

Asendi

Fernández Carrión, Ximena

2018-05

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/3627>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



asendi

sentir • crecer • volar



Asendi
Ximena Fernández Carrión

Universidad Iberoamericana Puebla
Diseño Integral III
Primavera 2018

asendi

sentir • crecer • volar

Índice.

Introducción	11		
Antecedentes del problema	12		
Problemática	16		
Sinopsis del caso	16		
Problema específico	17		
Pregunta de investigación	17		
Supuesto	17		
Objetivo general	18		
Objetivos a corto plazo	18		
Objetivos a mediano plazo	19		
Objetivos a largo plazo	19		
Casos Análogos	20		
Nicho de oportunidad	24		
Marco Conceptual	26		
La infancia y la importancia de la educación escolar.	26		
Enseñanza de habilidades emocionales	27		
Autorregulación y asertividad en ámbitos del niño	28		
Aprendizaje por medio del juego	29		
Diseño de Investigación	32		
Método	32		
Herramientas de acercamiento	33		
Arquetipos	35		
Niños	36		
Padres	38		
Generación de insights	40		
Análisis	41		
Análisis de insights de los niños	41		
Análisis de insights de los padres	42		
Temas y detonantes	42		
		Proyecto emprendedor	46
		Emisor	46
		Mensajes	46
		Conceptos	46
		Clientes	47
		Usuario	47
		Medios	47
		Productos Gráficos	47
		Análisis Foda	48
		Descripción detallada de Asendi	50
		Sobre la marca	50
		Golden Circle	51
		Filosofía	52
		Misión	52
		Visión	52
		Pertinencia	53
		Relevancia	53
		Viabilidad	53
		Plan de Negocios	54
		Producto Mínimo Viable	59
		Business Model Canvas	60
		Proyecto de diseño	63
		Fases del proyecto	63
		Medios	65
		Productos gráficos	68
		Validación	74
		Conclusiones	74
		Referencias	76
		Anexos	78

Introducción.

Hoy en día vivimos en un mundo meramente globalizado, lo que ha provocado aceleración en el modo de vida. De esa forma, al enfrentarnos a más retos e incertidumbres, es importante el desarrollo de herramientas emocionales que nos permitan crear barreras de defensa y por lo tanto poder enfrentar y navegar la sociedad actual. Este proyecto, busca romper el paradigma de la supremacía de la educación meramente cognitiva y encontrar equilibrio y la importancia de la educación emocional en los niños y sus beneficios en su desarrollo.

Este proyecto aborda la problemática del escaso desarrollo de habilidades emocionales en los niños, lo cual les causa frustración, baja autoestima y efectos negativos en áreas sociales, escolares y familiares. De igual forma al ser ellos los futuros componentes activos de la sociedad, el poco desarrollo de estas destrezas, puede generar conflicto a nivel de la sociedad. En respuesta, se plantea un método de enseñanza-aprendizaje a través del juego que permita a los niños generar capacidades emocionales por medio de métodos lúdicos.

A lo largo de este escrito se describirá la problemática de forma completa, el problema específico a tratar, los obje-

tivos para lograr el desarrollo emocional en los niños a través del juego, y el desarrollo del proyecto. Para esta realización, se utilizó una metodología mixta la cual consiste en la mezcla de Human Centered Design, Design Thinking y el método de Jorge Frascara.

A lo largo de las siguientes páginas, se expone desde la estrategia hasta la ideación del proyecto, donde se puede observar la pertinencia, relevancia y viabilidad del mismo a partir de investigación documental y con el usuario, creando una propuesta en una marca que genere una experiencia de aprendizaje distinta a partir del juego durante los años de la infancia, proponiendo espacios de convivencia entre los niños y sus allegados. Asendi es la marca propuesta que ve la educación emocional como una herramienta para enfrentar el mundo actual y futuro, generando valores positivos y convivencia sana, es decir destrezas como la asertividad, y la autorregulación emocional.

Los resultados en niveles generales fueron positivos, siendo validados los contenidos y la forma en la que se lleva a cabo el juego, resultando entendida por los niños y posteriormente se detectaron sugerencias de cambios pertinentes de acuerdo a las necesidades percibidas.

Antecedentes del problema.

La inteligencia ha sido medida al pasar de los años de acuerdo con el Coeficiente Intelectual (CI), el cual es un número que resulta de una evaluación estandarizada creada por Lewis Terman. Esta, mide las habilidades cognitivas de las personas como: razonar, resolver problemas, planear, pensamiento abstracto, entre otras. Se cree que éste, es un indicador para la detección del éxito en las personas, pues sobretodo dentro del ámbito académico, determina el triunfo en la vida (Eurosidentest, s.f.)

No obstante, investigadores y científicos como Daniel Goleman, encontraron que las capacidades y habilidades que determinaban el éxito de las personas eran otras tales como las habilidades emocionales, inteligencia intrapersonal e interpersonal, entre otras. De esa forma Goleman viralizó el concepto de Inteligencia Emocional, ésta es la capacidad de reconocer sentimientos propios y ajenos, así como la habilidad para manejarlos; de esta manera, gran parte de las decisiones que tomamos son influenciadas en mayor o menor grado por las emociones (Goleman, 1996).

Según Daniel Goleman (2005), para el éxito tanto académico como profesional, el coeficiente intelectual incide como máximo en un 20%, mientras que el emocional y la forma en la que nos relacionamos con los demás, representa el 80% como se muestra en los esquemas de la pág 13.

De ese modo la falta de educación emocional, significa un problema amplio,

ya que es la causante de consecuencias percibidas a largo plazo como depresión, ansiedad, inestabilidad del estado de ánimo, ente otras. A nivel mundial, el índice de suicidios se ha triplicado en las últimas dos décadas, la causa más común de incapacidad entre los adolescentes es la enfermedad mental, los síntomas de la depresión afectan a un tercio de la población adolescente, entre otros. Ver esquemas de la pág. 13. (Golleman, 2005).

El mal emocional es el costo que la vida moderna tiene para los niños, ya que se ha triplicado a nivel mundial el número de niños que han accedido a la ayuda psicológica y se duplicó el número de niños que tienen problemas emocionales suficientes que justifiquen que deberían recibir ayuda pero no lo hacen (Ver esquemas 1 en la pág. 13), por lo que la educación emocional se debe dar desde los primeros años de la infancia (Daniel Goleman, 1996).

La falta de reconocimiento y aprendizaje emocional en la infancia repercute en diversos ámbitos en la vida del niño, y se pueden representar en problemas como: aislamiento o problemas sociales, ansiedad y depresión, problemas de la atención y pensamiento, agresividad, conductas disruptivas y falta de asertividad, entre otras (Redorta, 2006).

Así es como, las emociones son capaces de afectar los propios pensamientos, estados psicológicos, estados biológicos y la voluntad de acción tanto en niños como en adultos. (Redorta, 2006).

Goleman indica que:

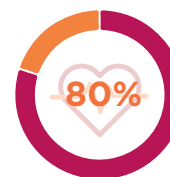
Mientras que cada uno de estos problemas, considerados en forma aislada, no provocan estupor, tomados en conjunto son un barómetro de un cambio y una nueva forma de toxicidad que se infiltra y envenena la experiencia misma de la infancia representando déficits arrasantes en las aptitudes emocionales (2007, pág. 267).

Es importante el desarrollo emocional en las diferentes etapas de la vida de un ser humano, pero en la infancia adquiere mayor valor, pues incide, afecta y determina muchos aspectos de trascendencia en la vida de una persona. El desarrollo emocional se da de forma paulatina y tiene significación en todas las etapas de la infancia, pero es infalible comenzar desde las edades más tempranas como son los 5, 6 y 7 años de edad, ya que es ahí donde los niños desarrollan habilidades de expresión emocional, muestras de cariño, reacción ante las emociones, control de impulsos, resolución de conflictos, asertividad, además de que comienzan a formar su autoestima (Sistema de colegios jesuitas, 2010).

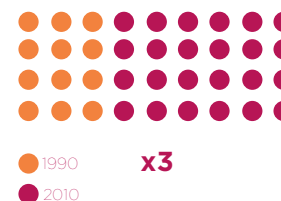
Durante la infancia, los niños tienen una gran capacidad de aprendizaje; lo hacen sumergidos en entornos sociales, a través de la observación, imitación, interacción y de su manejo como individuos. Por lo tanto, la influencia que reciben de su entorno es parte fundamental en la formación de sus capacidades, vínculos afectivos, habilidades y aprendizajes.

No obstante, los planes de estudio en México están formulados con el fin de

Incidencia de inteligencia emocional



Índice de Suicidios

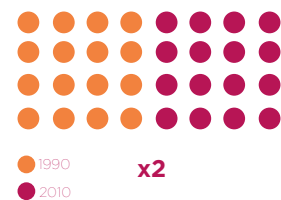


Índice de depresión en adolescentes



■ Población con depresión

Niños con necesidad de ayuda psicológica



Esquemas 1. Datos duros brindados por Daniel Goleman (2006), que ejemplifican la falta de educación emocional y las consecuencias a largo plazo que se suscitan por la falta de la misma.

que los niños dediquen muchas horas a realizar la tarea, por si no es suficiente las horas de escuela, dándole siempre prioridad al aprendizaje cognitivo del infante, dejándolo con muy poca libertad de aprender de otras maneras más significativas, o darle la importancia que requiere a la educación emocional.

La asertividad y la resolución de conflictos son una de las primeras habilidades emocionales que los niños deben de desarrollar, siendo así, el psicoterapeuta Raúl de la Horta (2015), nos indica que la no asertividad implica entregar a otras personas el poder determinar los estados de ánimo propios por medio de palabras y acciones, es decir, un sentimiento de falta de control de las emociones y de la propia vida, desarrolladas en la infancia y que a largo plazo genera estrés, ansiedad y una baja autoestima.

De la Horta (2015) también nos menciona, que la no asertividad y por lo tanto la falta de resolución de conflictos, presentan dificultades en distintos ámbitos de la vida del niño: en el medio familiar, escolar y social. Y el cómo la sociedad espera que la gente se comunique de forma asertiva, como evitar disputas, resolver conflictos y afirmar nuestros derechos, pero no se enseña a ejercer dicha habilidad: "vivimos atenazados por esta terrible contradicción: querer, pero no poder; intentar ser asertivos, pero no saber cómo" (2015, s.p.).

Los conflictos conforman parte natural de las relaciones interpersonales humanas, sin embargo, la violencia es la forma más común de respuesta utilizada por los niños, ya que los sistemas educativos no buscan enseñar a los alumnos a resolver

conflictos a los que se enfrentan de forma continua. Se les debe dar alternativas, para afrontar de forma adaptativa lo que beneficiará su desempeño escolar, social y familiar. Debido a lo anterior, es importante el incorporar una educación emocional en los planes de estudio escolares (Ortiz, 2014).

Las derivaciones que pueden tener los niños y niñas con respecto a la no solución de conflictos, además de efectos sobre el rendimiento académico son: mostrar síntomas de estrés postraumático, síntomas de depresión, presentar autodesprecio, disminución de la autoestima, tener una imagen negativa propia, entre otras (Oñate y Piñuel, 2005).

Los conflictos y su resolución, según nos lo muestra Lizardi (2016) pueden ser una herramienta que permita el cambio y la transformación, no obstante, también da origen a problemas de convivencia de mayor impacto en el entorno educativo, lo cual, tiene una relación estrecha con la forma en la que se educa a los infantes y sus capacidades para resolver conflictos.

Cascón (2010) señala que los conflictos se relacionan con un sentimiento de desgaste negativo, por lo que los niños no buscan estrategias diversas para afrontarlos, y es necesario un cambio, para que el conflicto sea percibido como una oportunidad de aprendizaje.

Tomasini (2008) señala la importancia del ingreso de una educación emocional desde preescolar, para aprender a manejar emociones, asertividad y situaciones conflictivas de la cotidianidad que se presentan entre niños de la edad, ya que ayudará a afrontar las demandas escolares, familiares y sociales.

Problemática.

El escaso desarrollo de habilidades emocionales en los niños, causa frustración, menor concentración, baja autoestima y efectos negativos en áreas sociales, escolares y familiares.

Sinopsis del caso.

causa	efecto
Los niños son formados de acuerdo a las habilidades cognitivas adquiridas en la escuela	Si el niño no es apto en lo cognitivo, no se le considera inteligente, hay frustraciones académicas, familiares y sociales, presión e inseguridades.
Los niños no desarrollan adecuadamente las habilidades emocionales en las etapas de la infancia	Actúan por impulsividad, no saben actuar ante ciertas situaciones, hay falta de concentración y pensamiento, aislamiento, aparición de conductas disruptivas
Los niños no han desarrollado autocontrol, autorregulación y asertividad	Aparición de conflictos dentro de los contextos escolares, familiares y sociales. Pueden aparecer depresión y ansiedad como efectos negativos.
Los niños aprenden todo a partir de su contexto y entorno, por lo que ya comienzan a tener en su consciente elementos establecidos por la sociedad	Represión de emociones y reacciones catalogadas como negativas. Dentro de su imaginario ya existe el taboo del tema.

