**

**Medidas generales de cada carta:** 9 x 13 cm.

Figura 22

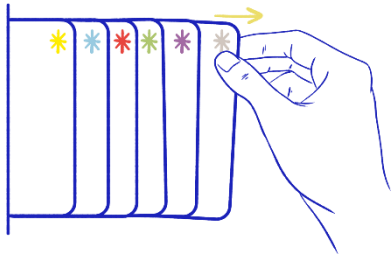
*Set de cartas emocionales – Reconocimiento de emociones*



Nota. Elaboración propia.

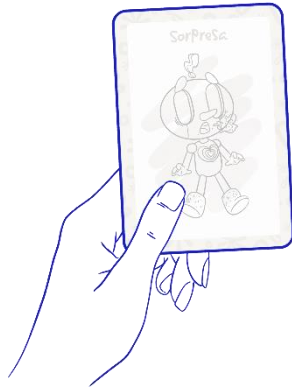
Para comprender a detalle la funcionalidad y características de los componentes de la fase de reconocimiento de las emociones, a continuación se presentan las lupas de mecanismo de cada elemento, destacando sus principales particularidades técnicas y su relación con los objetivos de la herramienta.

**Departamento de Diseño**

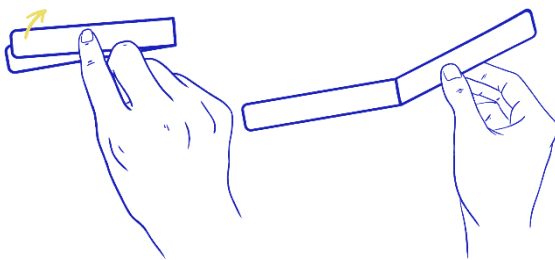


Almacenamiento en cascada de las cartas emocionales en la guarda de la Fantasía guiada. Este diseño permite que las cartas estén organizadas de manera eficiente, protegidas de posibles daños y accesibles en cualquier momento, garantizando su conservación a largo plazo.

Además, refuerza la integración entre las fases de reconocimiento y exploración emocional, uniendo ambos elementos en un solo recurso práctico.



Tamaño óptimo de las cartas. Las dimensiones de las cartas han sido diseñadas para facilitar su manejo por parte de los niños, destacando su contenido visual y textual. Esto mejora la experiencia de lectura y asegura que las imágenes representativas de las emociones sean claras y atractivas.



El apartado de gestiones emocionales se encuentra en la página siguiente al almacenamiento de las cartas, asegurando que los elementos necesarios para la fase de reconocimiento estén agrupados y fácilmente accesibles dentro del primer sector de la herramienta.

Esto promueve un flujo lógico y organizado en el uso de la herramienta.

## 2. Fantasía guiada – Comprensión de emociones.

La segunda fase de la metodología se centra en una fantasía guiada titulada "*Explorando mis emociones con Emi, el niño de madera*", diseñada como una herramienta inmersiva para que el niño aprenda a reconocer y comprender sus

emociones a través de una narrativa cuidadosamente estructurada. En este contexto, la fantasía guiada actúa como “una historia para aprender a sentir”, en la que el niño se sumerge en las experiencias del personaje de Emi, quien le enseña cómo se vive cada emoción. Además, la fantasía guiada responde a una necesidad específica observada en las prácticas terapéuticas de la Corporación Social PAN, donde los psicólogos utilizan cuentos como una herramienta para ayudar a los niños a identificar y comprender sus emociones.

La narrativa incorpora ilustraciones y preguntas que animan al niño a reflexionar sobre sus propias experiencias emocionales y formas de actuar ante lo que siente. Estas preguntas son un puente para que el niño desarrolle su autoconocimiento mientras descubre junto a Emi la importancia de aceptar y expresar cada emoción. Esta dinámica permite, además, un diálogo abierto y acogedor con el terapeuta, que utiliza la narrativa para facilitar un espacio donde el niño se sienta seguro y entendido.

Al final de la narrativa, la fantasía guiada culmina con una invitación para el niño, transmitida a través del personaje de Emi. En este cierre, Emi anima al niño a personalizar el modelo físico, integrando lo aprendido durante la historia y haciendo tangible su experiencia emocional. La personalización del modelo permite al niño seleccionar elementos que representen sus emociones, respondiendo a preguntas clave como “¿Qué has sentido?”, “¿Qué has pensado?”, “¿Cómo te has mostrado?” y “¿Cómo has actuado?”.

#### **Contenido de la fantasía guiada:**

- **Portada:**

**“Explorando mis emociones con Emi, el niño de madera”.**

– Una historia para aprender a sentir. –

---

- **Página 1: Presentación**

Di hola a Emi, el niño de madera,  
un pequeño que se siente inseguro y perdido.  
Aunque su cuerpo es fuerte, por dentro está confundido,  
quiere entender qué son esas cosas que lo hacen sentir tan distinto.

---

- **Página 2: Inicio de la aventura**

Un día decidió salir a caminar,  
aunque su mente y corazón empezaban a dudar.  
Con cada paso, sentía un pequeño temor,  
como si el mundo fuera enorme y él pequeño.

---

- **Página 3: Alegría**

A lo lejos, Emi niño vio algo especial,  
una flor brillante, pura y natural.  
Corrió hacia ella, su aroma lo hizo sonreír.  
Brincó, giró y empezó a bailar,  
la alegría en su corazón no dejaba de brillar.  
- "¿Qué te ha hecho sentir feliz últimamente? ¿Dónde sientes la alegría?"

---

- **Página 4: Tristeza**

Pero la tristeza llegó de repente,  
el viento sopló y se llevó la flor en frente,  
como una nube gris, todo se nubló en su mente.  
Se sentó en silencio, el brillo se apagó,  
y una pequeña lágrima por su mejilla rodó.  
- "¿Cuándo te has sentido triste? ¿Qué cambia dentro de ti cuando estás así?"

---

- **Página 5: Enojo**

Mientras tanto, un zorrillo unas frutas comía,  
y sin querer, un pedazo al niño le lanzó.

El niño de madera, sintiendo enojo al instante,  
apretó sus puños y frunció el ceño,  
mostrando su mal humor constante.

- "¿Qué te hace enojar? ¿Cómo reaccionas cuando estás molesto?"

---

- **Página 6: Asco**

El zorrillo, avergonzado, soltó un olor desagradable,  
Emi, con asco, hizo una mueca inevitable.

Tapó su nariz y se alejó de prisa,  
el mal olor le causó una incomodidad precisa.

- "¿Qué te ha causado asco alguna vez? ¿Cómo lo muestras?"

---

- **Página 7: Miedo**

La noche cayó, y el viento empezó a soplar,  
el niño de madera se echó a temblar.

El miedo lo invadió, su corazón latía fuerte, no sabía qué hacer,  
se abrazó a sí mismo, buscando calor y querer.

- "¿Qué te asusta? ¿Qué haces cuando tienes miedo?"

---

- **Página 8: Sorpresa**

Regresando a casa, algo saltó frente a él,  
sus ojos se abrieron, y su cuerpo se paralizó.

El miedo se va, ahora está alerta,  
la sorpresa le llena y lo despierta.

- "¿Qué te ha sorprendido últimamente? ¿Qué haces cuando algo te sorprende?"

---

- **Página 9: Conclusión**

Después de todo lo vivido,

Emi ya no se siente perdido.

Ha aprendido de cada emoción,

y ahora se siente más curioso y valiente en su corazón.

“Hoy he aprendido mucho sobre lo que siento.

A veces me siento alegre, otras veces triste o enojado.

A veces tengo asco, miedo o sorpresa... y todo eso está bien.

Porque todas mis emociones me ayudan a entenderme mejor.”

---

- **Página 10: Invitación a personalizar el modelo físico**

“Ahora es tu turno, de mostrarme cómo te sientes a tu manera.”

“¿Qué has sentido?” — Tal vez un corazón puedas colocar,

que refleje lo que en tu interior ha llegado a vibrar.

“¿Qué has pensado?” — Un pensamiento en mi cabeza puedes añadir,

que muestre lo que en tu mente has llegado a vivir.

“¿Cómo has actuado?” — Mis manos pueden contar,

cómo últimamente has decidido actuar.

“¿Cómo te has mostrado?” — Mis cejas y boca puedes cambiar,

para que reflejen lo que los demás han podido observar.

---

- **Contraportada:**

Acompaña a Emi, un niño de madera curioso y sensible

en su aventura de reconocer y comprender sus emociones.

A lo largo de su camino, sentirá alegría, tristeza, enojo y mucho más,

y cada experiencia lo ayudará a entender mejor su mente y corazón.



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

¿Te animas a explorar tus propias emociones junto a Emi?

**Departamento  
de Diseño**

A lo largo de esta historia, los pequeños no solo reconocen sus emociones, sino que aprenden a comunicarlas y descubrir, junto a Emi, lo valioso que es aceptar y expresar cada emoción.

**Material de la fantasía guiada:**

- **Portada y contraportada:** Pasta dura – laminada (acabado brillante).
- **Páginas comunes:** Papel propalcote 150gr – no laminado (brillante).

**Medidas generales:** 21.5 x 15.5 cm.

Figura 23

Fantasia guiada – Comprensión de emociones

**EXPLORANDO MIS EMOCIONES**  
Cuento para niños  
Cuentos de emociones

¡Hay afortunados que pueden sentir!

**GESTIÓN EMOCIONAL**

**Emi**  
El mundo de las emociones

Si todos en Emi es más de nosotros un pequeño que se siente inseguro o perdido, después de leerlo es divertido, por eso, te está compartiendo. Ayuda a Emi a sentir por sus emociones. Pero si puedes sentir, ¡no estás solo!

Un día decidí salir a caminar con mi mamá y cuando me estaba cambiando, con cada paso que daba me sentía inseguro. Después de eso me sentí muy triste y me quedé llorando.

**¿Qué te ha hecho sentir feliz últimamente?**  
¿Dónde sientes la alegría?

**¿Cuándo te has sentido triste?**  
¿Qué cambia dentro de ti cuando estás así?

**¿Qué te hace enojar?**  
¿Cómo reaccionas cuando estás molesto?

**¿Qué te ha causado asco alguna vez?**  
¿Cómo lo mueves tras?

**¿Qué te asusta?**  
¿Qué haces cuando tienes miedo?

**¿Qué te ha sorprendido últimamente?**  
¿Qué haces cuando algo te sorprende?

Al día siguiente, Emi se sintió triste, pero cuando salió a caminar con su mamá, se sintió feliz. Después de eso, Emi se sintió triste y lloró. Después de eso, Emi se sintió molesto y se enojó. Después de eso, Emi se sintió asco y se vomitó. Después de eso, Emi se sintió asustado y se escondió. Después de eso, Emi se sintió sorprendido y se alegró.

**¿Qué has sentido?** — Tal vez me gustaría poder explicar. Me gustaría que me ayudes a entender lo que siento.  
**¿Qué has pensado?** — Un pensamiento es un pensamiento. Pero cuando lo pienso, me siento triste y llorando.  
**¿Cómo has actuado?** — Me siento triste y llorando.  
**¿Cómo te has sentido?** — Me siento triste y llorando.  
Pero me gustaría que me ayudes a entender lo que siento.

El mundo de las emociones es un mundo muy interesante. Pero si puedes sentir, ¡no estás solo!

**Emi**  
El mundo de las emociones

El mundo de las emociones es un mundo muy interesante. Pero si puedes sentir, ¡no estás solo!

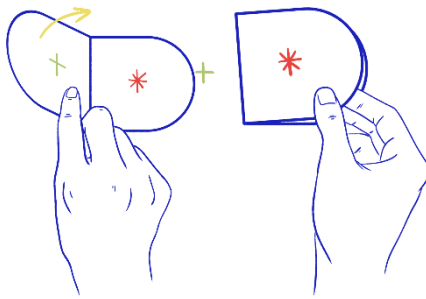
Nota. Elaboración propia.

Para comprender a detalle la funcionalidad y características de los componentes de la fase de comprensión de las emociones, que se centran en elementos interactivos que estimulan la experiencia del niño mediante elementos dentro de la fantasía guiada, a continuación se presentan las lupas de mecanismo, destacando sus principales particularidades técnicas y su relación con los objetivos de la herramienta.



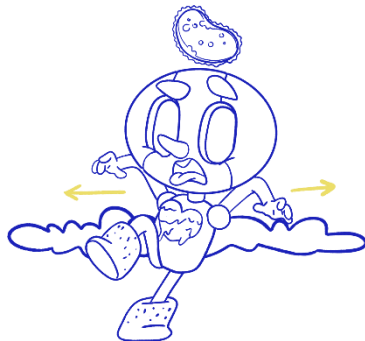
Alegría con movimiento de brazos.

Un mecanismo interactivo permite que los brazos de Emi se muevan de arriba a abajo, simbolizando su alegría. Este recurso brinda al niño una experiencia lúdica que facilita la identificación y exploración de esta emoción de forma dinámica.



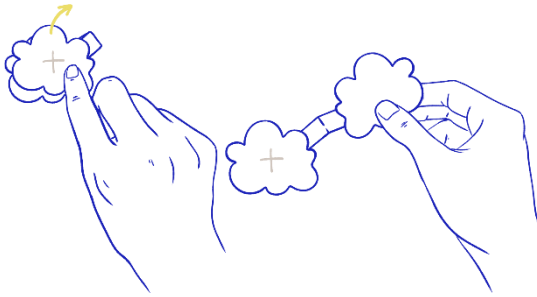
Cambio emocional en la página de Enojo.

Al voltear una pequeña página, Emi muestra un cambio repentino en su expresión, ilustrando la transición emocional. Este mecanismo invita al niño a reflexionar sobre los cambios en sus propios estados emocionales de manera visual y participativa.



Reacción de Asco al hedor del zorrillo.

Gracias a este mecanismo, el niño puede mover a Emi de izquierda a derecha, recreando su reacción de alejamiento ante el asco. Esto permite al niño explorar cómo las emociones influyen en nuestras acciones de forma intuitiva.



Revelación de la sorpresa escondida tras los arbustos.

Una pestaña permite descubrir qué sorprende a Emi. Este mecanismo no solo genera curiosidad, sino que también ayuda al niño a identificar y comprender la emoción de sorpresa de manera práctica y divertida.

### 3. Modelo físico – Expresión de emociones.

Esta fase final refuerza el proceso de autoexploración, dando al niño la oportunidad de materializar sus emociones en un objeto físico que representa su propio viaje de autoconocimiento y expresión. El modelo físico de Emi incluye piezas intercambiables, cada una destinada a representar aspectos clave de la experiencia emocional del niño.

A través de la personalización de este personaje, el niño puede proyectar su estado emocional, generando una herramienta concreta que facilita el trabajo del terapeuta al explorar y abordar cada emoción junto al niño en un ambiente seguro y creativo.

- **Corazón:** Simboliza lo que el niño ha sentido, permitiéndole identificar y expresar sus emociones internas.
- **Pensamiento:** Refleja lo que el niño ha pensado, aportando a su proceso de autorreconocimiento.
- **Cejas y boca:** Expresan cómo el niño se ha mostrado a los demás, ayudando a identificar y validar sus expresiones externas de emoción.
- **Manos:** Representan cómo el niño ha actuado, promoviendo una reflexión sobre su comportamiento y respuestas emocionales.

En esta etapa del diseño de detalle de la propuesta final, se decidió optar por un modelo de peluche en lugar de uno en impresión 3D para Emi, el niño de madera, dadas las ventajas que el material textil ofrece en el contexto terapéutico. El peluche brinda una textura suave y reconfortante que resulta ideal para fomentar un vínculo emocional entre el niño y el personaje, logrando que Emi se perciba como un objeto amigable.

El peluche facilita que el niño interactúe de forma intuitiva y segura con Emi y las piezas intercambiables, promoviendo una conexión afectiva sin obstáculos y menos formal que con un objeto rígido y plástico, lo cual es fundamental para crear un ambiente de confianza en el espacio terapéutico.

El diseño definitivo del modelo físico ha sido cuidadosamente desarrollado para maximizar su funcionalidad y adaptabilidad. Todo el cuerpo de Emi es una sola pieza que incluye cabeza, cuerpo, brazos, manos y pies. Esto facilita que el modelo sea compacto y seguro, y también permite que los niños se concentren en la personalización a través de piezas independientes que se ensamblan mediante velcro.

Las manos están equipadas con velcro en las yemas de los dedos y en la palma, permitiendo que el niño experimente diferentes gestos y posiciones sin necesidad de múltiples pares de manos.

En la cabeza, se dispone de un bolsillo interno donde el niño puede guardar sus "pensamientos", que están representados por piezas adicionales y seleccionadas bajo el consejo del psicólogo, quienes pueden ayudar al niño a asociar cada pensamiento con una emoción.

Las piezas independientes han sido diseñadas de forma específica para enriquecer la experiencia emocional y sensorial del niño:

- **Corazones:** Cada uno está diseñado con diferentes texturas como estrellas, burbujas y espinas, lo que aporta una experiencia sensorial adicional y ayuda al niño a identificar y asociar cada textura con una emoción particular.
- **Pensamientos:** Estos se representan mediante símbolos que evocan distintos estados emocionales y pueden ser seleccionados según la guía del psicólogo, permitiendo una interpretación personalizada de cada pensamiento.
- **Bocas:** Estas piezas ilustran el gesto característico que se genera al sentir cada emoción, ayudando al niño a identificar cómo las emociones se expresan en su propio rostro.
- **Cejas:** Solo se requiere un par de cejas, que gracias al velcro, pueden ser colocadas en distintas posiciones según el estado emocional que el niño quiera expresar, permitiendo flexibilidad para transmitir una variedad de emociones.

**Material del modelo físico:** Peluche.

**Medidas generales:** 13.5 x 10 x 18 cm. (Emi sentado)

Para comprender a detalle la funcionalidad y características de los componentes de la fase de expresión de las emociones, que permiten que el niño interactúe con elementos tangibles para exteriorizar y reflexionar sobre sus emociones, a continuación se presentan las principales lupas de mecanismo del modelo físico, destacando sus principales particularidades técnicas y su relación con los objetivos de la herramienta.

**Departamento  
de Diseño**



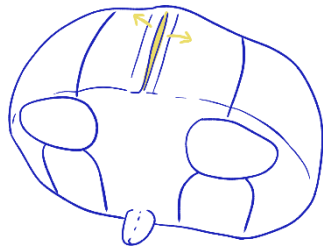
Elementos como las cejas, bocas y corazones están equipados con velcro, lo que facilita unirlos en puntos clave del peluche.

Esto permite al niño representar diferentes emociones y responder preguntas como *¿Qué has sentido?* y *¿Cómo te has mostrado?*



La yema de los dedos de Emi tiene velcro (lado macho), mientras que la palma cuenta con velcro (lado hembra), brindando al niño la posibilidad de configurar las manos de manera creativa.

Este mecanismo responde a la pregunta *¿Cómo has actuado?* al explorar cómo las emociones se reflejan en acciones concretas.



Emi incorpora un bolsillo interno en su cabeza, diseñado para guardar los pensamientos del niño.



Con ayuda del terapeuta, el niño puede introducir ideas y reflexiones que respondan a la pregunta *¿Qué has pensado?*, facilitando el proceso de externalización y análisis emocional.



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

Por otro lado, el empaque de la herramienta ha sido diseñado como “la casa” de Emi, un tronco de árbol en medio de la naturaleza, que invita a los niños a sumergirse en el mundo de las emociones desde el primer vistazo.

En su exterior, se ilustran los componentes de la herramienta —las cartas emocionales, la fantasía guiada y el modelo físico—, junto con llamados a la participación y a la exploración emocional, despertando la curiosidad y motivando a los niños a interactuar con el contenido. En el interior, se encuentra el peluche de Emi sentado con todas sus piezas ensamblables, y se incluye un bolsillo para almacenar la fantasía guiada. De esta forma, el empaque no solo resguarda, sino que también integra todos los elementos de la herramienta en un solo espacio.

**Material del empaque:** Cartón industrial.

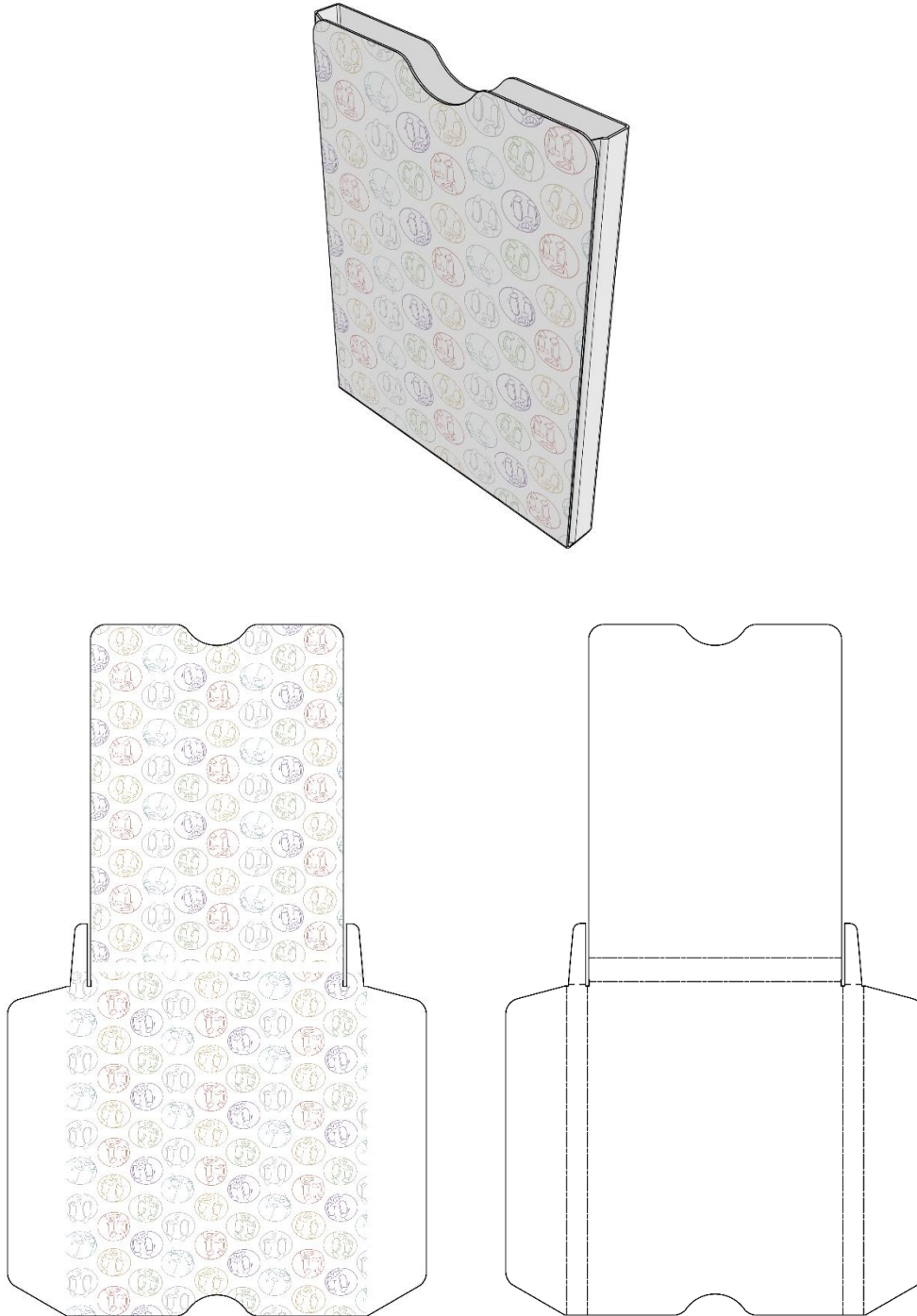
**Medidas generales:**

- **Bolsillo de Fantasía guiada (Doblado):** 1.7 x 16.5 x 21.5 cm.
- **Empaque (Doblado):** 16.5 x 17 x 22 cm.



Figura 25

*Bolsillo del empaque para la fantasía guiada*



Nota. Elaboración propia.

En esencia, *Emi, el niño de madera* es una herramienta terapéutica integral, donde la combinación de las diferentes fases por medio de un enfoque lúdico, consiguen adaptar el entorno terapéutico para fortalecer la comunicación emocional de los niños y profesionales en el contexto de la Corporación Social PAN.

A través de la interacción con esta herramienta, los niños pueden reconocer, comprender y expresar sus emociones de manera tangible, lo que no solo enriquece su proceso de autoconocimiento, sino que también facilita un diálogo genuino en las sesiones de psico orientación. Así, *Emi* se convierte en un aliado para los profesionales de PAN que acompañan a cada niño en su camino hacia la comprensión y regulación de sus emociones, brindando una herramienta invaluable para su desarrollo emocional y social.

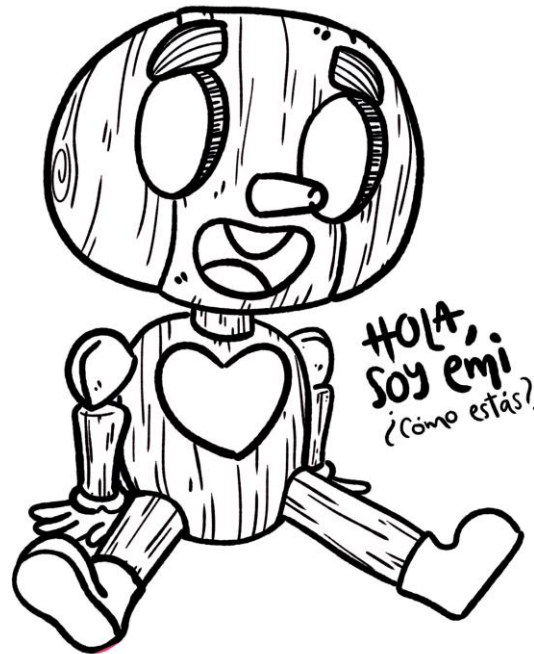
### **Validación y evaluación de la propuesta**

Para conocer la opinión de los niños sobre el diseño de *Emi, el niño de madera*, se llevó a cabo un proceso de validación con un grupo de niños de entre seis y once años. A continuación se detalla el proceso realizado y los resultados obtenidos:

- 1. Ilustración de la propuesta base.** Se presentó una ilustración inicial del diseño de *Emi* para validar la recepción de la forma y características del personaje. El objetivo fue evaluar cómo los niños reaccionaban ante el diseño y si el personaje era comprensible y atractivo para ellos. Como parte de este proceso, el psicólogo de la corporación les pidió a los niños que expresaran su emoción en el corazón de *Emi*, como parte de un ejercicio inicial de identificación emocional.

Figura 26

Validación con niños – Recepción del diseño base de Emi



Nota. Elaboración propia.

- 2. Sesión grupal.** La actividad se llevó a cabo en una sesión grupal con niños de seis a once años. La participación fue voluntaria, y de los niños presentes, cuatro decidieron involucrarse en la actividad. Esto permitió observar sus reacciones en un entorno controlado y participativo.
- 3. Reacción al diseño de Emi.** La respuesta de los niños hacia el diseño de Emi fue favorable, describiendo al personaje como "bonito". Esto indica que el diseño visual fue atractivo para los niños y cumplió con su función de generar una conexión emocional con el personaje.
- 4. Proceso de identificación emocional.** Dado que se trataba de una actividad con niños pequeños, se hizo un acompañamiento en el proceso, donde se les leyó la presentación de Emi ("Hola, soy Emi, ¿cómo estás?"). Ante esto, los niños

respondieron favorablemente y mencionaron sentirse felices, por lo cual el psicólogo les ayudó a realizar el proceso de escritura de la emoción dentro del corazón. Seguidamente, les cuestionó a los niños acerca de la razón de su sentir, a lo que se recibieron respuestas inmediatas, como fue el caso de uno de los niños, que recientemente había sido cambiado de hogar, quien expresó: "Estoy muy contento con mi nueva mamá". Esta respuesta reveló la efectividad del ejercicio para generar un espacio de comunicación emocional, ya que los niños pudieron identificar y verbalizar su emoción en ese momento.