De manera específica, este trabajo busca generar una propuesta para la educación emocional responsable de los niños a partir de edades tempranas. Así, el proyecto se encuentra dirigido tanto a centros educativos privados como a padres de familia dentro de la Ciudad de Puebla, quienes tengan contacto con niños de 5 a 12 años de edad, para así desarrollar habilidades de control y autorregulación emocional y asertividad, generando herramientas que en un futuro lograrán prevenir el desbalance emocional que genera consecuencias como las que se mencionaron con anterioridad.

Los niños de esta edad, ya son capaces de reconocer e identificar las diversas emociones, sin embargo, en situaciones de conflicto, no reconocen el sentir ajeno o el propio, el desarrollo de la empatía o el autocontrol emocional, esto genera disputas, peleas y malos entendidos en los niños, produciendo un espacio de tensión y disconformidad, que en ocasiones puede afectar el desempeño social, familiar y escolar del alumno. Se detectó a través de herramientas de acercamiento, que los niños ya comienzan a intentar reprimir emociones catalogadas socialmente como negativas tales como la tristeza o el enojo, generando mayor frustración al no controlarlo y menor asertividad al no saberlo identificar en los demás.

Es preciso enfocarse en esta edad, ya que los niños son considerados emocionalmente activos, porque siguen descubriendo formas de sentir, interactuar y reaccionar hacia situaciones cotidianas, sentando las bases para un desarrollo integral y su sana integración social. De igual manera, hay habilidades emocionales que se van desarrollando de

acuerdo a la edad y grado escolar del infante, siendo una formación paulatina de aprendizaje, comprendiendo las necesidades de cada etapa y creando herramientas específicas para cada una de ellas.

Problema Específico.

El aprendizaje de los niños en el país se encuentra enfocado principalmente en el desarrollo cognitivo, lo que aísla la formación de las habilidades emocionales durante la infancia, provocando dificultades en áreas sociales, familiares y escolares.

Pregunta de investigación.

¿Cómo lograr el desarrollo de las habilidades emocionales durante la infancia tales como la autorregulación y asertividad del niño y su vínculo con la educación escolar con juegos?

Supuesto.

A través de herramientas que complementen el aprendizaje de los niños con el desarrollo de habilidades emocionales por medio de métodos lúdicos, los infantes generarán destrezas para la asertividad, autorregulación y autocontrol emocional, que les dará satisfacción en su vida personal, social, escolar y familiar.

Objetivo General.

Fomentar la práctica de la autorregulación emocional y la asertividad en niños de 5 a 12 años a través de herramientas didácticas que permitan el desarrollo de las habilidades cognitivo-emocionales a lo largo de su crecimiento.

Objetivos a corto plazo.

- Identificar motivaciones de los niños en el proceso de aprendizaje.
- Evaluar la eficacia de modelos de aprendizaje didácticos y lúdicos.
- Examinar las necesidades emocionales durante las diferentes etapas de la infancia.
- Desarrollar herramientas gráficas que apoyen el aprendizaje emocional en grado escolar.
- Especificar la importancia de la asertividad y solución de conflictos en el desarrollo infantil.
- Informar a los padres de la importancia de la importancia de la educación emocional

Objetivos a mediano plazo.

- Desarrollar herramientas para diversos grados.
- Realizar instrumentos educativos auxiliares para el desarrollo del proyecto.
- Generar herramientas de diseño funcionales como página web, catálogo en línea y formas diversas de informar a los padres.
- Introducir programa piloto a una escuela dentro de la ciudad de Puebla.
- Generar ventas particulares dentro del sector de padres de familia dentro de la Ciudad de Puebla.

Objetivos a largo plazo.

- Evaluar los resultados de la prueba piloto en la escuela elegida.
- Realizar ajustes para la implementación completa.
- Extender y vender el proyecto a diversas escuelas y padres dentro del país.
- Generar modelo de ventas que beneficie a escuelas y padres con recursos económicos limitados.

Casos Análogos.

Ante este problema, es relevante saber qué alternativas han sido propuestas por diversos países o empresas para solucionar o aportar algo ante lo discutido anteriormente. Así se enlistan una serie de casos desarrollados ante escenarios similares para así comparar, medir su relevancia y ver cuál es su diferenciación.

Friendship Cards.

Friendship Cards, son consideradas una nueva herramienta educativa, que busca mejorar la vida de quien sea que las use. Fueron desarrolladas por la Fundación Relationships are Forever, con la intención de ayudar a niños y jóvenes a desarrollar sus habilidades para construir relaciones fuertes y duraderas con sus familiares, amigos y personas con las que interactúan en su día a día. Fuertes y felices amistades, están basadas en la confianza, las emociones y experiencias diversas en la vida.

Están enfocadas precisamente en la resolución de conflictos. Dicta que siempre existen los conflictos incluso en relaciones duraderas y moldeadas. Estas tarjetas ayudan a sentirte cómodo en la expresión de los sentimientos, hablar del conflicto y qué lo causó; así poder enfocarte en tomar pasos positivos, evitando comportamientos dañinos y evitar discusiones futuras.

Happy 8-12/Happy 12-16.

Videojuego del género serious game que prepara a los chicos de edades comprendidas entre 8 y 12, y 12 y 16 años en la resolución de conflictos ambientados en

el ámbito escolar, están enfocados tanto en la educación primaria como en la educación secundaria.

El videojuego consta de 25 conflictos extraídos de situaciones reales donde podemos apreciar el trato entre chicos de diferentes niveles sociales y cómo interactúan entre ellos.

De igual forma evalúa los sentimientos, emociones y nivel de asertividad que el individuo desarrolla durante el juego. Se centra en 3 etapas para desarrollar la asertividad del jugador:

- 1.**Conciencia emocional: el paso previo a la regulación emocional, es decir, reconocer y comprender la emoción.
- 2.**Semáforo: Tiene la finalidad de parar, respirar antes de pensar en una solución al conflicto.
- 3.**Estrategia de regulación emocional: La capacidad de aumentar, mantener o disminuir cualquier aspecto de una respuesta emocional.

Toss and Learn: set of five games.

Estos juegos innovadores ayudan a los niños a aprender habilidades importantes y aplicarlas en situaciones comúnmente encontradas.

Cada juego viene con 4 dados (2 azules y 2 amarillos), 2 hojas de habilidades, un paquete de puntos, reglas y pautas para el padre de familia o maestro. Los dados azules tienen situaciones, y los dados amarillos tienen preguntas o acciones. Los jugadores tiran un dado azul y luego tiran un dado amarillo. Los jugadores aplican la pregunta o acción en el dado amarillo a la situación en el dado

azul. Los juegos incluidos son: Controlando su ira, control de Impulso, resolución de conflictos, contra acoso escolar y resolver problemas con amigos.

My Feelings.

El juego My Feelings es una manera divertida y familiar de ayudar a los niños a comprender y expresar sus sentimientos, y a enfrentarlos de maneras socialmente apropiadas. Divertido, fácil de jugar y con gran valor educativo. Avalado por educadores y médicos de renombre mundial, incluyendo al Dr. Temple Grandin, una de las 100 personas más influyentes del mundo en la revista Time.

El juego incluye 280 escenarios para ayudar a los niños a explorar y hablar sobre las emociones, 260 estrategias de regulación para ayudar a los niños a manejar sus sentimientos de maneras socialmente apropiadas 24 tarjetas de movimiento para que los niños participen y se motiven, un folleto ilustrado que presenta a siete niños diferentes con siete sentimientos diferentes.

Playing CBT.

Playing CBT es un juego de terapia diseñado para apoyar los procesos de terapia con niños y adolescentes o para ser utilizado como un juego divertido relacionado con la vida cotidiana. Fue creado para identificar, reflexionar y discutir experiencias emocionales (pensamientos, emociones, sensaciones físicas y comportamiento), y está dirigido a mejorar las habilidades cotidianas de afrontamiento y fomentar la flexibilidad en las respuestas cognitivas, emocionales, físicas y conductuales. Ofrece una amplia variedad de opciones. Ideal para la mejora de las

habilidades sociales, la regulación emocional y el autocontrol en niños y adolescentes. Incluye 15 juegos y opciones para trabajar con emociones, sensaciones físicas, pensamientos, trampas de pensamiento y comportamiento.

Generación 500.

Generación 500, es una iniciativa poblana, entendida como una plataforma educativa complementaria para niños y niñas dentro de la ciudad que se encuentren en nivel preescolar, que busca fortalecer y concientizar a los niños sobre sus talentos y capacidad para que ellos en un futuro puedan incidir de forma positiva dentro de la sociedad. Es así que lo llaman generación 500, porque todos los niños que están cursando en este momento los primeros años de educación, alrededor del año 2030 cumplirán la mayoría de edad y podrán celebrar así los 500 años de la fundación de la ciudad de Puebla.

Este proyecto consta de 7 ejes diversos, los cuales son: Inteligencia emocional, salud y nutrición, actividad física, valores y civismo, arte y cultura, aprendizaje y vinculación con padres de familia.

La Ciencia del Yo.

La Ciencia del yo es un programa dirigido a niños y se encuentra compuesta por un conjunto de enseñanzas para el crecimiento integral, ampliando la conciencia de los infantes utilizando la interrelación personal. De esa forma, se busca que logren generar destrezas dentro de la inteligencia emocional definida por Golleman (2003) con el objetivo de que el niño alcance una mayor y mejor comprensión de sí y del mundo que le rodea. Este programa ya ha sido probado y ha obtenido

Nicho de oportunidad.

A nivel mundial se está recapacitando acerca de la importancia de la educación emocional en los niños, así, organizaciones como la UNESCO, fijan la mirada en unas escuelas que no solo se centren en los conocimientos cognitivos, sino en las competencias emocionales y éticas de los alumnos puesto que se tendrán que afrontar en el futuro a un mundo acelerado y lleno de contradicciones. Según la Ley Orgánica 8 2015 del 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) las habilidades cognitivas, que son imprescindibles, no son suficientes en la educación de los niños. Es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo y la aceptación del cambio y sobre todo las emociones.

Dentro del mercado mexicano, aún no se encuentran muchas propuestas de educación emocional en forma de herramientas y actividades didácticas y lúdicas. La mayoría son fabricadas en países con un nivel educativo más desarrollado como EUA, Reino Unido, España, Finlandia, entre otros. Algunas tienen capacidad de importación, sin embargo, hay que tomar en cuenta la diferencia cultural con respecto a la educación del infante, por lo cual puede que no funcione de la misma forma.

De igual manera, el sistema educativo actual en México sigue teniendo un enfoque en el área cognitiva, aunque ya empieza a ampliar su panorama hacia programas de inteligencia emocional, y comienza con su implementación, aún presenta déficit en su desarrollo.

De igual forma, la mayoría comienzan a enfocarse sí en la infancia, pero a partir de los 8 años aproximadamente, sesgando los primeros años, los cuales son vitales.

Marco Conceptual.

Para comprender mejor el panorama, a continuación se explicarán una serie de conceptos que son necesarios para el entendimiento del proyecto.

La Infancia y la importancia de la educación escolar.

De acuerdo con Izkra Pavez Soto (2012), la infancia es una fase de preparación para la vida adulta en donde se toma a la adultez como la vida social verdadera. Así se cree que los infantes se encuentran en un recorrido de transformación donde serán integrados a la sociedad.

Es a través de ese entendimiento, que Émile Durkheim, sociólogo y filósofo francés enfocado en la educación, construye el pensamiento de que la infancia es “Un terreno virgen donde se debe construir partiendo de la nada y poner en ese lugar una vida moral y social” (1975, pág. 54).

Es importante mencionar que Durkheim cree en la necesidad de una pedagogía moral, para que así, se eduque la naturaleza del sujeto infantil. Dentro de ese proceso, los infantes son catalogados como receptores que se construyen y a través de la educación escolar, se controlará la naturaleza salvaje como poder civilizatorio. Durkheim considera a la infancia como un periodo de crecimiento en sentido físico y moral que prepara al infante para la verdadera vida social entrando en ella la convivencia con los demás y el desarrollo emocional.

Franzé (2002) indica que la educación escolar genera un discurso escolarizante y civilizatorio para desarrollar las normas básicas para convivir en la sociedad.

Este autor sostiene que toda primera socialización infantil debe producirse dentro de la familia y con la ayuda de otras agencias como la escuela:

En este enfoque se piensa a las niñas y los niños desde la metáfora de un objeto “esponja” que recibe pasivamente dicha socialización. Sin embargo, el individuo no sólo reproduce ese orden social, también lo recrea, lo innova e incluso lo subvierte. En cada contexto histórico y territorial las niñas y los niños despliegan diversas formas de vivir sus infancias, por lo tanto los modos en que se reproduce el orden social también cambia (Franzé, 2002, pág. 84)

Desde la perspectiva de Tlascott Parsons (1959) los niños son moldeables propiciando en su aprendizaje las pautas y valores más convenientes para la sociedad. Así es que los niños y su socialización, son determinadas por su plasticidad, sensibilidad y dependencia de un ser socializador, presentado en forma de padre, maestro o autoridad en la vida del niño o niña.