- 5. Cierre de la validación.** La sesión se cerró permitiendo a los niños pintar libremente la ilustración de Emi. Esta actividad proporcionó una oportunidad para que los niños se expresaran de manera creativa, reforzando el proceso de vinculación emocional con el personaje y promoviendo una mayor participación en el proceso terapéutico.

En resumen, los resultados obtenidos en esta validación fueron muy positivos. Los niños mostraron interés y receptividad hacia el diseño de Emi, y el ejercicio demostró ser una herramienta efectiva para ayudarles a expresar sus emociones en un entorno seguro y empático.

Figura 27

*Validación con niños – Resultado de la recepción del diseño base de Emi*



*Nota.* Elaboración propia.

Además de la validación del diseño visual de Emi, se llevó a cabo una validación del tamaño de las cartas emocionales y del modelo físico con profesionales de la Corporación Social PAN, con el objetivo de evaluar la funcionalidad de la herramienta dentro de su contexto terapéutico y realizar ajustes que optimizaran su efectividad.

- 1. Validación de las cartas emocionales.** Se presentó un primer prototipo de cartas impresas a los psicólogos para evaluar su diseño visual y funcionalidad.

Los resultados fueron positivos, ya que el tamaño y la información contenida fueron considerados adecuados, asimismo se identificaron algunas áreas de mejora. En cuanto a los colores e ilustraciones de algunas cartas, se observó que ciertos detalles podrían ajustarse para mejorar la claridad visual y la coherencia con las emociones representadas. Se sugirió modificar algunos tonos de color y detalles ilustrativos para asegurar que las cartas fueran aún más intuitivas y fácilmente comprensibles por los niños. Además, se recomendó ajustar el espaciado entre letras en los textos de las cartas para mejorar la legibilidad y la estética en general.

- 2. Validación del modelo físico.** El tamaño del modelo físico de *Emi* fue evaluado por los psicólogos para asegurarse de que fuera adecuado para su uso en sesiones terapéuticas con niños de seis a once años. El modelo físico fue percibido como apropiado, siendo el tamaño del cuerpo principal de *Emi* considerado el idóneo para que los niños pudieran interactuar cómodamente con él durante el proceso terapéutico.

Los resultados de la validación con los psicólogos fueron positivos y ofrecieron valiosas sugerencias para optimizar la herramienta. Las mejoras propuestas en las cartas y en el ajuste visual de los elementos permitiría que la herramienta sea aún más efectiva y adecuada a las necesidades de los niños durante el proceso terapéutico. Estas modificaciones garantizarían que Emi, el niño de madera, sea una herramienta que no solo

sea bien recibida por los profesionales, sino también que logre cumplir de manera más efectiva su propósito de facilitar el reconocimiento, la comprensión y la expresión de las emociones en los niños.

### Diseño de detalle

En la fase de diseño de detalle, el proyecto se enfoca en definir todos los aspectos necesarios para convertir la propuesta conceptual de *Emi, el niño de madera*, en un diseño funcional y listo para producción. Esta etapa comprende el desarrollo de especificaciones precisas de cada componente y su integración, así como la planificación de los procesos de fabricación y ensamblaje.

En primer lugar, se presentará el modelo digital definitivo, seguido de la planimetría que describe en detalle las dimensiones, formas y proporciones de cada parte de la Emi. Luego, la carta de procesos especificará cada paso de producción y ensamblaje para asegurar una fabricación eficiente y fiel al diseño. A continuación, se expondrá el prototipo creado, junto con la validación realizada para evaluar su funcionalidad y aceptación en el contexto terapéutico. Finalmente, se incluirán la ficha técnica y el presupuesto estimado, con el fin de proporcionar una visión completa de los materiales, costos y recursos necesarios para la implementación del producto.

Esta fase asegura que todos los elementos de Emi, el niño de madera, estén cuidadosamente detallados y preparados para cumplir con los objetivos terapéuticos de manera óptima.

- **Modelo digital de la herramienta.**

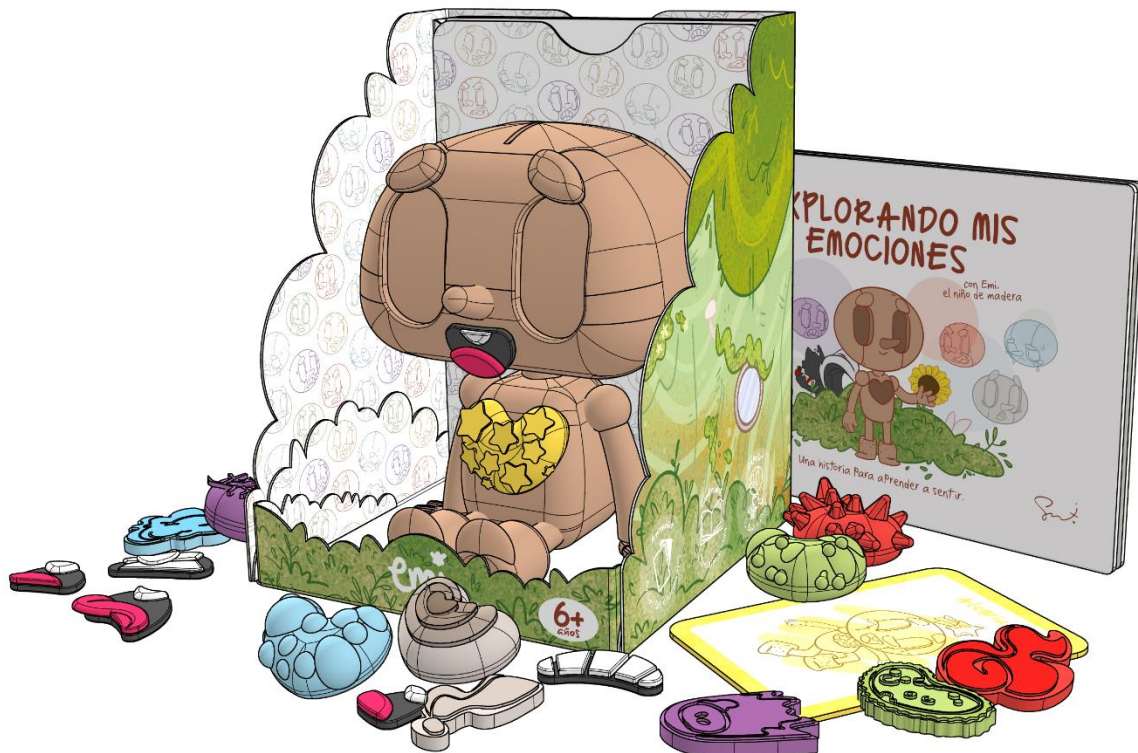
El modelo digital de la herramienta representa la visualización precisa del diseño, permitiendo explorar cada detalle y acabado del producto en un entorno

tridimensional. Esta fase fue clave para evaluar proporciones, texturas y la integración de componentes antes de avanzar en el prototipado de la propuesta.

El modelo digital de la propuesta fue realizado en Autodesk Inventor, debido a las capacidades avanzadas del software para modelado 3D y diseño de productos. Autodesk Inventor permitió visualizar con precisión cada componente de *Emi, el niño de madera*, facilitando la revisión de detalles técnicos y el ajuste de proporciones y ensamblajes.

Figura 28

*Modelo digital de la herramienta*



*Nota.* Elaboración propia.

- **Planimetría de la herramienta.**

La planimetría ofrece una representación de las dimensiones, formas y detalles exactos de cada parte de la herramienta. Estas especificaciones técnicas

serven como referencia para la fabricación, asegurando que cada pieza cumpla con los requisitos de diseño y funcionalidad.

Figura 29

*Planimetría de la herramienta*



Nota. Elaboración propia.

• **Carta de procesos de la herramienta.**

La carta de procesos describe cada paso de producción y ensamblaje necesarios para fabricar la herramienta de manera eficiente. Este documento garantiza una organización clara de las etapas, desde la elección de materiales hasta la integración final de los componentes, promoviendo un flujo de trabajo ordenado y controlado.

Figura 30

Carta de procesos de la herramienta

**Carta de procesos**  
Proyecto: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS DE UNIDAD FAMILIAR Y PROFESIONALES DE LA SALUD DENTRAL DEL COMITÉ PRIVADO DE EDUCACIÓN LA NIEBLA CORPORACIÓN SOCIAL PANE.

| Paso # | Descripción  | Materiales  | Insumos  | Proceso(s)   | Máquina(s) y herramienta(s)  | Axabado(s)   | Observaciones  |
|--------|--|---|--|--|--|--|--|
| 1      | SELECCIÓN DE MATERIALES PARA LA FABRICACIÓN DE LA HERRAMIENTA. SELECCIÓN DE MATERIALES PARA LA FABRICACIÓN DE LA HERRAMIENTA. SELECCIÓN DE MATERIALES PARA LA FABRICACIÓN DE LA HERRAMIENTA. | Aluminio, acero inoxidable, PVC, madera, plástico, etc. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Selección de materiales.<br>2. Compra de materiales.<br>3. Recepción de materiales. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Selección de materiales.<br>2. Compra de materiales.<br>3. Recepción de materiales. |

**Carta de procesos**  
Proyecto: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS DE UNIDAD FAMILIAR Y PROFESIONALES DE LA SALUD DENTRAL DEL COMITÉ PRIVADO DE EDUCACIÓN LA NIEBLA CORPORACIÓN SOCIAL PANE.

| Paso # | Descripción  | Materiales  | Insumos  | Proceso(s)   | Máquina(s) y herramienta(s)   | Axabado(s)   | Observaciones  |
|--------|--|---|--|--|---|--|--|
| 2      | FABRICACIÓN DE LA HERRAMIENTA. FABRICACIÓN DE LA HERRAMIENTA. FABRICACIÓN DE LA HERRAMIENTA. | Aluminio, acero inoxidable, PVC, madera, plástico, etc. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Corte de piezas.<br>2. Ensamblaje de piezas.<br>3. Pintado de piezas. | 1. Máquina de corte.<br>2. Máquina de ensamblaje.<br>3. Máquina de pintura. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Corte de piezas.<br>2. Ensamblaje de piezas.<br>3. Pintado de piezas. |

**Carta de procesos**  
Proyecto: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS DE UNIDAD FAMILIAR Y PROFESIONALES DE LA SALUD DENTRAL DEL COMITÉ PRIVADO DE EDUCACIÓN LA NIEBLA CORPORACIÓN SOCIAL PANE.

| Paso # | Descripción   | Materiales  | Insumos  | Proceso(s)  | Máquina(s) y herramienta(s)  | Axabado(s)   | Observaciones   |
|--------|---|---|--|---|--|--|---|
| 3      | ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. | Aluminio, acero inoxidable, PVC, madera, plástico, etc. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. | 1. Máquina de ensamblaje.<br>2. Máquina de pintura.<br>3. Máquina de ensamblaje final. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. |

**Carta de procesos**  
Proyecto: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS DE UNIDAD FAMILIAR Y PROFESIONALES DE LA SALUD DENTRAL DEL COMITÉ PRIVADO DE EDUCACIÓN LA NIEBLA CORPORACIÓN SOCIAL PANE.

| Paso # | Descripción   | Materiales  | Insumos  | Proceso(s)  | Máquina(s) y herramienta(s)  | Axabado(s)   | Observaciones   |
|--------|---|---|--|---|--|--|---|
| 4 y 5  | ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. | Aluminio, acero inoxidable, PVC, madera, plástico, etc. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. | 1. Máquina de ensamblaje.<br>2. Máquina de pintura.<br>3. Máquina de ensamblaje final. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. |

**Carta de procesos**  
Proyecto: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS DE UNIDAD FAMILIAR Y PROFESIONALES DE LA SALUD DENTRAL DEL COMITÉ PRIVADO DE EDUCACIÓN LA NIEBLA CORPORACIÓN SOCIAL PANE.

| Paso #                 | Descripción   | Materiales  | Insumos  | Proceso(s)  | Máquina(s) y herramienta(s)  | Axabado(s)   | Observaciones   |
|------------------------|---|---|--|---|--|--|---|
| 12, 13, 14, 15, 16, 17 | ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. | Aluminio, acero inoxidable, PVC, madera, plástico, etc. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. | 1. Máquina de ensamblaje.<br>2. Máquina de pintura.<br>3. Máquina de ensamblaje final. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. |

**Carta de procesos**  
Proyecto: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS DE UNIDAD FAMILIAR Y PROFESIONALES DE LA SALUD DENTRAL DEL COMITÉ PRIVADO DE EDUCACIÓN LA NIEBLA CORPORACIÓN SOCIAL PANE.

| Paso # | Descripción   | Materiales  | Insumos  | Proceso(s)  | Máquina(s) y herramienta(s)  | Axabado(s)   | Observaciones   |
|--------|---|---|--|---|--|--|---|
| 24     | ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. ENSAMBLAJE DE LA HERRAMIENTA. | Aluminio, acero inoxidable, PVC, madera, plástico, etc. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. | 1. Máquina de ensamblaje.<br>2. Máquina de pintura.<br>3. Máquina de ensamblaje final. | 1. Hoja de especificaciones de materiales.<br>2. Catálogo de proveedores.<br>3. Muestra de materiales. | 1. Ensamblaje de piezas.<br>2. Pintado de piezas.<br>3. Ensamblaje final. |

Nota. Elaboración propia.

- **Prototipo de la herramienta.**

La construcción del prototipo es una etapa crucial para traducir el diseño conceptual y detallado en una forma tangible. Este modelo inicial permite evaluar el aspecto físico, la comodidad de uso y la funcionalidad de la herramienta antes de producir la versión final del producto.

Figura 31

*Prototipo de la herramienta*



*Nota.* Elaboración propia.

- **Validación del prototipo.**

A partir de los resultados obtenidos en las fases de validación previas, se implementaron diversas mejoras en el diseño final de la herramienta, potenciando aquellos aspectos destacados por los psicólogos, así como incorporando sugerencias surgidas durante el proceso.



|         |                |
|---------|----------------|
| Código  | FDE 237        |
| Versión | 01             |
| Fecha   | 25-01-<br>2024 |

En la primera validación, el diseño visual y conceptual de Emi fue recibido con entusiasmo por los niños, quienes establecieron una conexión emocional con el personaje y participaron activamente en los ejercicios de identificación emocional, siendo esto reflejado en la consolidación de los elementos gráficos y narrativos de la herramienta.

En la segunda validación, los profesionales de la Corporación Social PAN destacaron la funcionalidad del modelo físico y el diseño de las cartas emocionales, señalando ajustes específicos para optimizar la claridad visual y la legibilidad de los textos. En respuesta, se realizaron modificaciones en los colores, ilustraciones y espaciado tipográfico, además de garantizar que el tamaño y ergonomía del modelo físico fueran adecuados para su uso en sesiones terapéuticas.

- Ficha técnica de la herramienta.

La ficha técnica detalla las características del producto, proporcionando especificaciones precisas para la fabricación y reconocimiento de la herramienta.

Figura 32

Ficha técnica de la herramienta

*Ficha técnica.*

**emí**

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Línea.                               | Terapéutica.   |
| Material de la herramienta.          | Propalcote 150gr y 300gr.<br>Peluche. Cartón Industrial. |
| Cantidad de piezas.                  | 25 piezas.   |
| Medidas generales del modelo físico. | 100 * 135 * 180 mm.                                      |
| Edad recomendada.                    | 6 - 11 años.   |

Emí, el niño de madera es una herramienta *lúdica* y *terapéutica* diseñada para fortalecer la comunicación entre profesionales de la salud mental y los niños víctimas de maltrato infantil en la corporación social PAN. Emí se centra en el reconocimiento, la comprensión y la expresión de las seis emociones primarias (alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y sorpresa) a través de un enfoque interactivo.

Emí no es solo un juguete, es un compañero que, mediante cartas emocionales, una fantasía guiada y un modelo físico personalizable, permite a los niños identificar sus emociones y expresarlas de manera segura y creativa. Emí busca fomentar un espacio de diálogo emocional profundo, ayudando a los niños a explorar su mundo interior y dotando a los profesionales de un recurso sensible y efectivo en su labor terapéutica.

*Reconocer.*

1

**CARTAS EMOCIONALES.**  
Juego de seis cartas, cada una representando una de las emociones primarias.

*Comprender.*

2

**FANTASÍA GUIADA.**  
Pequeño libro infantil que presenta una historia protagonizada por Emí, el niño de madera.

*Expresar.*

3

**MODELO FÍSICO.**  
Representación física del personaje de la fantasía guiada. Cuenta con varios accesorios intercambiables que los niños pueden usar para reflejar sus emociones.

Nota. Elaboración propia.

- **Presupuesto.** Proyección de los costos del producto mínimo viable.

El presupuesto incluye un desglose de costos estimados para la producción de *Emi, el niño de madera*, considerando materiales, mano de obra y recursos necesarios.

Tabla 2

*Proyección de los costos del producto mínimo viable*

| ELEMENTO   | COSTO UNITARIO (COP) |
|--|----------------------|
| <b>Set de cartas emocionales.</b><br><i>Reconocimiento de emociones.</i> | \$ 18 000            |
| <b>Fantasía guiada.</b><br><i>Comprensión de emociones.</i>              | \$ 92 000            |
| <b>Modelo físico.</b><br><i>Expresión de emociones.</i>                  | \$ 352 000           |
| <b>Bolsillo de Fantasía guiada.</b>                                      | \$ 60 000            |
| <b>Empaque de herramienta.</b>   | \$ 60 000            |
| <b>TOTAL</b>   | <b>\$ 582 000</b>    |

- Costo estimado de comercialización.

Tabla 3

*Costo estimado de comercialización*

| MERCADO                              | COSTO BASE (COP) | MARGEN DE UTILIDAD (%) | COSTO AL MERCADO (COP) | JUSTIFICACIÓN  |
|--------------------------------------|------------------|------------------------|------------------------|--|
| CORPORACIONES                        | \$ 582 000       | 10%                    | \$ 640 200             | Margen reducido para facilitar acceso institucional y distribución masiva.                               |
| ASOCIACIÓN CON CENTROS DE PSICOLOGÍA |                  | 15%                    | \$ 669 300             | Margen intermedio considerando que adquieren unidades limitadas y aplican un valor agregado en consulta. |
| MERCADO GENERAL                      |                  | 20%                    | \$ 698 400             | Margen mayor debido a la venta individual y el mayor esfuerzo en comercialización directa.               |

*Nota.* Los valores de COSTO AL MERCADO (COP) fueron realizados a partir del COSTO

BASE (COP) de realizar un prototipo muestra.



Institución  
**Universitaria**  
Reacreditada en Alta Calidad

Documento de Trabajo de Grado Ingeniería en  
Diseño Industrial

Código FDE 237

Versión 01

Fecha 25-01-  
2024

Departamento  
de Diseño

# DIVULGACIÓN

# 03

**CAPÍTULO 2. DIVULGACIÓN**

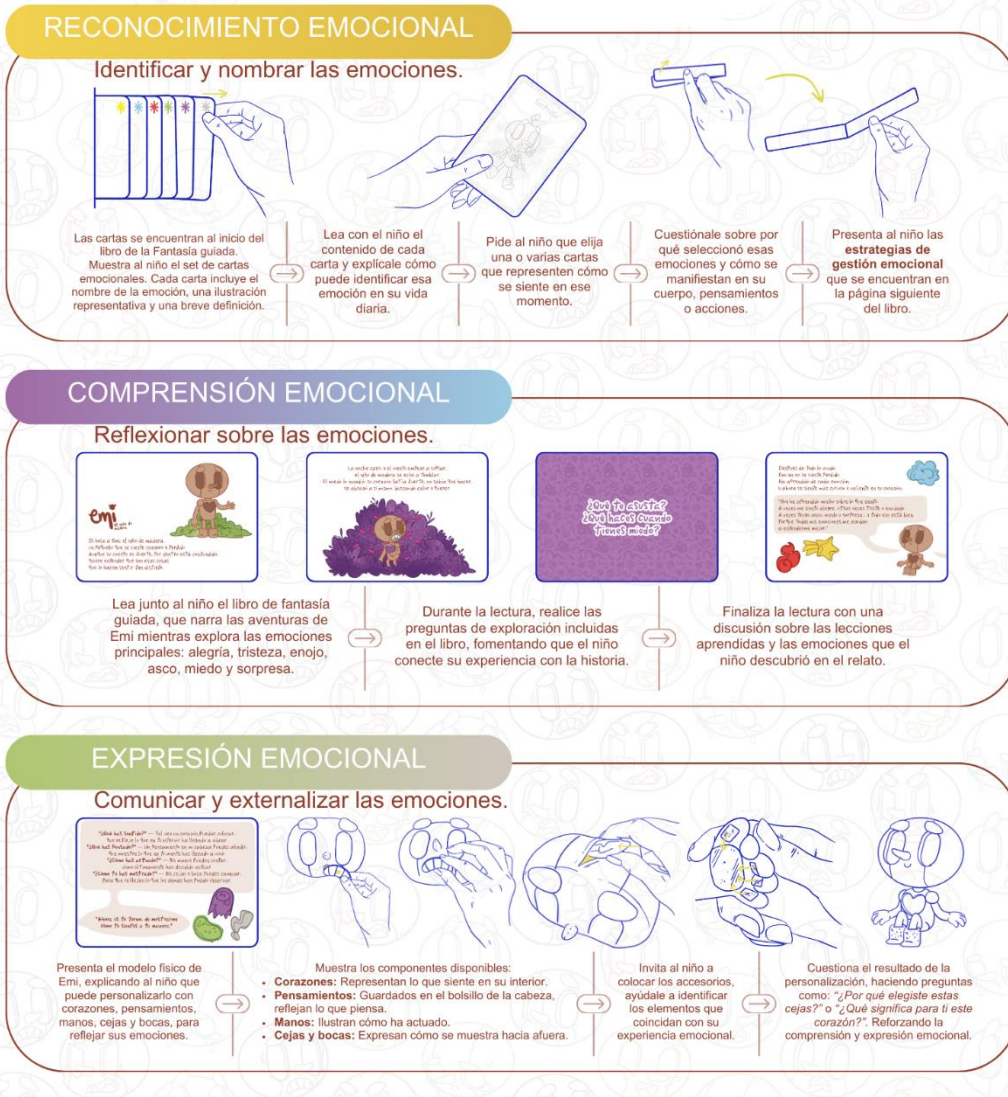
Figura 33

Manual de uso de la herramienta

**Manual de uso.**

Emi, el niño de madera es una herramienta terapéutica diseñada para fortalecer la comunicación emocional entre niños de 6 a 11 años víctimas de maltrato infantil y los profesionales de la salud mental. Este manual explica cómo utilizar cada componente de la herramienta siguiendo sus tres fases metodológicas:

1. **Reconocimiento emocional** con cartas emocionales.
2. **Comprensión emocional** mediante fantasía guiada.
3. **Expresión emocional** a través del modelo físico personalizable.



Nota. Elaboración propia.

Figura 34

Anexo infográfico para sustentación pública

Departamento  
de Diseño

**ITM** | Institución Universitaria | 80 Años | Reacreditada en Alta Calidad

Departamento de Diseño

DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA **FORTALECER LA COMUNICACIÓN**

ENTRE PROFESIONISTAS POR MALTRATO INFANTIL Y PROFESIONALES DE LA SALUD MENTAL DEL COMITÉ PRIVADO DE ATENCIÓN A LA NIÑEZ | CORPORACIÓN SOCIAL PMA

### 1 RECONOCIMIENTO EMOCIONAL

- Familiarizan al niño con el término adecuado de lo que siente.
- Ilustraciones que facilitan su identificación.
- Aprendizaje de técnicas para enfrentar lo que siente.

¿Qué has sentido?  
¿Qué has pensado?  
¿Cómo te has actuado?  
¿Cómo te has mostrado?

### 2 COMPRENSIÓN EMOCIONAL

EXPLORANDO MIS EMOCIONES

- Una historia para aprender a sentir.
- Ayuda a los niños a identificar y comprender sus emociones.

### 3 EXPRESIÓN EMOCIONAL

- Proceso de autoexploración.
- El niño puede proyectar su estado emocional en un objeto físico.
- Comunicar y externalizar lo que siente.

**¡EXPLORA Y EXPRESA TUS EMOCIONES!**

**emi** El niño de madera

Emi, el niño de madera, es una herramienta lúdica y terapéutica, diseñada para fortalecer la comunicación en la enseñanza emocional entre profesionales de la salud mental y niños que han sido víctimas de maltrato infantil.

A través de un enfoque interactivo, Emi promueve el reconocimiento, comprensión y expresión de las seis emociones primarias - alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y sorpresa - facilitando una comunicación emocional enriquecedora y un vínculo auténtico con sus sentimientos.

Lee el código QR para conocer la presentación del grado. | Lee el código QR para conocer el documento escrito.

Ingeniería en Diseño Industrial  
Programa  
Trabajo de Grado II  
Curso  
Camilo Rivera Vasquez  
Docente  
Santiago Arroyave Martínez  
Estudiante

Nota. Elaboración propia.

|         |            |
|---------|------------|
| Código  | FDE 237    |
| Versión | 01         |
| Fecha   | 25-01-2024 |

Figura 35

Anexo presentación para sustentación pública

Departamento  
de Diseño

The presentation consists of 18 slides, organized as follows:

- Slide 1:** Title slide: "FORTALECER LA COMUNICACIÓN". Subtitle: "SERVICIO SOCIAL".
- Slide 2:** "IDEACIÓN HERRAMIENTA". Shows a flowchart of the ideation process.
- Slide 3:** "DESCRIPCIÓN HERRAMIENTA". Shows icons for "RECONOCIMIENTO", "COMPRENSIÓN", and "EXPRESIÓN".
- Slide 4:** "DESCRIPCIÓN HERRAMIENTA RECONOCIMIENTO". Focuses on the recognition phase.
- Slide 5:** "DESCRIPCIÓN HERRAMIENTA COMPRENSIÓN". Focuses on the comprehension phase.
- Slide 6:** "DESCRIPCIÓN HERRAMIENTA EXPRESIÓN". Focuses on the expression phase.
- Slide 7:** "Aplicación de la herramienta". Shows a circular diagram of the tool's application.
- Slide 8:** "Resultados e impactos esperados". Lists three key impacts: "MEJOR COMUNICACIÓN EMOCIONAL", "MAYOR EMPATÍA Y CONFIANZA", and "RESPONSABILIDAD EN DIFERENTES CONTEXTOS".
- Slide 9:** "Costos de la herramienta". A table showing costs for different components:
 

|                     |           |                     |              |
|---------------------|-----------|---------------------|--------------|
| Carta de bienvenida | \$ 18.000 | Trayectoria de vida | \$ 5.500.000 |
| Kit de herramientas | \$ 50.000 | Kit de herramientas | \$ 50.000    |
| Total: \$ 102.000   |           | Materiales          |              |
- Slide 10:** "Conclusiones". A list of key findings and conclusions.
- Slide 11:** "GRACIAS POR SU ATENCIÓN. ¿TIENEN ALGUNA PREGUNTA?".

Nota. Elaboración propia. <https://shorturl.at/XzUez>

# CONCLUSIONES

Este proyecto permitió identificar, a través de una revisión exhaustiva, el impacto negativo del maltrato infantil en el desarrollo emocional de los niños, destacando la necesidad de diseñar un recurso empático que facilite la comunicación entre los niños afectados y los profesionales de la salud mental de la Corporación Social PAN. La combinación de diseño industrial, psicología emocional y el uso de elementos lúdicos demostró ser un enfoque efectivo para proponer soluciones innovadoras en contextos terapéuticos.

La investigación inicial permitió analizar tendencias y referentes, como el uso de juguetes terapéuticos y herramientas didácticas, que inspiraron una propuesta funcional e innovadora. Durante la ejecución, se consolidó el diseño de *Emi, el niño de madera*, una herramienta integral que combina componentes como cartas emocionales, una fantasía guiada y un modelo físico, asegurando que cada uno cumpliera con un propósito específico dentro del proceso emocional. Asimismo, Emi actúa como mediador y apoyo para explorar emociones clave con los niños, como la alegría, tristeza, enojo, asco, miedo y sorpresa.