Tomando esto en cuenta, organizaciones como la UNESCO al ver la demanda del mundo acelerado y complejo actual, se ha visto obligada a proporcionar habilidades no solo cognitivas, sino emocionales en los niños que respondan a la demanda de la educación.

Siendo que, durante la infancia, es cuando los seres humanos tienen una gran capacidad de aprendizaje, y lo ha-

cen a través de su entorno y la interacción con el mismo, es fundamental que formen sus capacidades intelectuales, vínculos afectivos, habilidades emocionales y aprendizajes diversos. Por ello, la UNESCO, estructura a la educación en cuatro aprendizajes fundamentales: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Estos dos últimos son de relevancia para el desarrollo del presente proyecto, ya que son en los que las habilidades emocionales de los niños se ven desarrolladas para su crecimiento integral y su buen desempeño en áreas diversas de su vida. Así la educación debe contribuir al desarrollo integral de cada individuo: cuerpo, mente, inteligencia, sensibilidad emocional, sentido estético, responsabilidad, entre otros. Todo ser humano debe de determinar qué hacer en las diferentes circunstancias de la vida con las diferentes herramientas que la educación les provea.

Enseñanza de habilidades emocionales.

Como ya se vio con anterioridad, vivimos en una sociedad acelerada e interconectada por la globalización, donde generar destrezas emocionales puede ayudar a los niños a enfrentar los retos que propone el mundo actual. Por ello es importante desarrollar habilidades emocionales que los apoye para crecer integralmente. Un término que nos ayuda a comprender mejor aquellas habilidades es la inteligencia emocional, término viralizado por el psicólogo estadounidense Daniel Goleman y se refiere a la capacidad del ser humano que nos permite tomar consciencia de las propias emociones, entender y comprender las de los otros generando empatía, nos ayuda a tolerar las presiones

y frustraciones de la vida de acuerdo con el contexto, al mismo tiempo que aumenta nuestras posibilidades de desarrollo social (Goleman, 1996).

Las principales habilidades emocionales a desarrollar se enlistan a continuación:

- **Autoconocimiento emocional:** Es el conocimiento de nuestros propios sentimientos y emociones y cómo estos influyen en nuestro actuar.
- **Autocontrol emocional:** Manejar los sentimientos para que sean adecuados, se basa en la conciencia de uno.
- **Automotivación:** Ordenar las emociones al servicio de un objetivo.
- **Empatía:** La detección de las emociones ajenas nos ayudan a establecer vínculos más estrechos y duraderos con las personas.
- **Relaciones interpersonales:** Analiza la competencia e incompetencia social, lideran la eficacia interpersonal.

Es así que, nuestras emociones e intuiciones guían nuestra forma de actuar y responder de forma instantánea ante ciertas situaciones. Las dos mentes (racional y emocional) en su mayoría trabajan de forma armónica o equilibrada: los sentimientos son esenciales para el pensamiento y el pensamiento lo es para el sentimiento, pero en ocasiones la mente emocional aplasta a la racional dominando sobre la misma. Por ello es importante conocer la alfabetización emocional, la enseñanza de éstas habilidades y su relevancia.

Los investigadores como Daniel Goleman, han dicho que las habilidades emocionales no son algo con lo que nacemos, sino que se desarrollan y entrenan por medio de experiencias durante la infancia y adolescencia, aunque pueden mejorarse y fortalecerse en la etapa adulta.

Desarrollando este tipo de habilidades se podrá lograr que sean niños felices emocionalmente y cognitivamente más eficaces como alumnos, con mayor concentración y menores interferencias afectivas, haciendo que sean más hábiles en las relaciones interpersonales. En el futuro, será un ingrediente importante en su éxito personal y profesional, y es un protector para la salud física y psicológica.

El desarrollo emocional influye directamente en la evolución intelectual del niño, de tal forma que, si es deficitario, es decir, si se produce falta de afecto y bloqueo emocional durante la infancia, puede tener importantes efectos negativos en aspectos del desarrollo intelectual. El intelecto del menor puede verse limitado en aspectos tales como la memoria y la capacidad de abstracción; presentar dificultades en la percepción y en la atención; y disminución de las asociaciones mentales satisfactorias. Por otro lado, el desarrollo adecuado de las capacidades emocionales produce un aumento de la motivación, de la curiosidad y de las ganas de aprender, una amplitud de la agudeza y profundidad de la percepción e intuición (Ángel Sánchez, s.f.).

La alfabetización emocional es un proceso paulatino, a medida en que los niños avanzan de grado en grado, se observan mejoras evidentes en el ambiente de la escuela, en el panorama de los niños y en su nivel de aptitud emocional (ver tabla en anexo 1). En diferentes estudios y programas piloto como La Ciencia del Yo, se indica que el niño a partir de una buena educación emocional puede desarrollar

mayor capacidad para entender y reconocer las emociones; mayor tolerancia ante las frustraciones reduciendo el estrés, la ansiedad, las peleas e impulsos negativos; mayor habilidad de concentración, responsabilidad, y positivismo; desarrollo de la empatía; mas sociabilidad y mejora en la resolución de conflictos, entre otros (Goleman, 2003).

Autorregulación y asertividad en ámbitos del niño.

De las habilidades más importantes a desarrollar en la etapa de la infancia que se mencionaron anteriormente, se encuentran la asertividad y la autorregulación, así la primera, según el psicólogo Raúl de la Horta es:

La habilidad o capacidad de expresar nuestras opiniones, sentimientos y necesidades de manera racional y también afectiva, sin sentirnos temerosos, ansiosos o enojados al hacerlo. Se trata sobre todo de desarrollar la habilidad de defender nuestros puntos de vista y nuestros derechos y necesidades sin entrar en conflicto con el interlocutor (2015, s.p.).

La asertividad nos permite responder de la forma más adecuada para todos acerca de la situación que se está dando, encontrando las emociones y las palabras adecuadas que nos permitan responder antes de que las cosas se tornen en un punto de tensión. Es una clave para la resolución de conflictos y una habilidad importante para desarrollar desde edades tempranas porque implica el autoconocimiento, autocontrol, autorregulación, el saber manejar conflictos y el manejo de la empatía.

La asertividad desarrollada desde la infancia, ayuda a la autorregulación, es decir, nos permite reflexionar y dominar nuestros sentimientos o emociones, ya que la autorregulación, consiste en saber detectar las dinámicas emocionales, haciéndolas adaptativas y nos asegura la capacidad de percepción propia, reconocer señales de temor, ansiedad o pasividad extrema en una interrelación conflictiva.

De esa forma, cuando los niños no desarrollan la asertividad, resulta en una falta de control de las propias emociones y de la propia vida, lo que a largo plazo generará que el niño pueda llegar a tener niveles de estrés, ansiedad y baja autoestima, lo que conlleva al crecimiento del conflicto en los ámbitos familiares, escolares y sociales.

Dentro de las aulas, los conflictos son situaciones extremadamente comunes, que se muestran en forma de disputas, peleas, discusiones, tensión y pueden ser causados por diversas variantes, pero sobre todo por la ausencia de habilidades para la resolución de los mismos. Es así que el problema no es el conflicto en sí mismo, sino la carencia de habilidades en la gestión de los problemas y las situaciones conflictivas.

La razón principal por la cual debemos desarrollar habilidades emocionales en los niños para resolver conflictos es porque ayuda al desarrollo social de los mismos, la forma en la que ellos se relacionan y enfrentan al mundo, generando empatía y una mayor estabilidad en diversos ámbitos de su vida tanto a corto como a largo plazo.

Aprendizaje por medio del juego.

Después de analizar la importancia de la educación emocional, hay que analizar el medio por el que se va a enseñar, así, es como se utilizó el juego, ya que durante la infancia, éste, adquiere un valor educativo de alto nivel. Los métodos lúdicos, están completamente dirigidos a generar conocimiento como forma de aprendizaje a través del juego y la diversión.

Dentro del aula, y en el ciclo inicial de la infancia, el juego tiene un papel importante en el desarrollo del infante así como también tiene un papel dominante. Las actividades lúdicas son utilizadas como recursos psicopedagógicos, porque precisamente ayuda al desarrollo del infante en diversos ámbitos.

En la etapa infantil, los juegos deben de contribuir al cumplimiento de objetivos sobre todo de autonomía, autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejora de posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento. Hay tres grandes áreas donde se desarrollan estos objetivos según Juan Antonio Moreno Murcia y Pedro Luis Rodríguez García (s.f.):

- **Cognitivo:** El juego ayudará a obtener una madurez intelectual, imitando acciones de los adultos integrándolos a la sociedad. (pág. 75)
- **Social:** Debe de comprender al grupo como unidad, es el cómo se relaciona con los demás a través del juego, desarrolla actividades de trabajo en equipo y realización individual. (Pág. 77)
- **Afectivo emocional:** El infante va desarrollando progresivamente mayor diferenciación e identificación de sus emociones, aunque aún falte conciencia y racionalización de las mismas. El

avance se produce a partir de los 6 años con estabilidad, control y matización, dando saltos de gran importancia en cada etapa. A través del juego, es muy común que el infante exprese sus sentimientos sin temor a ser juzgado, y supera dificultades que son creadas por su imaginación para prepararlo en la vida real. (pág. 78)

Del mismo modo, Garaigordobil (1992), dentro del texto de Juan Antonio Moreno Murcia y Pedro Luis Rodríguez García (s.f. Pág. 71): nos indica cuales deben de ser las características que debe de tener un juego infantil para que funcione correctamente y son las siguientes:

- **Actividad fuente de placer:** es divertido y genera placer, hace aparecer alegrías.
- **Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad:** una de las características más importantes del juego es la libertad de elección de los infantes.
- **Actividad que implica acción y participación:** Siempre implica participación activa del jugador, es decir siempre hay una acción.
- **Actividad seria:** es tomado por el infante con gran seriedad porque es el equivalente al trabajo de un adulto. El niño afirma su personalidad y va creciendo por aciertos y motivaciones.

Elementos de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: a partir del juego, el infante logra expresar su personalidad integral y su ser.

- **Interacción y comunicación:** el juego promueve la comunicación y la búsqueda de compañeros y el otro, aunque el juego individual también es comunicativo con ellos mismos y su entorno.
- **Espacio de experiencia peculiar:** El juego como indica Elkonin (1985), es una reconstrucción de la realidad hecha por el Infante en la que plasma los papeles del adulto y las relaciones que observa en ellos. Los niños imitan la realidad social que los rodea.

El juego en sí consigue motivar a los alumnos, desarrollando un compromiso mayor con el ánimo de la propia superación. Sin embargo, necesitan de otros incentivos para permanecer interesados en el mismo y comprometerse al cumplimiento del juego. Dentro del término gamificación, Virginia Gaitán (2013) nos indica que hay dos tipos de motivantes: las técnicas mecánicas y las técnicas dinámicas. Las primeras mencionadas son una forma de recompensar al jugador en función de objetivos alcanzados, las más comunes son: acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos y misiones o retos.

De igual forma, las dinámicas, hacen referencia, a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante. Estas son: recompensa, estatus, logro y competición. (Gaitán, 2013)

Diseño de Investigación con usuarios.

Método.

La metodología dentro del Diseño Gráfico y de acuerdo con el Design Thinking, ésta debe estar enfocada en el usuario, es decir, descubrir las verdaderas necesidades y problemas de éste, atacando al mismo de raíz. Esta serie de pasos permitirán que el desarrollo del proyecto tenga un resultado deseable, pertinente, viable y efectivo. Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron elementos de la metodologías del Design Thinking, de Human Centered Design, y de Jorge Frascara.

Human Centered Design, permite entender de forma profunda a los usuarios, entendiendo la manera cómo piensan y actúan, así como comprender sus deseos para poder satisfacer sus necesidades. De otro modo, el Design Thinking, es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Por último, la metodología de Jorge Frascara, es una herramienta que ayuda a comprender que todo trabajo de diseño o proyecto, necesita de una planificación donde primero se estudia el problema y el desarrollo de estrategias. (IDEO, 2015) (Factory Institute, 2013) (Frascara, 2014).

Los tres pilares o tópicos dentro del proceso del diseño centrado en el usuario de acuerdo con la agencia de diseño estratégico IDEO, son los siguientes:

- **Inspiración:** Consta en entender de mejor forma a los usuarios, se les observará en su vida cotidiana, sus deseos, necesidades.

- **Ideación:** Comienza la generación de ideas, se identifican las oportunidades para el diseño y se evalúan, prueban y redefinen las soluciones.
- **Implementación:** En esta fase, se lleva a cabo la realización de la solución, verás cómo llevar tu propuesta al Mercado y cómo maximizar su impacto en el mundo.

Método Mixto.

El método utilizado combinó elementos de tres fuentes distintas: Human Centered Design, IDEO y Jorge Frascara. Los pasos que se siguieron fueron los siguientes.

Fase 1: Inspiración.

Definición del problema/Investigación/Empatizar.