Entrevistas con psicólogos y validaciones con niños aportaron insumos valiosos para ajustar el diseño. Los psicólogos destacaron su aplicabilidad en sesiones terapéuticas, mientras que los niños ofrecieron retroalimentación sobre la funcionalidad y apariencia de Emi. Estos aportes fortalecieron los aspectos visuales y narrativos, optimizando su uso dentro del contexto terapéutico.

# CONCLUSIONES

El desarrollo de *Emi, el niño de madera* no solo responde a necesidades específicas de comunicación emocional, sino que también fomenta vínculos efectivos entre niños y profesionales. Su enfoque interdisciplinario y proceso iterativo abren nuevas posibilidades para promover el reconocimiento, comprensión y expresión emocional en niños que han atravesado experiencias adversas.

## RECOMENDACIONES

Con este proyecto, se evidencia la importancia de que los profesionales de la salud mental incorporen herramientas como *Emi, el niño de madera* en sus sesiones, adaptándolas a las necesidades específicas de cada niño para mejorar la comunicación emocional y fortalecer los vínculos terapéuticos.

Asimismo, se recomienda a las instituciones fomentar el desarrollo de recursos interdisciplinarios que integren diseño, psicología y pedagogía, garantizando su accesibilidad y efectividad en diferentes contextos de intervención.

Por último, se invita a futuros investigadores a explorar el impacto de herramientas lúdicas y narrativas en otros entornos vulnerables, ampliando la aplicación de estos recursos y generando nuevas posibilidades para la intervención.

# BIBLIOGRAFÍA

Ahn, Y., Jang, S., Shin, J. y Jim, J. (2022). Psychological Aspects of Child Maltreatment. *J Korean Neurosurg Soc*, 65 (3), p. 408-414. <https://doi.org/10.3340/jkns.2021.0300>

Aldeas Infantiles SOS Colombia. (2023). Informe de gestión 2022 Colombia.  
[https://www.aldeasinfantiles.org.co/getmedia/0b2e9f83-9a8d-4144-986c-2d4046a8f067/Informe-final\\_2022.pdf](https://www.aldeasinfantiles.org.co/getmedia/0b2e9f83-9a8d-4144-986c-2d4046a8f067/Informe-final_2022.pdf)

Amaro, F. (2018). Maltrato infantil y neurociencias. *DIAGNOSTICO*, 57 (3), p. 143-147.  
<http://142.44.242.51/index.php/diagnostico/article/view/187/197>

Amores-Villalba, A. y Mateos, R. (2017). Revisión de la neuropsicología del maltrato infantil: la neurobiología y el perfil neuropsicológico de las víctimas de abusos en la infancia.  
*Revista de los psicólogos de la educación*, 23 (2), p. 81-88.  
<https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.006>

Asadzadeh, A., Shahrokhi, H., Shalchi, B., Khamnian, Z. y Rezaei-Hachesu, P. (2024). Serious educational games for children: A comprehensive framework. *Heliyon*, 10 (6).  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28108>

Bent, D., Schalk, R., Van Regenmortel, T. y Noordegraaf, M. (2022). Systematic review of common and specific factors in play therapy for young people with intellectual disability. *International Journal of Developmental Disabilities*. Taylor and Francis Ltd.  
<https://doi.org/10.1080/20473869.2022.2086433>

Cassinelli, A., Emé, G., Murcia, D. y Figueroa, K. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Superior en 2022. *Educación*, 31 (60), 25-53. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.002>

# BIBLIOGRAFÍA

- Chaves, L. y Moreno, A. (2015). *Recreando el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escritura y lectura comprensiva en el estudiantes del grado primero del Centro Educativo La Florida* [tesis de maestría, Universidad de Manizales]. Repositorio Institucional Universidad de Manizales.  
<https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/2384>
- Child Welfare Information Gateway. (2016). La crianza de un niño que ha experimentado trauma. *Children's Bureau*. [https://cwig-prod-prod-drupal-s3fs-us-east-1.s3.amazonaws.com/public/documents/experimentado\\_trauma.pdf](https://cwig-prod-prod-drupal-s3fs-us-east-1.s3.amazonaws.com/public/documents/experimentado_trauma.pdf)
- Cuervo, J. (2017). *Historia del juguete en Medellín 1910 – 1940. El juguete como mediador en la transformación de los conceptos de infancia* [tesis de maestría, EAFIT]. Repositorio Institucional EAFIT. <https://repository.eafit.edu.co/items/aecfc006-60f0-4f02-a3da-82b9aac43d71>
- Danniels, E. y Pyle, A. (2023). Inclusive Play-Based Learning: Approaches from Enacting Kindergarten Teachers. *Early Childhood Education Journal*, 51 (7), 1169-1179.  
<https://doi.org/10.1007/s10643-022-01369-4>
- Drisko, J., Corvino, P., Kelly, L. y Nielson, J. (2020). Is Individual Child Play Therapy Effective? *Research on Social Work Practice*, 30 (7), 715-723.  
<https://doi.org/10.1177/1049731519854157>
- Endendijk, J., Tichelaar, H., Deen, M. y Deković, M. (2021). Vil Du?! incorporation of a serious game in therapy for sexually abused children and adolescents. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 15 (1). <https://doi.org/10.1186/s13034-021-00377-3>

# BIBLIOGRAFÍA

- Gaviria, S., Mayorga, C. y Zapata, A. (2023). Medidas de protección para niños, niñas y adolescentes vulnerados. Perspectiva psicosocial del acogimiento familiar y residencial. *Revista de Derecho Uninorte*, 58, p. 100-118. <https://doi.org/10.14482/dere.58.127.885>
- Glauser-Abou, N., Pahl, A. y Tschiesner, R. (2022). Play-Based Physics Learning in Kindergarten. *Education Sciences*, 12 (5). <https://doi.org/10.3390/educsci12050300>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (s.f.). Programas especializados y otras estrategias. <https://www.icbf.gov.co/programas-y-estrategias/proteccion/programas-especializados-y-otras-estrategias/violencias>
- Lancheros, K. (2023, 4 de junio). Más de 11.000 niños han sido víctimas de violencia en Colombia en 2023. *Infobae*. <https://www.infobae.com/colombia/2023/06/05/mas-de-11000-ninos-han-sido-victimas-de-violencia-en-colombia-en-2023/>
- Olaya, J., Caro, F., Rojas, A., Gómez, L., Sánchez, M., Rodríguez, E., Quiroga, C., Lara, Y., Valencia, S., Burbano, C., Jordán, M., Buitrago, S., Astudillo, R., Cabrera, M., Castañeda, M., Ruiz, D., Sánchez, M., Gil, M., ... Panesso, M. (2020). Aprendiendo con Kokua, el amigo compasivo: herramienta lúdica. In *Proyección e Innovación Social* (p. 57-68). Editorial Universidad Santiago de Cali. <https://doi.org/10.35985/9789585147133.4>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). Child maltreatment. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment>
- PAN Corporación Social. (s.f.). Protección. <https://corporacionpan.org/proteccion/>

# BIBLIOGRAFÍA

Strathearn, L., Giannotti, M., Mills, R., Kisely, S., Najman, J. y Abajobir, A. (2020). Long-term Cognitive, Psychological, and Health Outcomes Associated With Child Abuse and Neglect. *Pediatrics*, 146 (4). <https://doi.org/10.1542/peds.2020-0438>

Suárez, V., Gálvez, A. y Reyes, C. (2023). Desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 a 5 años en educación inicial. *Conference Proceedings (Machala)*, 7 (1), 15-29. <https://doi.org/10.48190/cp.v7n1a2>

Svraka, E. (2008). Communication of children with spastic cerebral palsy. *HealthMED*, 2 (3), 146-153. <https://www.mendeley.com/catalogue/94f8bc90-8620-31c4-9274-48115a2a9a53/>

Tamayo, G. (1985). El concepto de medio ambiente terapéutico. *Salud Mental*, 8 (3), 15-19. [http://www.revistasaludmental.mx/index.php/salud\\_mental/article/view/236](http://www.revistasaludmental.mx/index.php/salud_mental/article/view/236)

Tekman, T. y Yeniasır, M. (2023). The Impact of Play-Based Learning Settings on Reading, Writing, Listening, and Speaking Skills. *Sustainability (Switzerland)*, 15 (12). <https://doi.org/10.3390/su15129419>

Tiol-Carrillo, A. (2021). Caries en niños. ¿Maltrato infantil o ignorancia parental? *Revista ADM*, 78 (4), p. 205-208. <https://dx.doi.org/10.35366/101074>

Triglia, A. (2024). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: Un resumen sobre la teoría del psicólogo suizo. *Psicología y Mente*. <https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Vargas, M., Martínez-Montoro, J., Martínez, S., Fernández-López, L., Checa, A., Molina-Carballo, A. y Muñoz-Hoyos, A. (2017). Estudio de prevalencia del trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños en régimen de acogimiento residencial. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, (3), 332-350. <https://aepnya.eu/index.php/revistaaepnya/article/view/13/13>

## ANEXOS

A continuación, se presentan las fichas de los 15 antecedentes investigados:

| FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES   |  |
|---|--|
| Referencia APA  | Ramdaniati, S., Lismidiati, W., Haryanti, F. y Sitaresmi, M. (2023, 1 de noviembre). The effectiveness of play therapy in children with leukemia: A systematic review. <i>Journal of Pediatric Nursing</i> . W.B. Saunders. <a href="https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.08.003">https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.08.003</a>  |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente)                                | Therapy AND Play AND Children  |
| DESCRIPCIÓN   |  |
| Tipos de investigación  | Básica. Dado que su finalidad principal es identificar antecedentes en el tema de la efectividad de la terapia de juego en niños.  |
| Propósito u objetivo general  | Identificar la efectividad de la terapia de juego en niños que viven con Leucemia.   |
| Idea principal  | La terapia de juego se presenta como una solución para proporcionar apoyo continuo a los niños que viven con leucemia, ya que puede ayudar a mitigar los efectos negativos del tratamiento y la hospitalización prolongada. Los resultados concluyeron que la terapia de juego efectivamente alivia algunos problemas físicos y psicosociales en niños que viven con leucemia. Además, se destacó la implicación de que los enfermeros pueden utilizar la terapia de juego como una intervención para estos niños. |
| Procedimiento de la investigación   | Investigación en bases de datos: revisión de estudios que implementen la terapia de juego en niños, tomando en cuenta artículos desde 2000 a 2023, y estudios de intervención cuasi experimental.  |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Artículo escrito por estudiantes de la ciencia de la salud para el <i>Journal of Pediatric Nursing</i> .   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Play therapy. Systematic review.</b><br>(Los conceptos no son desarrollados en profundidad desde su definición, sino desde la investigación y su propio estado de la técnica).  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | El artículo demostró los beneficios de la terapia de juego en niños con enfermedades, proporcionando una perspectiva sobre el uso de esta en el ámbito médico.   |

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
|                                    | Sin embargo, el estudio no toma en cuenta la terapia de juego como promotor de la comunicación entre niños y adultos.   |
| Citas útiles para la investigación | <p>“Play therapy should be designed and delivered based on the child's condition.”</p> <p>“Of the sixteen studies in this <u>systematic review</u>, fifteen demonstrated beneficial effects on psychological issues, particularly anxiety, <u>despair</u>, stress, and physical problems (fatigue and pain).”</p> |

### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Drisko, J., Corvino, P., Kelly, L. y Nielson, J. (2020). Is Individual Child Play Therapy Effective? <i>Research on Social Work Practice</i> , 30 (7), 715-723. <a href="https://doi.org/10.1177/1049731519854157">https://doi.org/10.1177/1049731519854157</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Therapy AND Play AND Children   |

### DESCRIPCIÓN

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| Tipos de investigación            | Básica. Dado que su finalidad principal es identificar antecedentes en el tema de la efectividad de la terapia de juego en niños.  |
| Propósito u objetivo general      | Examinar la efectividad de la terapia de juego en niños de 4-12 años.  |
| Idea principal                    | <p>La investigación buscó hacer una revisión sistemática de la efectividad de la terapia de juego en niños de 4-12 años. Para ello se identificaron 5485 publicaciones en bases de datos, con artículos desde 1980 a 2018. A través de los Abstract se validó la relevancia de las publicaciones para finalmente quedar con 17 publicaciones resultaron relevantes y cumplieron los estándares de calidad.</p> <p>Los resultados demostraron que la terapia de juego es a menudo efectiva en niños. Aunque recalca que no siempre estos métodos serán totalmente beneficiosos, pues hay que tener en cuenta factores diferenciales como el entorno, el terapeuta y los modelos utilizados.</p> |
| Procedimiento de la investigación | Investigación en bases de datos con términos como “play therapy”, “play psychotherapy”, “experiment”, entre otros. Tomando en cuenta publicaciones entre 1980 y 2018. Y se revisaron los Abstract de las publicaciones para determinar la relevancia de las publicaciones con el enfoque del artículo.   |

|   |  |
|---|--|
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Artículo escrito por estudiantes de trabajo social para la revista <i>Research on Social Work Practice</i> .   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Play therapy.</b> Proceso interpersonal entre un médico capacitado y un infante, utilizada para prevenir o resolver dificultades psicosociales en niños.  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | El estudio proporciona una visión amplia sobre la efectividad de la terapia de juego en niños de 4 a 12 años. Además, se señala la importancia de considerar diversos factores como el entorno y los modelos terapéuticos utilizados, razón de variabilidad en los resultados.               |
| Citas útiles para la investigación  | “For children, play and activity serve as key means of communication about needs, fears, and anxieties. Play is also a means of self-expression, enjoyment, and self-actualization.” (p. 1)<br>“It [play therapy] fits very well with children’s styles of communication and growth.” (p. 8) |

#### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Glauser-Abou Ismail, N., Pahl, A. y Tschiesner, R. (2022). Play-Based Physics Learning in Kindergarten. <i>Education Sciences</i> , 12 (5). <a href="https://doi.org/10.3390/educsci12050300">https://doi.org/10.3390/educsci12050300</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Learning OR Teaching AND Play AND Children  |