Es en esta etapa de la primera fase, que se introduce al tema que se quiere tratar y a la problemática en general actual. Es relevante, ya que genera la pauta y sienta las bases del desarrollo del proyecto emprendedor. Se realiza una investigación primaria y secundaria, la primera siendo a través de herramientas de acercamiento que se explicarán más adelante en el documento. Éstas se utilizan para comprender mejor manera las razones de actuar de los usuarios, sus deseos, motivaciones, experiencias y necesidades, lograr una comprensión del problema y su contexto. Se realiza búsqueda de casos análogos para percibir lo que se ha hecho y sus

resultados para complementar la visión del proyecto, para la primera justificación teórica del proyecto e ir comprendiendo el contexto dentro del cual se genera la discrepancia. Así se sintetiza e interpreta esta información para continuar encontrando patrones y áreas de oportunidad en las siguientes etapas.

Fase 2: Ideación.

Ideación/Definición/Conceptualización.

De acuerdo con los descubrimientos obtenidos en la etapa anterior, y a través de las diversas investigaciones, se generan las pautas para definir el proyecto la razón por la que se genera, el cómo y el qué se pretende hacer con este. Se crean alternativas y soluciones para la resolución del problema, comprendiendo la relevancia, viabilidad y factibilidad del mismo. De igual forma se determinan los alcances del proyecto a corto mediano y largo plazo. Es así que al saber qué se quiere comunicar y cómo es necesaria la generación de aún una mayor cantidad de ideas para permitir al proyecto seguir adelante a través de propuestas para su próxima materialización.

Fase 3: Implementación

Prototipado/Evaluación

Es el proceso de la fabricación de maquetas tangibles y recopilación de información acerca de los resultados. Momento de materializar las ideas previamente bocetadas. Es una aproximación real de cómo el futuro objeto lucirá y funcionará. Se evaluará el impacto y funcionalidad del producto, ya que éste no es definitivo y siempre es perfectible, de esa forma

se determinarán los cambios necesarios para su buen funcionamiento y que en efecto resuelvan las necesidades de los usuarios a los que van dirigidos

Herramientas de acercamiento.

Estas son herramientas que nos permiten tener un contacto directo con los usuarios y su desarrollo e interacción en relación al problema en cuestión. De esa forma, se utilizaron herramientas provenientes tanto de 75 tools for creative thinking y de IDEO Method Cards. Es de relevancia mencionar, que al trabajar con niños pequeños, los métodos de acercamiento fueron adaptados de forma que fueran entendidos por los infantes. Las herramientas que se mencionan a continuación, forman parte de la Fase 1: inspiración, así como todo lo mencionado con anterioridad en el documento.

Word Concept Association.

Es una herramienta que ayuda a conocer las percepciones de los usuarios y agruparlas dentro de ciertas categorías dentro de un tópico en específico. Esta herramienta se adecuó a los niños, para conocer sus intereses generales, y formas de actuar y reaccionar ante una situación adversa.

Card Sorting.

Ésta permite reconocer los intereses en orden de importancia o preferencia de los usuarios involucrados dentro del problema, en este caso los niños, en situaciones problemáticas, indicaron qué es lo primero que realizan en dichas problemáticas.

Express Diary.

Esta herramienta sirve para obtener información sobre lo que experimentó una persona ya sea por determinado periodo o por uno intermitente. Ésta herramienta se adaptó en su aplicación a las necesidades y posibilidades de niños de 6 años. Se observaron los detonantes de ciertos comportamientos, su desenvolvimiento y aspectos emocionales a través de dibujos.

Fly on the wall.

Herramienta que sirve para conocer cómo se desenvuelve el usuario en actividades y contextos cotidianos, consta de observar sin interferir para no sesgar al usuario en su forma natural de actuar en su entorno.

5 Why's.

Esta herramienta tiene como propósito llegar a la raíz de las respuestas preguntando constantemente ¿Por qué? de lo que mencionan. Se aplicó a niños de 5 y 6 años para conocer su forma de pensar y ver el contexto en el que se encuentran, así como la percepción de sus emociones.

Assumption Busting.

Esta herramienta sirve para desmentir o comprobar suposiciones que se tienen acerca de algún tópico, de esta forma, esta herramienta se aplicó a padres y tutores de los niños para conocer la percepción que se tiene acerca del tópico en cuestión.

Tras haber aplicado las herramientas de acercamiento tanto a los usuarios (niños) como a los clientes (padres), éstas dieron pauta para la generación de arquetipos, insights, temas y detonantes, conceptos que se explicarán más adelante, los cuales ayudan a comprender a los usuarios y clientes, sus deseos y necesidades. De ese modo, se generarán los resultados para construir el proyecto emprendedor y posteriormente comenzar con la fase de ideación.

Arquetipos.

Para una mejor comprensión y entendimiento de los usuarios, se desarrolla una matriz de arquetipos en donde se observan de forma esquematizada los atributos, motivaciones y características de los mismos, entendiendo de mejor manera su papel dentro del problema planteado. Para su visualización, se genera esta matriz que consta de dos ejes, cada uno dictando un tipo de comportamiento específico del usuario, los cuales determinarán, los cuadrantes donde se introducirán a los usuarios con dichas características.

Debido al tipo de proyecto que se está realizando, es de vital importancia centrarnos en dos usuarios distintos: los niños a quienes se le diseñaron las herramientas para el desarrollo de sus habilidades emocionales, y a los padres, quienes son los que tienen la decisión de compra y educación de sus hijos.

Dentro de la matriz de los infantes, los criterios que se tomaron en cuenta fueron formas de comportamiento y expresión formal y emocional dentro de los entornos escolares y familiares, así como actitudes en torno a su aprendizaje.

En la matriz correspondiente a los padres, se tomaron como criterios la actitud que toman con respecto al aprendizaje de sus hijos tanto en el entorno escolar como en el entorno familiar o de casa.

A continuación, se presentan las matrices con los arquetipos que se obtuvieron a través de la investigación, así como las características específicas de cada uno de ellos.

Niños.



A. Navegador.

El arquetipo del navegador, se caracteriza por explorar, aventurarse y descubrir a través de su crecimiento, entorno y contexto, se plantea retos propios tanto a nivel personal como escolar. Aprende de forma autodidacta a través de experiencias y con una actitud de proactividad ante la formación. Tiene, de igual forma, una apertura a la convivencia y a lo que otros puedan aportar en su entorno. Expresan de forma abierta sus pensamientos y emociones, siendo niños que se caracterizan por su extraversión por lo que otra de sus características es la fácil interacción social.

- *Es seguro de sí mismo.*
- *Muy empático, piensa en los demás y quiere que todos se sientan bien.*
- *Mucha fluidez de ideas.*
- *Es exigente consigo mismo.*

B. Cohibido.

Se caracteriza por conformarse ante las diferentes situaciones que se le presentan tanto en áreas de aprendizaje como en sociales y personales. Le cuesta trabajo expresar lo que piensa y siente, tanto en forma verbal como en lenguaje corporal. Se caracteriza por ser un niño/a tímido. Tiende a hacer lo que le indican ya que limita su opinión, reprime lo que siente ante situaciones diversas o por miedo a lo que piensen los demás. De igual manera, pueden ser caracterizados por tener una autoestima no muy elevada, sin embargo, son muy observadores de lo que pasa a su alrededor.

- *La escuela la ve como un reto personal debido a su personalidad.*
- *Busca mucho la aprobación de otros para realizar actividades.*
- *Le gusta jugar con sus compañeros, pero una vez que tenga confianza.*
- *Hace muchas preguntas para asegurarse que lo hace bien.*
- *Siente presión por sus compañeros, maestros o padres.*

C. Prosélito.

Son niños que se caracterizan por buscar pertenecer a una causa, momento, experiencia, etc. Buscan vivir experiencias, aprender del contexto a su alrededor, intentan plantearse retos conforme van viviendo, sin embargo, por más que tienen estas iniciativas, se ven limitados por la timidez o miedo a realizar las cosas, por lo que en ocasiones no se enfrentan a las nuevas vivencias. Buscan un incentivo o motivación que los impulse a realizar lo a que ellos solos le temen. La falta de expresión, genera que en ocasiones, otras personas pueden abusar de esa falta de decisión, palabra y posición.

- *Expresa en nivel medio sus sentimientos y pensamientos.*
- *Persona caracterizada por ser sensible.*
- *Busca aprobación constante.*
- *No le gusta equivocarse, porque se avergüenza.*

D. Revolucionario.

Estos niños se caracterizan por ser muy expresivos de lo que piensan y sienten que consideran importante o fuerte, sin embargo, de forma desequilibrada. Ven mucho por ellos mismos, sin tomar en cuenta la situación y los involucrados haciendo lo que desean a costa del bienestar del otro. Se caracterizan de igual forma, por ser parte de todas las experiencias posibles que les puedan generar algún beneficio propio, y están dispuestos al aprendizaje. Por lo mismo, aunque son niños que se caracterizan por ser extrovertidos y expresivos, les cuesta trabajo relacionarse con otros niños.

- *No acepta el fracaso académico o personal.*
- *No soporta perder en ningún aspecto.*
- *El éxito lo motiva.*

Padres.

Constante búsqueda del bienestar integral del hijo



Fisgador



Explorador

Toma de acciones con enfoque positivo hacia el hijo



Cómodo/Despreocupado



Pasivos

Falta de toma de acción

A. Explorador

Es un padre que se caracteriza por la búsqueda constante de formas en las que su hijo/a pueda aprender. Considera que no solo la parte cognitiva es la que forma al infante de manera definitiva, sino que hay múltiples inteligencias que deben de ser desarrolladas. Busca involucrar a su hijo/a en diversas actividades tanto escolares, sociales como extra curriculares, ya que piensa que el aprendizaje se genera a través de diversas experiencias y contextos. Cree que el desarrollar una fortaleza emocional es una herramienta para mejorar su autoestima y desarrollar relaciones.

- Valora la opinión de su hijo, permitiéndole tomar decisiones propias y con su ayuda.
- Sabe que su hijo no es perfecto y necesita de ayuda para su desarrollo integral.
- Considera importante tanto lo académico como lo emocional.
- Invierte constantemente en su desarrollo.

B. Cómodo/Despreocupado.

No busca complementar la educación del niño a través de herramientas externas a las escolares. Considera que la educación escolar cognitiva es suficiente para el éxito del infante, y no piensa que sea necesario el desarrollo de inteligencias distintas a las tradicionales. No se encuentra completamente involucrado en la educación de su hijo, ya que se conforma con lo básico y no invierte más en este aspecto, ya que considera otras cosas más importantes que el desarrollo del niño. Suelen ser padres que se preocupan más por su propio bienestar que por el del infante.

- No invierte en aspectos de desarrollo.
- Es de pensamiento más tradicional.
- Considera que su hijo descubrirá todo de forma autónoma y no se involucra.
- No toman en cuenta las opiniones del hijo.

C. Fisgador.

Este arquetipo caracteriza a los padres que al igual que el explorador, generan una búsqueda constante en el bienestar personal y escolar del niño, consideran importante desarrollar diversas inteligencias en la formación del pequeño, y generar aprendizajes en diversos contextos y a través de diversas herramientas. Considera a la inteligencia emocional como algo de suma importancia. No obstante, por diferentes circunstancias, ya sean económicas, externas, de contexto, no siempre toma acción en torno a estas herramientas educativas.

- Consideran de suma importancia el desarrollo integral del infante.
- Se involucran en las actividades que realiza.
- Están pendientes de lo que hace y dice su hijo constantemente.
- Buscan aumentar la autoestima en sus hijos.

D. Pasivo.

El arquetipo denominado Pasivo, son aquellos padres que sí invierten o toman acciones positivas en el desarrollo integral del infante, pero no se involucra en las mismas, lo hacen ya sea por recomendaciones, presión u otras razones diversas, pero no creen realmente en ellas. De igual manera, son conocidos por no cuestionar a sus hijos y darles lo que les piden, por lo que consideran que de ese modo ellos tendrán el poder de desarrollarse de forma autónoma.

- Le interesa su felicidad, pero no se involucra demasiado.
- Sigue recomendaciones de otros sin ver realmente los resultados.
- No le interesa que esté desarrollando su hijo, siempre y cuando éste tenga bienestar.
- Es difícil que le niegue algo al niño.

Generación de Insights.

Los insights son descubrimientos que se detectaron a partir de las herramientas aplicadas en la investigación primaria. Se construyen a partir de las declaraciones de los entrevistados en donde expresan lo que quisieran, explican por qué y exponen qué lo impide. Los insights dan pauta para la generación de detonantes que guiarán el camino que seguirá el proyecto actual. De ese modo aquí se enlistan algunos de los insights que se consideran de mayor relevancia, el resto se pueden encontrar en [el anexo 6](#).