#### DESCRIPCIÓN

|  |   |
|--|---|
| Tipos de investigación                     | Básica. Dado que su finalidad principal es conceptualizar y ejemplificar términos fundamentales que destaquen los beneficios del juego para el aprendizaje.   |
| Propósito u objetivo general               | Destaca la importancia del juego en el aprendizaje temprano de la física.   |
| Idea principal                             | El artículo se basa en el proyecto de desarrollo didáctico “je-desto”, cuyo objetivo es promover el aprendizaje de ciencias a través del juego en el jardín de infantes, familiarizando a los maestros con el enfoque didáctico.  |
| Procedimiento de la investigación          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptualiza los términos “playing” y “science learning”.</li> <li>2. Presentar el juego didáctico “je-desto”, usando un ejemplo de cómo puede ser implementado en la enseñanza de ciencias de la física.</li> <li>3. Se demuestra y reflexiona pedagógicamente acerca de las experiencias obtenidas.</li> </ol> |
| Descripción general de la fuente (resumen) | Artículo académico de la facultad de educación de la Universidad de formación docente de Berna.   |

|   |   |
|---|---|
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Play.</b> La forma más elevada de investigación. Actividad clave para el desarrollo del niño. <b>Play-based learning.</b>  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | Este artículo resalta la relevancia del juego en el aprendizaje temprano. Aunque el objetivo del antecedente difiere del propuesto en el proyecto actual, el mismo destaca la eficacia del juego como herramienta pedagógica. |
| Citas útiles para la investigación  | “By playing, children are intrinsically motivated, capable of maintaining high and long-lasting attention in their activity, and can internalize new insights through the repetition of and variation in actions.” (p. 1)     |

### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Endendijk, J., Tichelaar, H., Deen, M. y Deković, M. (2021). Vil Du?! incorporation of a serious game in therapy for sexually abused children and adolescents. <i>Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health</i> , 15 (1). <a href="https://doi.org/10.1186/s13034-021-00377-3">https://doi.org/10.1186/s13034-021-00377-3</a>   |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Maltreatment AND Therapy AND Children   |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>   |   |
| Tipos de investigación   | Básica. Dado que su finalidad principal es examinar la viabilidad del juego “Vil Du?!” en terapias para niños víctimas de abuso sexual.   |
| Propósito u objetivo general                                       | Examinar cómo y para qué fueron utilizados los componentes de “Vil Du?!” por terapeutas.  |
| Idea principal   | Examinar la viabilidad de “Vil Du?!” , juego de comunicación no verbal que busca que los niños se abran a hablar acerca de las experiencias sexuales, y puedan mostrar (narrar) a los terapeutas lo ocurrido durante su abuso.<br>Los datos revelaron que el juego es principalmente usado por los terapeutas en la narración de los hechos y el procesamiento del trauma.                    |
| Procedimiento de la investigación                                  | Presentación de encuestas online a terapeutas (que estaban usando el juego en sus terapias) acerca del uso de “Vil Du?!”. Además, se entrevistaron a 10 terapeutas. Y se analizó la información cualitativa y cuantitativa.<br>Los datos revelaron que los terapeutas reconocen la utilidad de “Vil Du?!”, principalmente para la narración y el procesamiento del trauma durante la terapia. |

|   |   |
|---|---|
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación de Utrecht University en Países Bajos para la revista <i>Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health</i> .  |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Serious games.</b> Herramientas promotoras en el aprendizaje de habilidades en niños y adultos.  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | La publicación revela la utilidad de un juego de comunicación no verbal en la terapia de niños que han experimentado abuso sexual. Resaltando, entonces, la eficacia de las herramientas lúdicas en el contexto terapéutico.  |
| Citas útiles para la investigación  | <p>“The goal of the game was to give children a voice without the need to talk and to put children in charge of creating their own story” (p. 3)</p> <p>“Researchers have suggested that serious games “can be used as a ‘third party in the room’, helping to make the therapeutic process less difficult for adolescents by taking some of the emphasis of direct face-to-face conversations”. (p. 2)</p> |

#### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |  |
|--|--|
| Referencia APA   | Asadzadeh, A., Shahrokhi, H., Shalchi, B., Khamnian, Z. y Rezaei-Hachesu, P. (2024). Serious educational games for children: A comprehensive framework. <i>Heliyon</i> , 10 (6). <a href="https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28108">https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28108</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Learning OR Teaching AND Play OR Game AND Children   |

#### DESCRIPCIÓN

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Tipos de investigación            | Aplicada. Busca proporcionar un marco práctico y utilizable para el diseño de juegos educativos para niños.   |
| Propósito u objetivo general      | Proporcionar un marco integral y válido para el diseño de juegos educativos para niños.   |
| Idea principal                    | <p>Desarrollar un marco conceptual denominado CoDHP (Content, Design, Highlighted Attributes, Preferences) para guiar el diseño efectivo de juegos educativos serios dirigidos a niños.</p> <p>Este marco se basa en la revisión exhaustiva de principios existentes en la literatura y la validación a través de la retroalimentación de expertos.</p> |
| Procedimiento de la investigación | <p>El estudio se desarrolla en dos fases.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisión exhaustiva de la literatura en múltiples bases para identificar los principios existentes en los juegos educativos para niños.</li> </ol>  |

|   |  |
|---|--|
|   | 2. Los datos extraídos se utilizan para desarrollar un marco inicial, que luego se somete a la validación de expertos. Se recopila la retroalimentación de los expertos y se integran recomendaciones para completar y mejorar el marco.   |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación realizada por miembros de la salud, psicología y gestión e informática médica, de Irán.  |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Serious games.</b> Diseñado para fines serios, además del entretenimiento. Pueden ser aplicados en varias áreas, como militar, negocios, arte, deporte, salud y educación.  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | Este estudio proporciona un marco destinado a orientar el diseño efectivo de juegos educativos dirigidos a niños, respaldando la importancia de considerar cuidadosamente la estructura del diseño lúdico, con aspectos como requerimientos de contenido y diseño y preferencias de los niños, que se usarán como punto de partida para el desarrollo del sistema. |
| Citas útiles para la investigación  | "Using SGs has gained popularity in education and training topics because of three main needs: a new paradigm for learning, innovative interactive technologies to engage learners in problem-solving and capture their attention, and involving them in the curricular content." (p. 2)   |

### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |  |
|--|--|
| Referencia APA   | Krause, N., Gewehr, E., Barbe, H., Merschhemke, M., Mensing, F., Siegel, B., Müller, J., Volbert, R., Fromberger, P., Tamm, A. y Pülschen, S. (2024). How to prepare for conversations with children about suspicions of sexual abuse? Evaluation of an interactive virtual reality training for student teachers. <i>Child Abuse &amp; Neglect</i> , 149. <a href="https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2024.106677">https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2024.106677</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Maltreatment AND Therapy AND Children  |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>   |  |
| Tipos de investigación   | Aplicada. Evalúa la efectividad de un programa de capacitación (ViContact) en mejorar las habilidades prácticas de los profesionales de cuidado infantil.  |
| Propósito u objetivo general                                       | Evaluar la efectividad de ViContact, programa de capacitación para mejorar las habilidades de comunicativas de profesionales en el cuidado infantil con niños en caso de sospecha de abuso.  |

|   |  |
|---|--|
| Idea principal  | Determinar si la capacitación en realidad virtual (VR), la capacitación en seminarios en línea (ST), o una combinación de ambos, son efectivos para mejorar las habilidades de conversación con niños en casos de sospecha de abuso entre profesionales de cuidado infantil. Generando resultados que demuestran que las capacitaciones VR y ST son efectivas para mejorar las habilidades comunicativas, pero son más efectivas al ser aplicadas en conjunto. |
| Procedimiento de la investigación   | Estudio de evaluación sobre 110 estudiantes, donde fueron divididos en cuatro grupos y sometidos a diferentes tipos de capacitación. Posteriormente, se examinaron cambios pre y post evaluación.  |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación dirigida por miembros de la salud mental, de Alemania.   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Child interviewing.</b><br>(Los conceptos no son desarrollados en profundidad desde su definición, sino desde la investigación y su propio estado de la técnica).   |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | El estudio resalta la importancia de la capacitación en habilidades comunicativas, un aspecto fundamental para mejorar la interacción entre niños víctimas de maltrato infantil y profesionales de la salud mental. Sin embargo, su enfoque de capacitación no tiene relación directa con el proyecto.   |
| Citas útiles para la investigación  | -  |

#### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |  |
|--|--|
| Referencia APA   | Bent, D., Schalk, R., Van Regenmortel, T. y Noordegraaf, M. (2022). Systematic review of common and specific factors in play therapy for young people with intellectual disability. <i>International Journal of Developmental Disabilities</i> . Taylor and Francis Ltd. <a href="https://doi.org/10.1080/20473869.2022.2086433">https://doi.org/10.1080/20473869.2022.2086433</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Therapy AND Play OR Game AND Children  |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>   |  |
| Tipos de investigación   | Básica. Dado que su finalidad principal es recopilar y sintetizar la evidencia sobre los factores que pueden influir   |



|   |   |
|---|---|
|   | en la eficacia de la terapia de juego para jóvenes con discapacidad intelectual.  |
| Propósito u objetivo general  | Examinar la literatura existente en busca de evidencia sobre los factores comunes y específicos de una intervención de terapia de juego para jóvenes con discapacidad intelectual.  |
| Idea principal  | Identificar y analizar los factores comunes y específicos de la terapia de juego que podrían ser efectivos para ayudar a los jóvenes con discapacidad intelectual leve en la regulación de la agresión. Por lo que se investiga tanto los elementos que son comunes en la terapia de juego, como aquellos específicos que pueden ser especialmente relevantes para esta población objetivo. |
| Procedimiento de la investigación   | Revisión de la literatura, siguiendo las pautas de PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses).<br>Se seleccionan los artículos que cumplen con los criterios establecidos, y se analizan los factores comunes y específicos de la terapia de juego encontrados en relación con la regulación de la agresión en jóvenes con discapacidad intelectual.       |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación escrita por miembros de la salud mental de la Universidad de York, de Canadá.   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Play therapy.</b> Método de terapia desarrollado especialmente para niños. En la práctica, este método es también utilizado en personas con discapacidades intelectuales.  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | Esta publicación examina la literatura existente para identificar y analizar los factores comunes y específicos de la terapia de juego que podría ser efectivos en jóvenes con discapacidad intelectual.<br>Aunque difiere en enfoque y población con el proyecto, este estudio proporciona información valiosa sobre los principios fundamentales de la terapia de juego.                  |
| Citas útiles para la investigación  | The common factors are divided into two groups, namely: the therapeutic skills and the relationship between therapist and client. This classification emphasizes the importance of the therapeutic relationship in play therapy. The therapeutic relationship gives the opportunity to communicate with children through their own language (play) and words (toys). (p .5)                 |

**FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES**

|  |  |
|--|--|
| Referencia APA   | Cassinelli, A., Emé, G., Murcia, D. y Figueroa, K. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Superior en 2022. <i>Educación</i> , 31 (60), 25-53. <a href="https://doi.org/10.18800/educacion.202201.002">https://doi.org/10.18800/educacion.202201.002</a>  |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Learning OR Teaching AND Play OR Game AND Children   |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>   |  |
| Tipos de investigación   | Experimental. Implica la manipulación de una variable independiente (uso de DisKo) para observar su efecto en una variable dependiente (aprendizaje empático y ambiente social).   |
| Propósito u objetivo general                                       | Evaluar la eficacia de DisKo, una herramienta lúdica compuesta por cinco microjuegos diseñados para clases virtuales, en el fomento de la empatía y la cooperación entre estudiantes.  |
| Idea principal   | Diseño de herramienta educativa que prioriza la empatía y la cooperación para mejorar el aprendizaje y el ambiente social en el aula virtual. Se espera que DisKo mejore la colaboración entre los estudiantes a través de cinco indicadores: trabajo colaborativo, liderazgo, interacción, comunicación asertiva y compromiso. Finalmente, se concluyó que “DisKo logra la empatía digital en el contexto de enseñanza aprendizaje virtuales de la mano de las experiencias de los docentes con el uso de las TIC”. |
| Procedimiento de la investigación                                  | El estudio se llevó a cabo en dos asignaturas. Se aplicó un diseño cuasiexperimental, donde un grupo control diagnóstico herramientas habituales y un grupo experimental fue sometido a DisKo. Se utilizaron pruebas estadísticas para evaluar la utilidad y efectividad de DisKo en el aumento del aprendizaje empático y la mejora del ambiente social.  |
| Descripción general de la fuente (resumen)                         | Publicación desarrollada por miembros de áreas de estudio y nacionalidades variadas, como lo son arquitectura, de España y Perú, artes plásticas, de Perú, e investigación de diseño, de Colombia.   |
| Conceptos destacados de la fuente                                  | <b>Codiseño.</b> “Todas las personas vinculadas al nuevo diseño a ser elaborado y comercializado sean copartícipes en forma voluntaria de su creación y características.”<br><b>Cooperación.</b> Estrategia para buscar la igualdad y justicia con el grupo.   |

|   |  |
|---|--|
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | El proyecto DisKo proporciona información sobre el diseño de herramientas educativas que priorizan el desarrollo de valores en niños. Los indicadores, basados en microjuegos proporcionaron resultados relevantes, por ejemplo, Konecta, que reflejó una actitud colaborativa en los participantes. Koopera, promueve la empatía. Komparte, permite el conocerse mejor. Estrategias como esta pueden ser beneficiosas para promover la comunicación en un entorno terapéutico.  |
| Citas útiles para la investigación  | Triple Balance; concepto desarrollado por Jhon Elkington durante el primer lustro de los noventa, donde plantea que el resultado ideal a lograr para una organización será la optimización no solo de sus beneficios económicos sino también de su aporte social y responsabilidad medioambiental. (p. 29)<br>El interés educativo en el juego y sus tecnologías se ha incrementado en las últimas décadas. Una de las tendencias es recalcar que se debe aprovechar el potencial de los juegos para enseñar de forma diferente, haciéndolos un complemento de los medios disponibles y no un sustitutivo. (p. 29) |

#### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Olaya, J., Caro, F., Rojas, A., Gómez, L., Sánchez, M., Rodríguez, E., Quiroga, C., Lara, Y., Valencia, S., Burbano, C., Jordán, M., Buitrago, S., Astudillo, R., Cabrera, M., Castañeda, M., Ruiz, D., Sánchez, M., Gil, M., ... Panesso, M. (2020). Aprendiendo con Kokua, el amigo compasivo: herramienta lúdica. <i>In Proyección e Innovación Social</i> (p. 57-68). Editorial Universidad Santiago de Cali. <a href="https://doi.org/10.35985/9789585147133.4">https://doi.org/10.35985/9789585147133.4</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Learning OR Teaching AND Play OR Game AND Children  |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>   |   |
| Tipos de investigación   | Aplicada. Busca promover valores positivos en niños en edad preescolar, centrándose en la creación de una herramienta lúdica y en la colaboración con agentes educativos y cuidadores.  |
| Propósito u objetivo general                                       | Contribuir al desarrollo de la compasión en niños en edad preescolar a través de la creación e implementación de una herramienta lúdica llamada "Aprendiendo con Kokua el amigo compasivo".   |



|   |  |
|---|--|
| Idea principal  | Abordar el valor de la compasión en niños preescolares mediante una herramienta lúdica diseñada para sensibilizar sobre los comportamientos compasivos. Esta herramienta se basa en tres ejes temáticos: cuidado, habilidades prosociales, empatía y reconocimiento de emociones, dirigidos al fortalecimiento de los comportamientos compasivos.  |
| Procedimiento de la investigación   | Recoger información detallada para la construcción de una cartilla como la herramienta principal de la investigación. Investigar nuevos problemas e identificar conceptos o variables de diseño.   |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación dirigida por miembros de la Universidad Santiago de Cali, de Colombia.   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Valores.</b><br>(Los conceptos no son desarrollados en profundidad desde su definición, sino desde la investigación y su propio estado de la técnica).  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | “Aprendiendo con Kokua” busca utilizar herramientas lúdicas para fortalecer habilidades sociales y emocionales en los niños a través de instrumentación, entre las que se encuentra una cartilla sensibilizadora para los niños, con ejes temáticos: cuidado, habilidades prosociales, empatía y reconocimiento de emociones, relacionándose con el enfoque fortalecedor del proyecto.   |
| Citas útiles para la investigación  | “Por medio de herramientas lúdicas se pueden generar cambios de actitud y comportamientos que impactan en la sociedad en general.” (p. 66)<br>La educación en valores debe ser construida desde la primera infancia, por lo que se hace necesaria la intervención activa de los padres, docentes y de los niños para iniciar el cambio en la forma de interactuar con el otro, generando sensibilidad e integración hacia el más vulnerable. (p. 65) |

#### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Kuruppu, J., Humphreys, C., McKibbin, G. y Hegarty, K. (2022). Tensions in the therapeutic relationship: emotional labour in the response to child abuse and neglect in primary healthcare. <i>BMC Primary Care</i> , 23 (1). <a href="https://doi.org/10.1186/s12875-022-01661-7">https://doi.org/10.1186/s12875-022-01661-7</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Maltreatment AND Therapy AND Children   |



| DESCRIPCIÓN   |   |
|---|---|
| Tipos de investigación  | Aplicada. Busca comprender y abordar un problema específico en un entorno práctico.   |
| Propósito u objetivo general  | Comprender cómo los médicos generales (GPs) y enfermeras de atención primaria experimentan la respuesta al abuso infantil en la atención primaria de salud.   |
| Idea principal  | Explorar las experiencias y desafíos que enfrentan los médicos generales y enfermeras al responder al abuso infantil en entornos de atención primaria. Se reconoce que la respuesta al abuso infantil, especialmente el acto de informar sobre el abuso puede ser particularmente difícil para los profesionales de la salud.   |
| Procedimiento de la investigación   | Realización de entrevistas individuales y grupales en profundidad con médicos generales y enfermeras. Las entrevistas fueron grabadas con consentimiento, transcritas textualmente y analizadas temáticamente para identificar patrones y temas recurrentes en las experiencias de los participantes.   |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación dirigida por miembros del departamento de prácticas generales y trabajo social de la Universidad de Melbourne, de Australia.  |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Therapeutic relationship.</b><br>(Los conceptos no son desarrollados en profundidad desde su definición, sino desde la investigación y su propio estado de la técnica).  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | El estudio se centra en la reacción de miembros de la salud al encontrarse con casos de abuso infantil. Por lo mismo, informa sobre los desafíos y barreras que enfrentan en la detección y respuesta al abuso infantil.  |
| Citas útiles para la investigación  | Participants felt that they were betraying the trust of the therapeutic relationship and thus, had to manage their patients' reactions to preserve the therapeutic relationship when navigating the response to child abuse. [...] Thus, participants experienced an internal emotional battleground, leading to some experiencing burnout or vicarious trauma and others resilience. (p. 12) |

| FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES |  |
|-------------------------------|--|
| Referencia APA                | Van Leuven, L., Lalouni, M., Enebrink, P., Sorjonen, K. y Forster, M. (2022). Feasibility and implementation of Safer Kids – A parenting program to reduce child abuse. <i>Child</i> |



|   |   |
|---|---|
|   | <i>Abuse and Neglect,</i> 123.<br><a href="https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105434">https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105434</a>   |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente)                                | Maltreatment AND Therapy AND Children   |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>  |   |
| Tipos de investigación  | Aplicada. Evaluar un programa específico, Safer Kids, en un entorno práctico.   |
| Propósito u objetivo general  | Evaluar la viabilidad, implementación y efectividad preliminar de Safer Kids (SK), un programa de capacitación para padres que se imparte inmediatamente después de que los padres sean denunciados por abuso infantil.   |
| Idea principal  | Investigar la efectividad de Safer Kids como un programa de capacitación para padres dirigido específicamente a abordar el abuso infantil.<br>Los participantes eran elegibles si fueron reportados por abuso infantil a Servicios Sociales y tenían niños de 3-12 años a su cuidado.   |
| Procedimiento de la investigación   | Las familias fueron asignadas al programa Safer Kids (SK) o a una intervención habitual (IAU). Se utilizaron análisis multinivel y un modelo de riesgos para evaluar las diferencias entre grupos en los factores de riesgo de abuso y en futuros informes de bienestar infantil.<br>Se realizó un seguimiento de los participantes durante un período de 18 meses a partir del inicio del estudio.                 |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación dirigida por miembros del departamento de neurociencia clínica del Instituto Karolinska, de Suecia.   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Prevention.</b> Educar a los padres a no ser violento en situaciones del día a día. <b>Feasibility.</b>  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | Si bien el enfoque de SaferKids es diferente al propuesto en la investigación actual, ofrece una perspectiva sobre la eficacia de la prevención del abuso infantil desde la intervención con padres.  |
| Citas útiles para la investigación  | “Exposure to abuse as a child increases the risk of negative health outcomes in adulthood, e.g., psychopathology, personality disorders and suicide.” (p. 1)<br>“Child abuse may be prevented by reducing the occurrence of risk factors around a child. Key risk factors include poor parenting skills, parental stress and mental illness, family conflicts and dysfunctional parent-child relationships.” (p. 2) |

**FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES**

|   |  |
|---|--|
| Referencia APA  | Gillies, D., Maiocchi, L., Bhandari, A., Taylor, F., Gray, C. y O'Brien, L. (2016, 11 de octubre). Psychological therapies for children and adolescents exposed to trauma. <i>Cochrane Database of Systematic Reviews</i> . John Wiley and Sons Ltd. <a href="https://doi.org/10.1002/14651858.CD012371">https://doi.org/10.1002/14651858.CD012371</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente)                                | Maltreatment AND Therapy AND Children  |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>  |  |
| Tipos de investigación  | Básica. Evaluar la efectividad de las terapias psicológicas en niños y adolescentes que han experimentado trauma.  |
| Propósito u objetivo general  | Evaluar los efectos de las terapias psicológicas en la prevención del trastorno de estrés postraumático (TEPT) y otros resultados emocionales, conductuales y de salud mental negativos asociados en niños y adolescentes que han experimentado un evento traumático.  |
| Idea principal  | Analizar la efectividad de las terapias psicológicas en la prevención del TEPT y la reducción de los síntomas en niños y adolescentes expuestos al trauma.<br>Se destaca la importancia de identificar terapias eficaces para abordar las consecuencias negativas del trauma en esta población vulnerable.   |
| Procedimiento de la investigación   | Revisión de ensayos que comparaban terapias psicológicas con un control, tratamiento habitual, lista de espera o no tratamiento.<br>Se analizaron los datos a corto plazo (hasta un mes después de la terapia), mediano plazo (de un mes a un año después de la terapia) y largo plazo (un año o más).   |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación escrita por miembros de la salud mental del Hospital de Cumberland, de Australia.  |
| Conceptos destacados de la fuente   | -  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | La investigación evalúa la eficacia de la terapia en la prevención y reducción del TEPT. Al comprender los beneficios de esta en niños y jóvenes traumatizados se demuestra la relevancia de un sistema que apoye el proceso de recuperación de los menores.   |
| Citas útiles para la investigación  | "Children and adolescents exposed to trauma are at high risk of post-traumatic stress disorder (PTSD) and other negative emotional, behavioural and mental health outcomes."   |

|  |   |
|--|---|
|  | “Types of traumatic events that may cause PTSD include natural and man-made disasters, war, physical or sexual abuse, violence to self or others, exposure to suicidal acts, serious injury and life-threatening illness such as cancer or severe burns.” |
|--|---|

### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Downes, C., Kieran, S. y Tiernan, B. (2022). “Now I Know I’m Not the Only one”: A Group Therapy Approach for Adoptive Parents. <i>Child Care in Practice</i> , 28 (1), 43-51. <a href="https://doi.org/10.1080/13575279.2019.1664992">https://doi.org/10.1080/13575279.2019.1664992</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Therapy AND Foster children   |

### DESCRIPCIÓN

|   |   |
|---|---|
| Tipos de investigación                      | Aplicada. Evaluar el impacto de una intervención terapéutica en padres adoptivos y proporcionar evidencia sobre la eficacia de dicha intervención.  |
| Propósito u objetivo general                | Evaluar el impacto de una intervención terapéutica grupal de 9 semanas en padres adoptivos.   |
| Idea principal                              | Evaluar cómo una intervención terapéutica grupal puede beneficiar a padres adoptivos que enfrentan desafíos en la formación y el mantenimiento de relaciones seguras con sus hijos adoptivos, especialmente aquellos que han experimentado traumas y exposición a sustancias durante la gestación.<br>Se destaca la importancia de proporcionar apoyo y educación a estos padres para mejorar su comprensión de las necesidades de sus hijos y fortalecer sus habilidades parentales. |
| Procedimiento de la investigación           | Intervención terapéutica grupal durante un período de 9 semanas, donde se proporcionó educación psicológica sobre teoría del apego, trauma y su impacto en el desarrollo cerebral.  |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación dirigida por miembros del Servicio de traumatología infantil y juvenil de Reino Unido.  |
| Conceptos destacados de la fuente           | <b>Group therapy.</b><br>(Los conceptos no son desarrollados en profundidad desde su definición, sino desde la investigación y su propio estado de la técnica).   |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias) | La publicación destaca la importancia del apoyo y la educación para mejorar las habilidades parentales. Por lo que es relevante ofrecer a los padres de acogida (o  |

|  |  |
|--|--|
| inconsistencias en relación con el tema investigado) | sustitutos) recursos adicionales que les ayude a comprender y satisfacer las necesidades emocionales de los niños a su cuidado.  |
| Citas útiles para la investigación                   | <p>“Many children who enter the care system and are subsequently adopted have had exposure to a range of potentially traumatizing experiences including domestic violence, abuse, neglect and loss of key caregivers.”</p> <p>“The need for effective self-care is reinforced, as parents are encouraged to remain aware of their responses to their children’s behaviour and develop strategies to manage the emotional impact of the parenting role, in order to reduce the risks of burnout and blocked care”</p> |

### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|  |   |
|--|---|
| Referencia APA   | Gaviria, S., Mayorga, C. y Zapata, A. (2023). Medidas de protección para niños, niñas y adolescentes vulnerados. Perspectiva psicosocial del acogimiento familiar y residencial. <i>Revista de Derecho Uninorte</i> , 58, p. 100-118. <a href="https://doi.org/10.14482/dere.58.127.885">https://doi.org/10.14482/dere.58.127.885</a> |
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente) | Maltreatment AND Therapy AND Children   |

### DESCRIPCIÓN

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| Tipos de investigación            | Básica. Analizar la literatura existente sobre las modalidades de protección de niños y adolescentes.  |
| Propósito u objetivo general      | Analizar medidas de protección utilizadas con mayor frecuencia por los Estados para la protección de los derechos vulnerados de la infancia y la adolescencia.   |
| Idea principal                    | <p>Examinar y comparar las modalidades de protección de niños y adolescentes más comunes, como las familias de acogida y los programas residenciales.</p> <p>Se destaca la importancia del acompañamiento, el afecto y la escucha por parte de los cuidadores o profesionales en ambas modalidades, ya que estos elementos contribuyen significativamente a la integración y al bienestar emocional de los niños y adolescentes en el contexto institucional y familiar.</p> |
| Procedimiento de la investigación | <p>Revisión de la literatura que aborda la discusión y reflexión sobre las modalidades de atención a la infancia y adolescencia.</p> <p>Se analizan las causales de ingreso, los procedimientos y el funcionamiento para otorgar la atención en familias de acogida y programas residenciales.</p>   |



|   |   |
|---|---|
|   | Además, se examina el papel de los cuidadores o profesionales en el bienestar y desarrollo emocional de los niños y adolescentes bajo su cuidado.   |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación escrita por trabajadores sociales de Chile, Colombia y España para la <i>Revista de Derecho de la Universidad del Norte</i> .   |
| Conceptos destacados de la fuente   | <b>Medida de protección. Niñez.</b><br>(Los conceptos no son desarrollados en profundidad desde su definición, sino desde la investigación y su propio estado de la técnica).   |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | Se destaca la importancia del acompañamiento afectivo y la escucha activa tanto en familias de acogida como en programas de apoyo. Resaltando la relevancia de la comunicación y el apoyo emocional en el entorno institucional y familiar.   |
| Citas útiles para la investigación  | “en casos de vulneración y en virtud del principio de corresponsabilidad, es necesaria la presencia de la sociedad y el Estado para otorgar la protección integral y el cuidado de estos, remarcando la primacía del interés superior del niño/a” (p. 102)<br>Según Valgañón (2014), los niños y niñas que están insertos en dinámicas familiares de acogida que no favorecen su desarrollo tienen una consideración desvalorizada de su propio comportamiento; es decir, las conductas, la convivencia y las pautas de ajuste social son insuficientes para su adaptación, y por ello se producen tensiones y conflictos que no favorecen su bienestar. De este modo, los fuertes niveles de estrés por su adaptación a las condiciones ambientales del acogimiento y las secuelas de las violencias experimentadas en muchos casos aumentan el riesgo de diversas vulnerabilidades emocionales, en lo cual influye el temperamento del niño/niña, el tiempo que ha durado el maltrato o el tipo de maltrato. (p. 109) |