- Me interesa desarrollar las habilidades emocionales porque la inteligencia emocional es vital hoy en día, pero no sé cómo hacerlo en mi hijo.
- Me gusta la iniciativa de mi hijo porque busca participar en todas las actividades, pero no siempre se siente motivado.
- Me gusta decir lo que siento porque me quiero expresar, pero sé que en ciertos momentos no debo de mostrar lo que siento.
- Me gusta decir lo que pienso porque quiero tener una opinión, pero en ocasiones me da miedo hacerlo.
- Me gusta que mi hijo diga lo que piensa porque demuestra seguridad, pero no siempre se siente con esa autoestima.
- Me gusta que mi hijo diga lo que piensa y siente porque es una forma de expresión, pero en ocasiones no sabe controlarlo.

Análisis.

A partir de las herramientas de acercamiento con los usuarios y clientes que se mencionaron, se pudieron observar descubrimientos que a simple vista no se captaban, así nos percatamos de lo siguiente:

Análisis de insights de los niños.

- Los niños, no logran concentrarse en todas las actividades escolares y asocian el aprendizaje con el aburrimiento, por lo que lo bloquean.
- El juego es un factor motivador en la infancia y logra la concentración en los niños, por lo que lo ven como un pasatiempo y no lo perciben conscientemente como aprendizaje.
- Los niños en general tienen una actitud de apertura para la realización de las actividades, sobre todo en las guiadas aún por algún facilitador siendo éstas recreativas y lúdicas
- Los niños tienen una capacidad grande de generar ideas por lo que disfrutan compartirlas y de la compañía, sin embargo, aunque buscan tener opinión, aún no tienen toda la seguridad desarrollada para la expresión y la toma de decisiones.
- Los niños sienten presión por realizar las actividades como se les dicen, le tienen miedo al fracaso y consideran el éxito escolar como buenas calificaciones, por lo que no comprenden la importancia de la expresión emocional.
- Los niños ya son catalogados como expresivos, pero no controlan las emociones, lo que provoca discrepancias en áreas de su vida y conflictos entre sus iguales.
- La sociedad ha influido ya en el imaginario de los niños, haciendo que éstos ya repriman emociones catalogadas como negativas.
- Hay cambios significativos en el desarrollo de habilidades emocionales en tan solo 1 año de edad comparado con otro.

Análisis de insights de los padres.

- Los padres buscan propuestas atractivas en las cuales además del aprendizaje del niño, puedan generar un espacio de convivencia y desarrollo de vínculos.
- La inteligencia emocional y las habilidades emocionales, es un tema de interés nato en los padres, incluso por encima de las cognitivas, sin embargo, no saben cómo desarrollarlas en sus hijos.
- Los padres buscan que sus hijos aprendan a través de diversas actividades lúdicas y extracurriculares que fomenten el desarrollo de sus hijos, ya que los niños se emocionan con diferentes métodos de enseñanza.
- Los padres disfrutan ver el cambio positivo en sus hijos, así como las capacidades que desarrollan, y los niños se encuentran en la edad óptima para comenzar a moldear y educar sus emociones

Temas y detonantes.

A partir de los insights y su análisis, se definieron temas específicos que ayudaron a englobar y entender las áreas de oportunidad para la realización del proyecto emprendedor. A partir de los temas, se elaboraron preguntas o detonantes que están dirigidas a la solución del problema (véase en anexo 7). De esa forma los temas fueron los siguientes:

Motivación

“Despierta mi atención para buscar al juego como aprendizaje”

Expresión/emoción

“Permíteme decir lo que pienso y siento de forma adecuada”

Seguridad/Autoestima

“Déjame ser capaz de tomar mis propias decisiones sin el miedo a hacerlo”

Flexibilidad

“Proporcióname un modelo donde pueda descubrir y decidir cómo jugar”

Crecimiento

“Permíteme fluir y crecer acorde al juego”

A partir de este punto, comienza la fase 2 dentro del método, la de ideación, es así que a continuación se explicará el proyecto emprendedor, es decir, la solución propuesta a partir de la investigación previa.



Proyecto emprendedor.

Emisor.

A través de esta marca que busca el desarrollo emocional correspondiente de las diversas etapas de la infancia para el sano desarrollo integral de las nuevas generaciones. Con esta propuesta, los niños podrán desenvolverse, autorregularse, autocontrolarse y desarrollar asertividad que los beneficiarán en diversas áreas de su vida.

Mensajes.

El futuro al que se enfrentan los niños es acelerado y lleno de contradicciones, por lo que se busca proporcionarles herramientas para afrontar retos y desarrollar fortalezas emocionales que les permitan generar destrezas para una convivencia sana con ellos mismos y con los demás.

Conceptos.

Confiable • Comprometido • Creación • Imaginación • Motivador • Amigable • Divertido • Emocional • Expresivo • Bienestar • Sueños • Felicidad • Volar • Alcanzar • Logros • Crecimiento.

Clientes.

Padres de ambos sexos y escuelas privadas que tengan a su cargo niños pertenecientes a preescolar y primaria de edades entre 5 y 12 años que residan dentro de la Ciudad de Puebla con un nivel socioeconómico medio y medio alto.

Usuario.

Niños de edades entre 5 y 12 años que residan dentro de la Ciudad de Puebla.

Medios.

- Redes Sociales
- Página Web
- Promocionales
- Juego/Kit

Productos gráficos.

- Papelería
- Libreta
- Bitácora de avances
- Set de Cartas por grado escolar
- Material escolar
- Tableros
- Infografías

Análisis FODA.

El análisis FODA, es una herramienta con función de planificación estratégica para poder realizar un análisis interno (Fortalezas y Debilidades) y externo (Oportunidades y Amenazas) dentro de una empresa. Es una herramienta fundamental en la administración y proceso de planificación, por lo que ayudará en la realización de un plan de negocio, identificando principalmente las oportunidades o nichos de mercado en los cuales se puede tener alguna estrategia a futuro. El FODA de Asendi es el siguiente

Fortalezas.

- Metodología del Design Thinking, es decir enfocado en las necesidades reales del usuario.
- Lenguaje de marca enfocado a usuarios y clientes.
- Propuesta de marca que se diferencia dentro del mercado.

Oportunidades.

- Nuevas tendencias dentro de los sistemas educativos dándole importancia a la inteligencia emocional.
- Gran necesidad de programas que enseñen tanto a niños como adultos la importancia del autoconocimiento, autocontrol y asertividad.
- Las propuestas de juegos de desarrollo emocional son en su mayoría extranjeras. Existen pocos híbridos entre lo digital y lo análogo dentro del rubro. Padres interesados en invertir.
- Programas dirigidos a niños mayores, no desde el inicio de la infancia.

Debilidades.

- Falta de experiencia dentro del área de negocios.
- Falta de experiencia dentro del área de la educación.
- Presupuesto limitado.
- Falta de experiencia en gestión de proyectos.

Amenazas.

- Límite de alcance con respecto a la población.
- Competencia extranjera con más experiencia en el rubro.
- Escuelas tradicionales que rechacen la idea de la educación emocional.

	Aspectos Negativos	Aspectos Positivos
Origen Interno	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Falta de experiencia dentro del área de negocios. -Falta de experiencia dentro del área de la educación. -Presupuesto limitado. -Falta de experiencia en gestión de proyectos. 	<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Metodología del Design Thinking, es decir enfocado en las necesidades reales del usuario. -Lenguaje de marca enfocado a usuarios y clientes. -Propuesta de marca que se diferencia dentro del mercado.
Origen Externo	<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> -Límite de alcance con respecto a la población. -Competencia extranjera con más experiencia en el rubro. -Escuelas tradicionales que rechacen la idea de la educación emocional. 	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nuevas tendencias dentro de los sistemas educativos dándole importancia a la inteligencia emocional. -Gran necesidad de programas que enseñen tanto a niños como adultos la importancia del autoconocimiento, autocontrol y asertividad. -Las propuestas de juegos de desarrollo emocional son en su mayoría extranjeras. -Padres interesados en invertir.

Descripción detallada de Asendi.

Asendi es una empresa dedicada a promover la educación emocional en las diferentes etapas de la infancia a través de herramientas lúdicas y didácticas que faciliten y desarrollen habilidades de la inteligencia emocional como la autorregulación, control de emociones y la asertividad. Es una creación de experiencias a través del juego como método de aprendizaje, generando un espacio de desarrollo integral y de convivencia para que el infante logre generar destrezas que le beneficien en los sectores personal, social, familiar y escolar.

Sobre la marca.

Asendi es la combinación y adaptación de dos palabras: Acendrado que significa que es puro, sin defecto y de Ascender. De esa forma se busca representar el crecimiento emocional de los niños, conceptos clave que representan la empresa.

De la misma manera, el logotipo es una carta de presentación ante nuestros usuarios y clientes. Éste está conformado por el nombre de la marca, jugando con la letra "e" simulando una ascensión o elevación haciendo referencia al volar de la capacidad emocional de los niños. De igual manera, las diversas letras se encuentran segmentadas, ya que se refiere a la construcción del conocimiento de los niños y a la adaptabilidad de los productos.

También, se buscó que la marca atrajera tanto a niños como a adultos quienes son los que tendrán el primer contacto y tienen el poder de la compra. Así se utilizaron colores vivos y fuertes para mostrar el lado lúdico y divertido de Asendi.

Golden Circle.

El Golden Circle, es un esquema en forma de círculo que indica el qué hace una empresa, cómo y sobretodo el porqué de la misma. De esa forma, a continuación, se presenta el Golden Circle de Asendi:

Why.

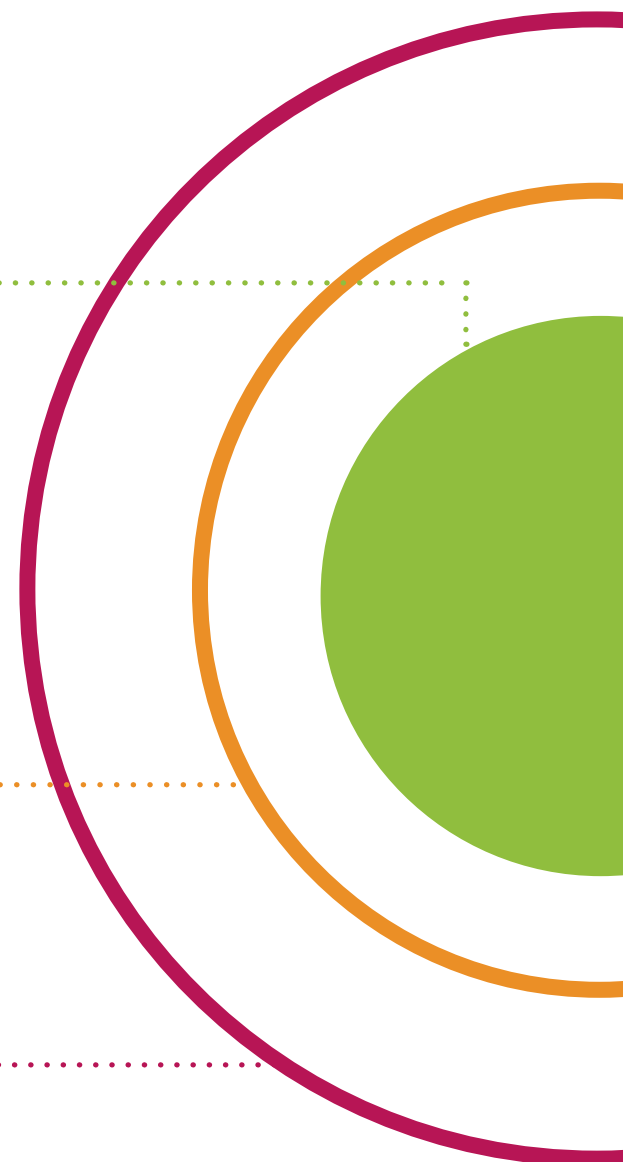
Porque los niños son el futuro de la sociedad, el país y el mundo, y la facultad de desarrollarles habilidades emocionales con capacidad de brindarles autocontrol, autorregulación, asertividad, resolución de conflictos y ayuda en la toma de decisiones les brindará las destrezas necesarias para afrontar el futuro acelerado y lleno de contradicciones para posibilitar satisfacción en áreas personales, sociales, escolares y familiares

How.

Promoviendo el aprendizaje de la educación emocional como método educativo, enfocada al desarrollo de la misma en las diferentes etapas de la infancia y escolaridad, como una herramienta para enfrentar al infante al mundo real y prevenir un desequilibrio emocional que cause mayores consecuencias a largo plazo.

What.

A través de herramientas didácticas y lúdicas con el juego como método de enseñanza-aprendizaje que le permitan al infante formarse y desarrollar habilidades mientras se divierte.



Filosofía.

En Asendi sabemos que los niños son el futuro de la sociedad, el país y el mundo y creemos de manera firme que las enseñanzas que se les den el día de hoy determinarán sus decisiones y acciones en un futuro. Así consideramos que la educación emocional es fundamental para fortalecer el crecimiento integral de los infantes, para que el día de mañana sean capaces de resolver problemas y tener un equilibrio emocional sano en áreas sociales y personales que los ayuden a vivir plenamente, convirtiéndose en actores positivos participativos en la sociedad.

Misión.

Asendi tiene como misión el fomentar y posicionar a la educación emocional en los niños, para que a partir de experiencias y juegos durante la infancia se les permita desarrollarse integralmente en un espacio seguro. Que en el desarrollo paulatino del infante, éste logre el autocontrol, la autorregulación y la asertividad en diversos aspectos de su vida, propiciando una vida más equilibrada.

Visión.

Asendi tiene como visión extender la importancia de la educación emocional y mostrar sus beneficios, y así los niños en diversas partes del país logren un desarrollo integral desde edades tempranas en la infancia.

Pertinencia.

Como ya se mencionó, tanto el mundo actual se encuentra acelerado, lleno de retos y de constantes cambios, por lo que los niños deben de estar preparados no solo con habilidades cognitivas, las cuales ya no son suficientes, sino con habilidades emocionales que les brindarán herramientas y destrezas que les permitirán navegar ese mundo de forma correcta. De igual forma, es oportuno enfocarse en la infancia porque los niños tienen una gran capacidad de aprendizaje cognitivo y emocional. Esto lo hacen sumergidos en sus entornos sociales, a través de la observación, imitación e interacción por lo que tienen la capacidad de ser introducidos a la sociedad para poder transformarla.

Viabilidad.

La propuesta de desarrollar habilidades emocionales se encuentra en auge sobre todo en países más desarrollados, y ya ha sido demostrado que tienen la capacidad de convertirse en un negocio como puede ser percibido en casos como la ciencia del yo, ASK, entre otros, que buscan desarrollar inteligencias múltiples. Además de que son procesos que han demostrado tener resultados positivos, lo que genera una aceptación y motivación por parte de los padres que perciben el desarrollo y al ser un juego también por parte de los niños. La propuesta de valor de Asendi, radica en su contenido lúdico adaptable y enfocado a las necesidades emocionales de los niños.

Relevancia.

Los niños son el futuro de la sociedad y por lo mismo, serán actores activos importantes, la influencia que ellos reciben de su entorno es fundamental en la formación de sus capacidades, vínculos afectivos, habilidades y aprendizajes. Es por eso que es de importancia ver que la falta de reconocimiento y aprendizaje emocional, repercute en diferentes ámbitos de la vida del niño, se pueden representar en problemas como: aislamiento o problemas sociales, ansiedad y depresión, problemas de la atención o del pensamiento y que a largo plazo pueden derivarse otras consecuencias que repercutan no solo en ellos sino en la sociedad completa. Es así que ya otras instituciones, sobre todo en países extranjeros, se han percatado de la importancia de desarrollar estas destrezas emocionales y han creado herramientas para ello. Sin embargo, en nuestro entorno actual en México, aún no se introducen de forma adecuada programas para su desarrollo en forma de métodos lúdicos y juegos como método de aprendizaje-enseñanza. Asendi se adapta a las necesidades emocionales de las diferentes edades de los niños, divirtiéndolos y desarrollando destrezas que propiciarán una mejor convivencia y un mejor futuro.

Plan de Negocios.

Para la realización del proyecto, se contempló una inversión inicial de \$117,305.00 pesos, la cual incluye el registro de marca, la publicidad, el desarrollo del producto, un mes de operación, el costo de producción, entre otros.

El punto de equilibrio promedio consta en vender aproximadamente 14 productos mensuales lo que traducido en costos serían \$17,920.00 pesos con lo que se cubren los costos fijos cada mes, teniendo un ingreso anual de \$215,040.00 pesos. Esto sería el primer año, que según la Revista Entrepreneur (2016) en México un negocio exitoso se mantiene en punto de equilibrio el primer año, y a partir del segundo comienzan las ganancias.

Para la recuperación de la inversión, se comenzará a proyectar a partir del mes 13 de operación y tendrá que aportar una cantidad mensual de \$8,280.00 pesos, es decir un promedio de 6 productos arriba del punto de equilibrio mensualmente, 77 productos más al año. Teniendo el retorno de inversión en los primeros dos años de operación.

Inversión inicial	
Elemento	Costo
Registro de marca	\$ 3,000
Equipo de cómputo	\$ 10,800
Asesoría Legal	\$ 1,000
Publicidad	\$ 2,000
Promocionales impresos	\$ 4,500
Desarrollo	\$ 45,000
Inscripción de espacio	\$ 580
Costo de producción (500)	\$ 34,000
1 mes de operación	\$ 16,425
Total	\$ 117,305

<i>Gastos Fijos</i>	
<i>ElementoC</i>	<i>Costo</i>
<i>Espacio de trabajo (incluido servicios)</i>	<i>\$ 1,740</i>
<i>Transporte</i>	<i>\$ 1,000</i>
<i>Contabilidad</i>	<i>\$ 1,000</i>
<i>Web</i>	<i>\$ 100</i>
<i>Software</i>	<i>\$ 1,260</i>
<i>Publicidad</i>	<i>\$ 1,000</i>
<i>Imprevistos</i>	<i>\$ 200</i>
<i>Asesoría Legal</i>	<i>\$ 250</i>
<i>Actualizaciones</i>	<i>\$ 875</i>
<i>Sueldo Diseñador</i>	<i>\$ 9,000</i>
<i>Total</i>	<i>\$ 16,425</i>

<i>Sistema de establecimiento de precios</i>	
<i>ElementoC</i>	<i>Costo</i>
<i>Producto individual</i>	<i>\$ 900</i>
<i>Kits de acompañamiento</i>	<i>\$ 1,300</i>
<i>Ediciones especiales</i>	<i>\$ 1000</i>
<i>Talleres recreativos</i>	<i>\$ 800</i>
<i>Cursos</i>	<i>\$ 2,000</i>
<i>Promedio</i>	<i>\$ 1,280</i>

<i>Punto de equilibrio</i>	
<i>ElementoC</i>	<i>Cantidad</i>
<i>Producto individual</i>	<i>18</i>
<i>Kits de acompañamiento</i>	<i>13</i>
<i>Ediciones especiales</i>	<i>17</i>
<i>Talleres recreativos</i>	<i>21</i>
<i>Cursos</i>	<i>9</i>
<i>Promedio</i>	<i>14</i>

Proyecciones		
1er año (Punto de equilibrio individual)		
ElementoM	Monto mensual	Monto anual
Producto individual	\$ 16,200	\$ 194,400
Kit de acompañamiento	\$ 16,900	\$ 202,800
Ediciones especiales	\$ 17,000	\$ 204,000
Talleres recreativos	\$ 16,800	\$ 201,600
Cursos	\$ 18,000	\$ 216,000
Promedio	\$ 17,920	\$ 215,040

Proyecciones		
Entorno Positivo Anual		
ElementoM	Monto mensual	Monto anual
Producto individual	\$ 9,000	\$ 108,000
Kit de acompañamiento	\$ 16,900	\$ 202,800
Ediciones especiales	\$ 2,000	\$ 24,000
Talleres recreativos	\$ 800	\$ 9,600
Cursos	\$ 2,000	\$ 24,000
Total	\$ 30,700	\$ 368,400

Producto Mínimo Viable.

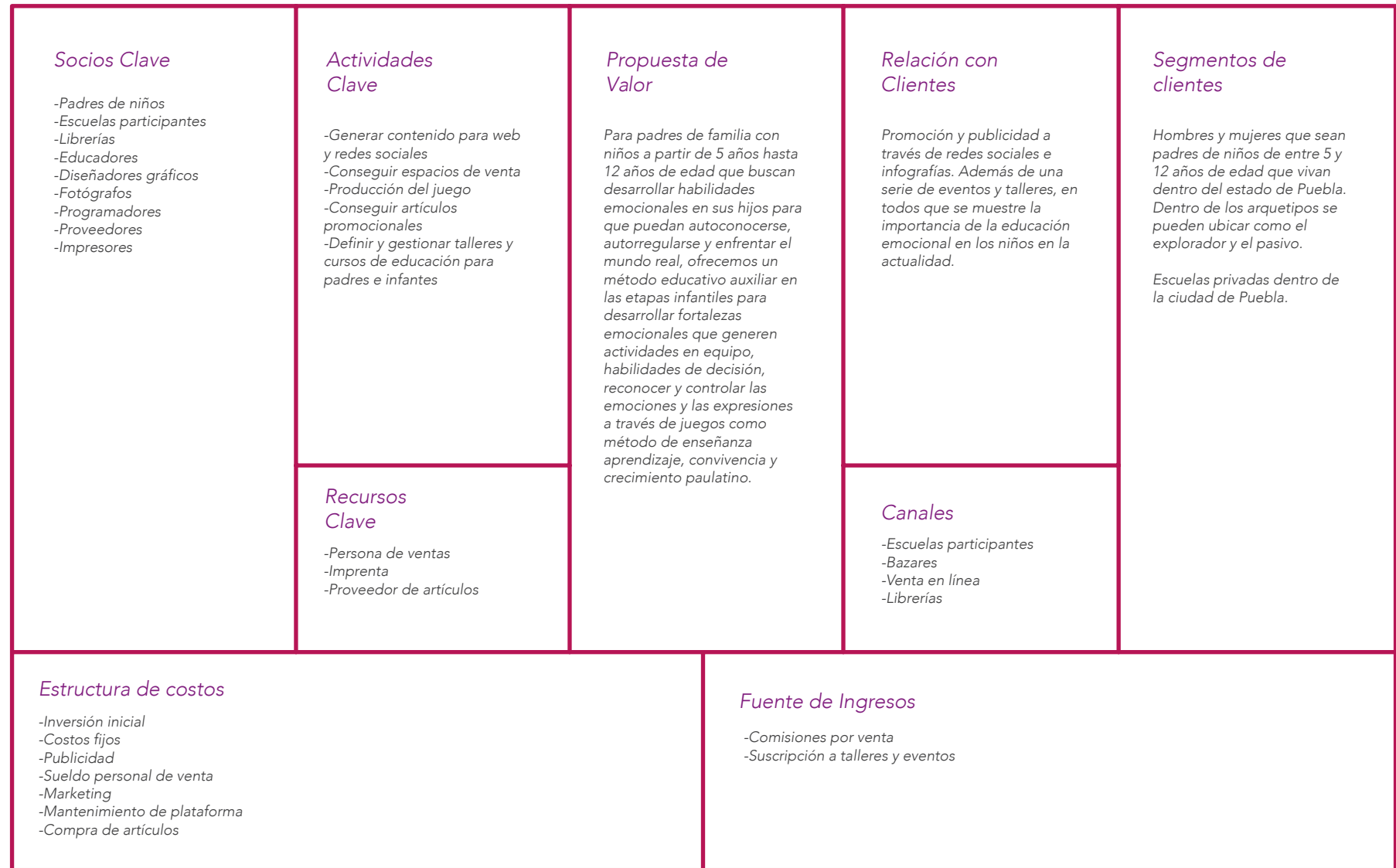
Para probar la viabilidad del proyecto, se creó un Producto Mínimo Viable (MVP). Éste es una versión de un producto que permite recabar información y aprendizaje con el menor esfuerzo posible al validarlo con los clientes. Es de esa forma, que el MVP funciona para mostrar el producto al cliente y así evitar la creación y el desarrollo de productos o proyectos que ellos no requieran, necesiten o deseen. De igual manera, tiene el objetivo de recabar información sobre los clientes con base en el costo y esfuerzo invertidos. Ésta es una estrategia para crear y vender un producto, es un proceso iterativo de generación de ideas, desarrollo de prototipos, recolección de datos y análisis.

De esa manera, y para asociar su viabilidad y factibilidad, se creó un set de 20 cartas, con técnicas de relajación descritas como juegos para niños. Cuenta con ilustraciones llamativas para padres, maestros y niños. Fue creado como una herramienta que se utiliza en un espacio de convivencia y recreación entre los infantes y el facilitador, al mismo que tiempo, que los niños comienzan, de forma inconsciente y a través de actividades lúdicas y divertidas a desarrollar autocontrol emocional.

El costo al que se vendió el producto fue \$200 pesos, teniendo en su mayoría una respuesta positiva, sobre todo en padres de familia jóvenes. Los resultados fueron los siguientes:

De las ocho personas a las que se les ofreció el producto, siete aceptaron comprarlo, con comentarios positivos acerca del mismo, siendo esta una pauta interesante para continuar con el proceso. De igual forma, aunque sí buscaban comprar el producto, se hicieron comentarios de impacto e interés para mejorar el proyecto emprendedor. Los comentarios específicos y tabla de resultados se encuentran en el anexo 8.

Business Model Canvas.



Proyecto de diseño.

Con base en la investigación, se sostiene que los niños en términos generales no son capaces de reconocer y autorregular sus emociones, evitando la práctica de la asertividad y por lo tanto desarrollando conflicto dentro del aula de clases, lo cual genera que los niños también gesten actitudes disruptivas y de frustración así como bajo nivel de concentración. También cabe aclarar que las soluciones existentes facilitan herramientas de regulación de emociones que no se encuentran enfocadas a la edad ideal del niño y/o son iniciativas que aún tienen déficit en su buena implementación.

Fases del proyecto.

Establecer Relación.