#### FICHA DE LECTURA ANTECEDENTES

|                |   |
|----------------|---|
| Referencia APA | Strathearn, L., Giannotti, M., Mills, R., Kisely, S., Najman, J. y Abajobir, A. (2020). Long-term Cognitive, Psychological, and Health Outcomes Associated With Child Abuse and Neglect. <i>Pediatrics</i> , 146 (4). <a href="https://doi.org/10.1542/peds.2020-0438">https://doi.org/10.1542/peds.2020-0438</a> |
|----------------|---|

|   |  |
|---|--|
| Palabras clave (términos que sirvieron para la búsqueda de fuente)                                | Maltreatment AND Therapy AND Children  |
| <b>DESCRIPCIÓN</b>  |  |
| Tipos de investigación  | Básica. Dado que su finalidad principal es identificar antecedentes en el tema del maltrato infantil y sus diversos resultados de salud y desarrollo.  |
| Propósito u objetivo general  | Comparar las asociaciones de tipos específicos de maltrato con resultados cognitivos, psicológicos, de adicción, salud sexual y física a largo plazo en jóvenes de 14 a 21 años.   |
| Idea principal  | Destaca la asociación entre diferentes tipos de maltrato infantil y una amplia gama de resultados adversos a largo plazo en la salud y el desarrollo.<br>Se enfatiza que el maltrato psicológico (abuso emocional y/o negligencia) está asociado con el mayor número de resultados adversos en casi todas las áreas de evaluación. Además, se destaca la importancia de centrarse en estrategias de prevención e intervención temprana, especialmente en relación con el maltrato psicológico. |
| Procedimiento de la investigación   | Recopilar literatura de las últimas dos décadas, para luego comparar y contrastar las asociaciones de tipos específicos de maltrato con múltiples resultados cognitivos, psicológicos, de adicción, salud sexual y física en adolescentes y adultos jóvenes.<br>Se utilizan análisis estadísticos para evaluar estas asociaciones y se examina el impacto diferencial de cada tipo de maltrato en los resultados a largo plazo.  |
| Descripción general de la fuente (resumen)  | Publicación escrita por miembros del departamento pediátrico de la Universidad de Iowa.  |
| Conceptos destacados de la fuente   | -  |
| Comentario (logros, vacíos, incongruencias o inconsistencias en relación con el tema investigado) | La publicación recalca la urgencia de implementar estrategias de prevención e intervención temprana en niños víctimas de maltrato infantil, un aspecto fundamental que el proyecto actual aborda al diseñar para fortalecer la comunicación en contextos terapéuticos.   |
| Citas útiles para la investigación  | "Child maltreatment is a major public health issue worldwide, with serious and often debilitating long-term consequences for psychosocial development as well as physical and mental health." (p. 389)   |

Tabla 4

*Especificaciones de diseño de producto*

| ESPECIFICACIONES DE DISEÑO DE PRODUCTO   |                    |  |                |               |             |                                   |
|--|--------------------|--|----------------|---------------|-------------|-----------------------------------|
| PROYECTO: DISEÑO DE HERRAMIENTA PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ENTRE NIÑOS AFECTADOS POR MALTRATO INFANTIL Y PROFESIONALES DE LA SALUD MENTAL DEL COMITÉ PRIVADO DE ATENCIÓN A LA NIÑEZ CORPORACIÓN SOCIAL (PAN). |                    |  |                |               |             | Observaciones                     |
| Nro.   | Aspecto            | Requerimiento  | Métrica        | Valor - Rango | Importancia |                                   |
| 1  | Actuación          | La herramienta debe permitir que el niño realice distintas acciones de exploración durante su uso.   | Unidades       | <3            | 2           |                                   |
| 2  | Actuación          | La herramienta debe incluir escenarios predefinidos para guiar la imaginación del niño durante un acompañamiento psicosocial.  | Unidades       | >3            | 4           |                                   |
| 3  | Actuación          | La herramienta debe ser de utilidad en el acompañamiento psicosocial de los niños del rango de edad seis a once años.  | N/A            | N/A           | 5           |                                   |
| 4  | Funciones sociales | La herramienta debe ofrecer actividades o recursos que faciliten al niño identificar y expresar sus emociones de manera segura y constructiva.   | Unidades       | >1            | 4           |                                   |
| 5  | Funciones sociales | La herramienta debe integrar recursos que permitan al niño externalizar sus problemas.   | Unidades       | >1            | 4           |                                   |
| 6  | Funciones sociales | La herramienta debe proporcionar técnicas y actividades para ayudar al niño a regular sus emociones.   | Unidades       | <3            | 2           |                                   |
| 7  | Funciones sociales | La herramienta debe ofrecer estímulos sensoriales variados para involucrar y estimular los sentidos del niño.  | Unidades       | <5            | 4           |                                   |
| 8  | Actuación          | La herramienta debe integrar recursos que permitan al niño expresarse creativa y simbólicamente, proporcionando múltiples formas de comunicación y exploración sensorial.              | Unidades       | >1            | 4           |                                   |
| 9  | Estética           | La herramienta debe ilustrar conceptos complejos desde la abstracción a morfemas simples.  | N/A            | N/A           | 3           |                                   |
| 10   | Instalación        | La herramienta debe ser versátil y adaptable a diferentes entornos y contextos.  | N/A            | N/A           | 5           |                                   |
| 11   | Funciones sociales | La herramienta debe proporcionar retroalimentación de los sentimientos del niño al terapeuta.  | N/A            | N/A           | 2           |                                   |
| 12   | Estética           | La herramienta debe promover el engagement del niño mediante recursos que no necesiten previa inducción.   | Tiempo         | <30s          | 3           |                                   |
| 13   | Actuación          | La herramienta debe promover la autonomía del niño, brindándole oportunidades para tomar decisiones y controlar su experiencia terapéutica.  | N/A            | N/A           | 3           |                                   |
| 14   | Calidad            | La herramienta debe exponer un lenguaje claro, adaptado al nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico del niño.   | N/A            | N/A           | 5           | *Lenguaje escrito/oral/narrativo. |
| 15   | Costos de servicio | La herramienta debe ser accesible y asequible para las organizaciones o familias que la adquieran.   | COP            | <\$100.000    | 5           |                                   |
| 16   | Instalación        | La herramienta debe estar lista para su uso inmediato, sin necesidad de realizar configuraciones complejas, asegurando una implementación sencilla y rápida en el entorno terapéutico. | N° de acciones | <5            | 3           |                                   |
| 17   | Mantenimiento      | La herramienta debe ser de fácil mantenimiento, con materiales que permitan una limpieza rápida y efectiva.  | Tiempo         | <120s         | 2           |                                   |
| 18   | Partes estándar    | La herramienta debe estar compuesta por piezas reparables, reemplazables y/o estándar.   | Unidades       | >1            | 2           |                                   |
| 19   | Empaque            | La herramienta debe permitir ser almacenada de manera segura y organizada cuando no esté en uso.   | N/A            | N/A           | 2           |                                   |
| 20   | Materiales         | La herramienta debe estar fabricada con materiales cómodos, suaves y moldeables, agradables al tacto y resistentes al uso continuo.  | N/A            | N/A           | 5           |                                   |
| 21   | Calidad            | La herramienta debe mantener un equilibrio entre el juego y las oportunidades de aprendizaje del mundo real.   | N/A            | N/A           | 5           |                                   |

Nota. Elaboración propia.

Tabla 5

Herramienta de trabajo de campo – Entrevista a psicólogos

| PREGUNTAS   | HERRAMIENTA DE TRABAJO DE CAMPO  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
|   | Laura Arroyave - (Psicóloga)<br>Experiencia en Organización Social FAN, psicología comunitaria.  | Adrián Roca - (Psicólogo)<br>Experiencia en colegios, Organización Social FAN, psic. clínica.  | Concha Pineda - (Psicóloga)<br>Experiencia en colegios, FandE al año de los sesenta, psic. clínica.  | Chir Giff<br>(Psicólogo psicólogo especializado en trabajo con niños)  |
| 1. ¿Qué describe su experiencia trabajando con niños en terapia? ¿Cuáles son los retos más importantes que ha enfrentado al trabajar con niños?                     | Con niños de 5-6 años y 11 años, había realizado la evaluación de niños, temas de conducta, dibujo, historias y actividades dinámicas.<br><b>Representaciones gráficas.</b>  | Trabajé anteriormente con niños durante estos años (2009-2016), me especialicé en el Psicoanálisis y psicología teórica.<br>Mejor los metodologías para trabajar con los niños.  | Trabajé como un representante educativo, el entrenamiento en habilidades sociales y el manejo de la ira.<br>El juego puede ser una herramienta poderosa para explorar y procesar sus emociones.<br><b>Técnicas narrativas.</b> La escritura de cuentos o la creación de "libros de vida" para ayudar a los niños a entender sus problemas y encontrar nuevas formas de manejarlos y manejarlos con ellos.<br>Para la regulación emocional, la escritura de historias de ficción, historias de fantasía y actividades de expresión. | Como psicólogo me preparo constantemente, desarrollo y fortalece mi experiencia.<br>Trabaja como un representante educativo, el entrenamiento en habilidades sociales y el manejo de la ira.<br>El juego puede ser una herramienta poderosa para explorar y procesar sus emociones.<br><b>Técnicas narrativas.</b> La escritura de cuentos o la creación de "libros de vida" para ayudar a los niños a entender sus problemas y encontrar nuevas formas de manejarlos y manejarlos con ellos.<br>Para la regulación emocional, la escritura de historias de ficción, historias de fantasía y actividades de expresión. |
| 2. ¿Qué estrategias o técnicas ha encontrado más efectivas en su trabajo con niños? ¿Ha hecho alguna que no haya sido tan efectiva como esperaba?                   | La escritura es una de las mejores para los niños, me gusta más utilizar las actividades de expresión gráfica, juegos interactivos, juegos, dibujo, teatro y en algunos casos, los juegos de rol.  | Generar empatía, tranquilidad y un espacio seguro.<br>El juego de roles, el dibujo, la pintura, modelado con plastilina y otros.<br>Se puede generar una proyección de lo que pasa con el niño, pero que se conecte con sus sentimientos y vivencias.<br>No es efectivo que sea demasiado verbal, y que no pase de la realidad ficticia. | Las actividades más utilizadas para el trabajo con niños han sido: el <b>libro narrativo</b> , una herramienta simple de dibujo, la creación de figuras, cuentos y los dibujos.<br>Desde los dibujos poco efectivos desde: arte, valores o cognitivo, juegos de rol o narración.   | El juego narrativo es muy efectivo cuando se trata de los niños que no expresan sus emociones, un momento con el tiempo y la creación de historias que los niños puedan expresar.<br>Desde los dibujos poco efectivos desde: arte, valores o cognitivo, juegos de rol o narración.   |
| 3. ¿Qué papel juega la creatividad en su trabajo con niños? ¿Cómo la fomenta o incorpora en sus sesiones de terapia?  | En el trabajo con los niños hay que acompañar y el apoyo. Además de la creatividad, se debe tener un espacio seguro, un espacio seguro y un espacio seguro. El uso de la creatividad es fundamental para el trabajo con niños.<br>El uso de la creatividad es fundamental para el trabajo con niños. | Reservar los días de los niños y que puedan expresar cosas.<br>Reservar los días de los niños y que puedan expresar cosas.<br>El uso de la creatividad es fundamental para el trabajo con niños.   | El juego narrativo es muy efectivo cuando se trata de los niños que no expresan sus emociones, un momento con el tiempo y la creación de historias que los niños puedan expresar.<br>Desde los dibujos poco efectivos desde: arte, valores o cognitivo, juegos de rol o narración.   | El uso de la creatividad es fundamental para el trabajo con niños.<br>El uso de la creatividad es fundamental para el trabajo con niños.   |
| 4. ¿Cómo se ha sentido al trabajar con niños en un contexto terapéutico? ¿Ha notado alguna vez que los niños se resisten a participar en las actividades?           | Siempre se adaptan los enfoques según el caso de cada niño.<br>Siempre se adaptan los enfoques según el caso de cada niño.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>De eso se trata como un compañero de juego, que se dan bien con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>De eso se trata como un compañero de juego, que se dan bien con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>De eso se trata como un compañero de juego, que se dan bien con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 5. ¿Cuáles son los retos más difíciles de trabajar con niños en terapia? ¿Cómo los aborda o maneja en la práctica clínica?  | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 6. ¿Qué retos o desafíos ha enfrentado al trabajar con niños en un contexto terapéutico? ¿Cómo los aborda o maneja en la práctica clínica?                          | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 7. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos?  | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 8. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos?  | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 9. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos?  | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 10. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 11. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 12. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 13. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 14. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 15. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 16. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 17. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 18. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 19. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |
| 20. ¿Cómo maneja los momentos de resistencia o desmotivación de los niños durante las sesiones de terapia? ¿Qué estrategias utiliza para mantenerlos comprometidos? | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   | El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.<br>El niño que en su edad y el contexto del niño, para lograr conectar con ellos.   |

Nota. Entrevista realizada a tres profesionales en psicología y una IA la cual tenía la dirección de actuar y responder como un profesional de la salud mental especializado en la terapia con niños.