La primera fase del proyecto consiste en iniciar una relación tanto con los usuarios que son los niños, como con el cliente que son los padres. Es de ese modo que se debe de acercar el producto para que ambos se familiaricen con él y vayan generando un vínculo de confianza. Al tratarse de niños y un tema delicado como son las emociones, el primer punto de contacto debe de ser de forma directa a través de instancias en las que los padres confíen, como serían escuelas, colegios o librerías. De igual forma éstas se verán apoyadas por publicidad a través de redes sociales que enfatizen la importancia de la educación emocional, sus beneficios y generen curiosidad para la posterior vinculación.

Fortalecer vínculo.

Una vez que el usuario y cliente tuvieron ese contacto directo, se busca que conozcan y hayan tenido una experiencia significativa con el producto usándolo en sus diferentes variantes, contextos y modos. De igual forma, se busca que se alimente la interacción a través de talleres recreativos y lúdicos y cursos que muestren otro tipo de técnicas en la enseñanza emocional para que los padres puedan adaptar a sus hijos, generar una mayor convivencia entre ellos y el aprendizaje sea mayor. Todo esto con el fin de beneficiar al usuario y generar esta confianza para fortalecer el vínculo con Asendi.

Lealtad completa.

Después de una interacción nata de los usuarios con la marca, se espera que generen una lealtad de forma completa siguiendo el crecimiento emocional del infante a través de los métodos lúdicos correspondientes durante los años posteriores. De igual manera, se busca que se conviertan de forma inconsciente en embajadores de la marca, siendo ellos quienes recomienden el producto a través de resultados tangibles vistos en los niños.



Medios.

Juegos.

Como principal producto, Asendi crea una serie de juegos enfocados en las diversas habilidades emocionales a desarrollar en los diferentes grados escolares, desde segundo año de maternal hasta sexto año de primaria, ya que como fue mencionado con anterioridad, los métodos lúdicos son una herramienta útil en el proceso de aprendizaje de los infantes.

De esa forma, y como proyecto específico se realizó parte de un juego de cartas que enseña a los niños de 6 y 7 años a resolver conflictos, y de forma inconsciente a desarrollar la asertividad y creatividad. Este juego fue creado con inspiración en The Metagame y en awkward moment, siendo adaptado a las necesidades de los niños y situaciones de los niños, generano la propia identidad para su diferenciación El juego consta de 4 diferentes sets de cartas:

- Situaciones de conflicto correspondientes a la edad del infante
- Formas en las que se debe de resolver el conflicto.
- Acciones o reacciones: formas creativas de cómo se resuelve la situación de formas creativas.
- Comodines: Le da la creatividad al niño de resolver el conflicto en la forma que crea más pertinente.

La dinámica consiste en que se le reparte a cada niño una serie de tarjetas de reacciones, en las que también se encontrarán mezclados los comodines. El facilitador va a sacar una carta de situación y una de Forma, y los niños tratarán de resolver el conflicto de la forma que se les indique. Los comodines servirán para que ellos a través

Kit de acompañamiento.

Para enriquecer la experiencia de enseñanza a través del juego, se realizará un kit de acompañamiento, en donde se incluirá un tablero de emociones, una bitácora emocional, caja de colores y plumones e infografías para el mejor entendimiento de las emociones.



asendi

sentir • crecer • volar



Desarrollo a mediano y largo plazo.

Ediciones Especiales.

Con el fin de crear mayores relaciones con los usuarios y clientes, se crearán ediciones especiales con temáticas que logren educar y motivar a los niños, siendo estas: navideñas, de animales, entre otras, generando una mayor personalización e identificación con la marca.

Paquete completo.

Para un mayor ahorro y educación que abarque toda la infancia (kínder y primaria) se busca vender el paquete completo con todos los juegos que buscan desarrollar las habilidades emocionales mencionadas con anterioridad. Así el niño tendrá un desarrollo continuo e integral. Este está pensado principalmente para escuelas.

Sitio Web.

El sitio web se realizará en una segunda fase, fungirá como un canal para mantener el contacto con compradores ya sean escuelas o padres de familia, siendo también un catálogo en línea. Del mismo modo, éste funcionará como una plataforma de información, donde se puedan brindar datos de relevancia sobre las habilidades emocionales.

Redes Sociales.

Se contará con perfiles en Facebook e Instagram, con el propósito de ser un medio y canal de publicidad llegando cada vez a más personas dentro y fuera del Estado de Puebla. Serán considerados un medio de difusión, ya que son plataformas con un gran alcance con capacidad de personalización, logrando mostrar el contenido, logros, avances y testimonios que los usuarios y clientes de Asendi han presenciado.

Talleres y cursos.

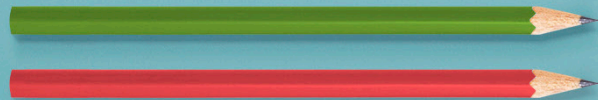
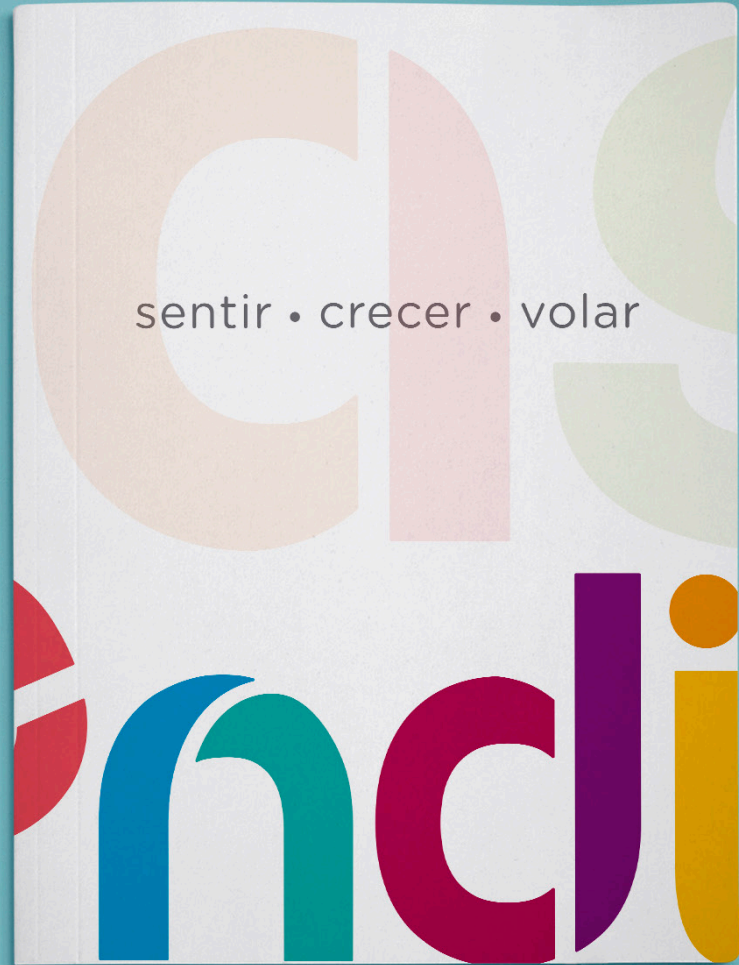
También, para fortalecer las relaciones con los clientes y usuarios y educar de forma más completa las habilidades sociales, Asendi propone realizar en una segunda etapa talleres recreativos donde los niños junto con los tutores aprendan jugando, siendo una educación para ambos. Por otro lado, se encuentran los cursos, los cuales están dirigidos a personas adultas, quienes quieran educarse en torno a la educación emocional y su importancia, así, se les enseñarán estrategias y beneficios de la misma.

Productos Gráficos.

Papelería Básica.

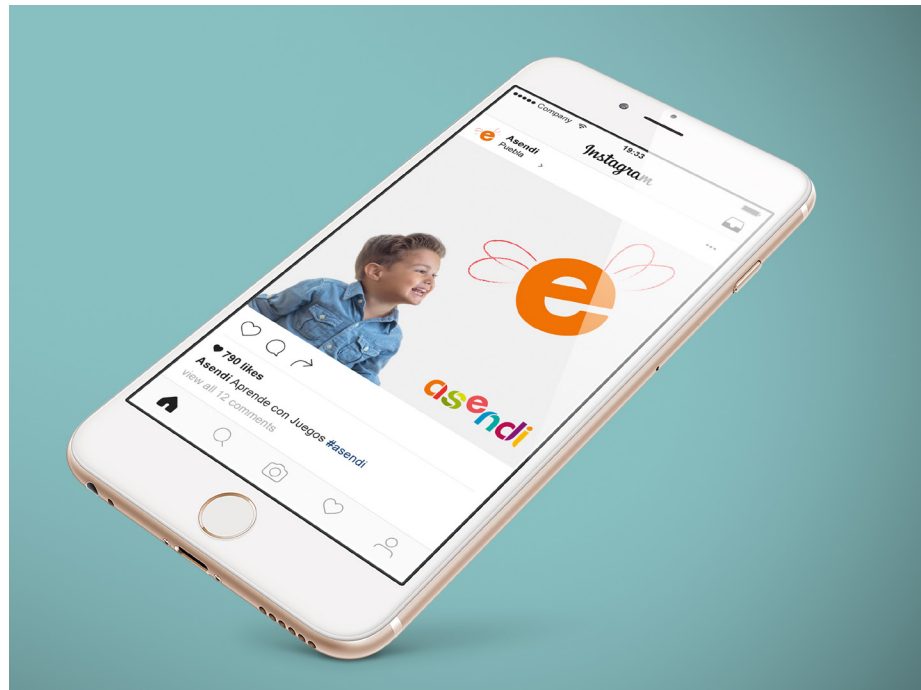
Para uso institucional y promocional, reforzando el mensaje de Asendi estando en manos de los clientes y usuarios.





Carteles, Banners y publicidad.

Fungen como un recurso publicitario de la marca siendo de forma impresa y digital.



Infografías

Para lograr plasmar de forma gráfica y sencilla información compleja del tema emocional, mostrando los beneficios de su implementación en la infancia.

Bitácora.

Será una libreta en donde los niños puedan plasmar el cómo se sienten, o lo que pasa día a día. Es una herramienta de expresión personal.

Tablero de emociones.

Este tablero, ayudará a los niños a identificar y mostrar su estado emocional tanto en las actividades de Asendi, como en momentos diversos.

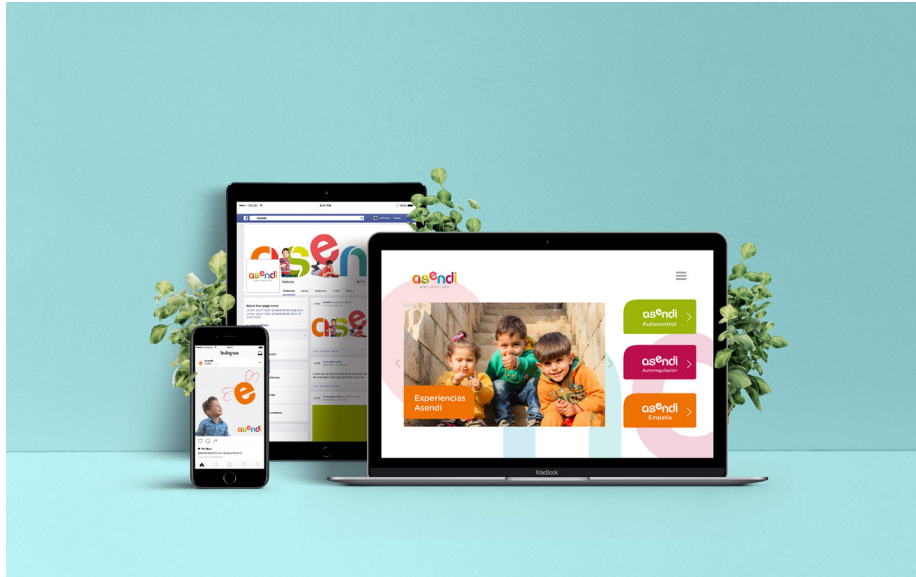
Artículos Escolares.

Para complementar las actividades de Asendi, generando un espacio lúdico y interactivo y divertido.

Playera

Para generar una identificación con la marca y sentirse parte de la misma.





Validación.

La validación del producto, se realizó con niños pertenecientes al Colegio A.D.A. Y en ella se evaluaron distintos aspectos para comprobar el funcionamiento y perfeccionar los elementos que presentaran fallas. De esa forma, en principio se evaluaron los contenidos y comprensión del producto, tanto por los facilitadores como por los niños; en segundo aspecto se evaluó la información visual, siendo ésta la composición, la tipografía utilizada y el entendimiento de las ilustraciones y por último se evaluó la dinámica del juego.

El juego tuvo una gran aceptación por parte de los usuarios y los facilitadores, ya que querían seguir practicando el juego, sin embargo, hubo algunas tarjetas que se tienen que replantear porque la imagen no era completamente explícita para el entendimiento de los niños. Esto se mejorará en la siguiente fase del proyecto.

Conclusiones.

Generales.

De acuerdo a los objetivos planteados al principio del documento, es que se puede decir que el juego es un medio efectivo para la enseñanza y eficiente en el tema de habilidades emocionales. Se pudo observar una aceptación del juego y el proyecto emprendedor, permitiendo mostrar una mayor relevancia en la enseñanza de la educación emocional por parte de padres y escuelas, incentivando a través de métodos lúdicos una participación, y facilidad de desarrollar la asertividad y la autorregulación desde edades tempranas en la infancia. Esto va acompañado de la elevación de la autoestima, la relación con la creatividad y la capacidad de tomar decisiones estando seguros de ello. Es el primer paso para generar destrezas que permitan a los niños ser actores activos de la sociedad responsables de sus acciones.

Dimensión de Formación Profesional.

Después de haber realizado la mayoría de los estudios y ser próxima a egresar de la Universidad Iberoamericana Puebla, siento que la formación que se me ha proporcionado ha moldeado de gran manera quién soy y quién quiero ser en la vida profesional. Me siento con la capacidad de enfrentar los retos profesionales que se me presenten, sabiendo trabajar en equipo, valorar los grupos interdisciplinarios y a siempre seguir aprendiendo de los demás y de uno mismo. Ahora tengo la fortaleza y confianza de tener la iniciativa de desarrollar proyectos de diseño acorde a mis habilidades y liderar para que otros aporten sus habilidades a los mismos. Creo firmemente que el diseño logra cambiar la vida de las personas, y por eso salgo con esa responsabilidad y compromiso de crear proyectos de bien común y seguir desarrollándome en el ámbito profesional.

Dimensión de Formación Integral Universitaria.

La Ibero, con su visión humanista, me ayudó a ver la importancia que tiene el Diseño Gráfico, ya que es vital para el funcionamiento de la sociedad. Pero sobre todo, nos enseñó a ver diversas perspectivas desde nuestra disciplina, a no quedarnos en nuestra zona de confort, siempre saber que se puede mejorar, valorar el trabajo en equipo colaborativo, apreciar las opiniones de los demás y saber que para generar un verdadero cambio no se puede ir sólo en la vida, sino acompañado. De esa forma ahora sé que el diseño no es individual, sino uno que se construye a partir de muchas personas, así teniendo una verdadera capacidad de cambio.

Dimensión de articulación social.

Tuve la suficiente fortuna de estudiar en una universidad que tiene un enfoque principalmente social y que ve al diseño como ese factor de cambio. Durante la carrera desarrollé habilidades que me permitieron salir de mi burbuja y enfrentar realidades sociales diversas. Así es como poco a poco pude ir cambiando la percepción que tenía del Diseño Gráfico vano y precursor del consumo, a un diseño responsable centrado en las necesidades del usuario con la capacidad de cambiar la sociedad.

De esa forma, adquirí más responsabilidad y compromiso, tanto para cambiar la concepción de mi disciplina, como para generar este beneficio en las personas, algo meramente necesario en la actualidad y creo que la universidad nos dio esas herramientas para que, en el mundo laboral, sea donde sea que trabajemos, busquemos solucionar necesidades natas y siempre tener esta responsabilidad para con nuestro país y nuestra gente, generando cambios positivos en la sociedad.

Referencias.

- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D. (2005). *Inteligencia emocional v2*. Barcelona: Bantam Books.
- Daniel Goleman. (2012). *El cerebro y la inteligencia emocional: Nuevos descubrimientos*. Estados Unidos: Ediciones B.
- Antunes, C. (2005). *Educación en las emociones*. Buenos Aires: San Benito.
- Psicología y mente. [s. f.] *Cognición e inteligencia. ¿Qué es la Inteligencia Emocional? Descubriendo la importancia de las emociones*. Obtenido de: <https://psicologiaymente.net/inteligencia/inteligencia-emocional> (Consultada el 20 de febrero de 2018).
- [s. a.] (2011). *La Inteligencia Emocional*. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza, (12). Obtenida de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7866.pdf> (Consultada el 2 de marzo de 2018).
- Sabater, V. (2017). *La mente es maravillosa*. Artículos. *Inteligencia emocional: la importancia de aplicarla diariamente*. Obtenida de: <https://lamenteesmaravillosa.com/inteligencia-emocional-aplicarla/> (Consultada el 22 de febrero de 2018).
- Andrea, M. [s. f.]. *Euroresidentes. Estilo de vida. Cociente intelectual o inteligencia emocional ¿Cuál es más importante?* Obtenido de: <https://www.euroresidentes.com/estilo-de-vida/superacion-personal/coeficiente-intelectual-o-inteligencia> (Consultada el 4 de marzo de 2018).
- Extremera, N. y Fernández, P. (2004). *El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas*. Revista electrónica de investigación educativa, (6). Obtenida de: <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/105/1121> (Consultada el 14 de marzo de 2018).
- Josep Redorta. (2006). *Emoción y conflicto: aprenda a manejar las emociones*. España: Paidós.
- Casa de Salud. (2015). *¿Qué es la inteligencia emocional?*. 22 de Febrero de 2018, de Casa de Salud Sitio web: <http://www.casadesalud.com.mx/articulos/que-es-la-inteligencia-emocional/>
- Díaz de Cossío, R. (2009). *La educación mexicana y sus barreras*, México, Trillas.
- Villa, E. (2016). *¿Cómo va la educación en México?*. [sitio web]. Obtenido de <http://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/el-apunte/2016/08/4/como-va-la-educacion-en-mexico>
- Gaitán, L. (2006) *La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta*, [Revista Web] Obtenido de: <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606130009A/22625>
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Canada.
- Análisis Foda. (s.f.). *FODA: Matriz o Análisis FODA – Una herramienta esencial para el estudio de la empresa*. 20 de marzo de 2018, de Análisis Foda Sitio web: http://www.analisisfoda.com/#-Que_es_el_analisis_FODA
- Hugo Stevens. (s.f.). *Mínimo Producto Viable: ¿Qué es y Para qué?*. 20 de marzo de 2018, de SG Sitio web: <https://sg.com.mx/revista/31/minimo-producto-viable-que-es-y-para-que>
- Lidia Rodríguez Victoria. (2008). *Importancia del entrenamiento en habilidades de interacción social en la resolución no violenta de conflictos*. México.
- Ana Laura Mungía Robledo. (2011). *Asertividad y autoestima en la promoción de la resiliencia en niños*. México.
- Eva Ortíz Gómez. (2014). *La empatía como base de resolución de conflictos*. España.
- Chicaiza Arias Evelin Estefanía. (2015). *Influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 4 a 5 años*. Ecuador.
- Juan Antonio Moreno Murcia. (2013). *El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. España.
- Brandon López, Fernanda Peralta y Daphne Esparza.. (2017). *Meethink*. 22 de febrero de 2016, de Wordpress Sitio web: <https://tcheers.wordpress.com>
- s.a.. (2013). *¿Qué es el analfabetismo emocional?*. 3 de marzo de 2018, de Educación de las emociones Sitio web: <https://educaciondelasemociones.wordpress.com/2012/07/06/que-es-el-analfabetismo-emocional/>
- Cristina Martínez Carrero. (2016). *18 propuestas para trabajar la inteligencia emocional en el aula*. 30 de marzo de 2018, de Tiching Sitio web: <http://blog.tiching.com/18-propuestas-inteligencia-emocional/>
- Laura Villanueva Méndez. (s.f.). *Creciendo juntos: Estrategias de autorregulación para preescolares*. España: Puentes para crecer.
- s.a.. (2009). *Inteligencia emocional en niños: Inteligencia emocional en la base de la educación*. 23 de febrero de 2018, de Educa Peques Sitio web: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/inteligencia-emocional.html>
- Pilar Pérez. (s.f.). *¿Qué es la asertividad y en qué nos perjudica no ser asertivos?*. 6 de marzo de 2018, de Recetas para la vida Sitio web: <http://conmuchogusto.tv/salud/que-es-la-asertividad-y-en-que-perjudica-no-ser-asertivo/>
- Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en *La Educación encierra un tesoro*. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
- de la Barrera, María Laura; Donolo, Danilo Silvio; Soledad Acosta, Lorena; González, María Mercedes *INTELIGENCIA EMOCIONAL Y AMBIENTES ESCOLARES: UNA PROPUESTA PSICOPE-DAGÓGICA*. Enseñanza e Investigación en Psicología, vol. 17, núm. 1, enero-junio, 2012, pp. 63-8
- Virginia Gaitán. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. 30 de marzo de 2018, de Educativa Sitio web: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Innovation Factory institute. (2013). *¿Qué es design thinking?*. 20 de marzo de 2018, de Innovation Factory institute Sitio web: <https://www.innovationfactoryinstitute.com/blog/>
- Shia. (2014). *El método de Jorge Frascara*. 20 de marzo de 2018, de Wordpress Sitio web: <https://graphicdesignshia.wordpress.com/2014/12/01/el-metodo-de-jorge-frascara/>
- economic times. (s.f.). *Definition of Blue Ocean Strategy*. 20 de marzo de 2018, de Economic times Sitio web: <https://economictimes.indiatimes.com/definition/blue-ocean-strategy>

Anéxos

4. COMPETENCIA GENÉRICA: MADUREZ AFECTIVA

Se define como la capacidad de amar, amarse y expresar el amor en sus relaciones interpersonales.

4.3. ELEMENTO: Manejo de sentimientos y emociones EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO

PREESCOLAR. El alumno:

1º	a) Expresa sus emociones diciendo cómo se siente y qué le pasa en un momento específico. b) Da muestras de cariño espontáneo a familiares y personas allegadas. c) Reacciona ante las emociones de los demás.
2º	a) Controla impulsos ante diversas situaciones (espera turnos, sigue consignas, respeta reglas, etc.). b) Evita agredir verbal o físicamente a los demás. c) Acepta las manifestaciones de afecto físico y verbal de los demás y responde reciprocamente.
3º	a) Identifica las sensaciones físicas que experimenta con ciertas emociones. b) Diferencia y acepta las emociones negativas y positivas sentidas por él y por los demás. c) Reacciona con tolerancia ante la frustración y el fracaso y admite perder en algunas ocasiones. d) Interpreta estados de ánimo de otros. e) Muestra empatía ante lo que le sucede a otros.

PRIMARIA. El alumno:

1º	a) Es capaz de ser espontáneo y disfrutar al realizar sus actividades y juegos. b) Expresa física y verbalmente su afecto. c) Sabe identificar las emociones básicas que experimenta (enojo, alegría, tristeza, miedo, etc.).
2º	a) Expresa verbal y corporalmente sus emociones (enojo, alegría, tristeza, miedo, etc.). b) Reconoce sus emociones. c) Comunica en primera persona sus sentimientos.
3º	a) Expresa cómo se siente y controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás. b) Se diferencia emocionalmente de los demás.
4º	a) Identifica emociones complejas tanto en él como en los demás (celos, envidia, incertidumbre, etc.). b) Es empático, poniéndose en el lugar de los demás y siendo comprensivo con sus situaciones.
5º	a) Busca soluciones adecuadas a los conflictos, tratando de negociar y estableciendo acuerdos. b) Reconoce y acepta las emociones que experimenta. c) Expresa con seguridad lo que le gusta y no le gusta.
6º	a) Canaliza adecuadamente sus emociones, hablando de ellas o expresándolas de una manera aceptable socialmente. b) Experimenta y vive las emociones intensamente (aún cuando sobreactúe en algunas ocasiones).

SECUNDARIA. El alumno:

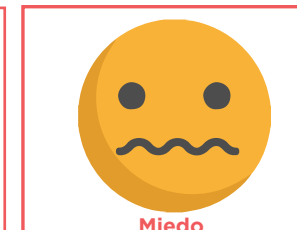
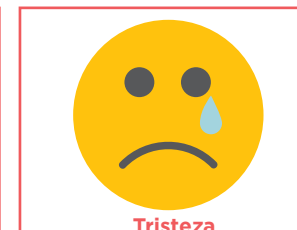
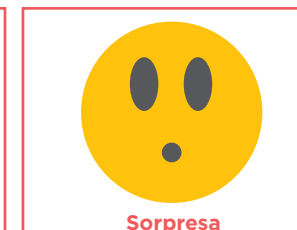
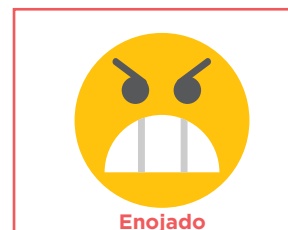
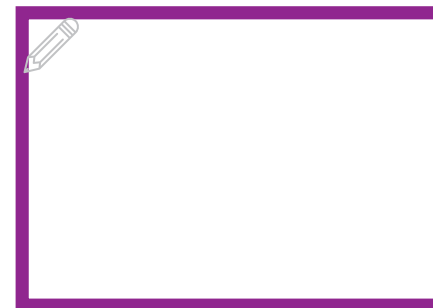
1º	a) Reconoce su necesidad de recibir afecto, buscando relacionarse con las personas que están a su alrededor. b) Identifica los sentimientos que le producen las transformaciones físicas propias de su edad.
2º	a) Reconoce sus sentimientos y emociones, diferenciando uno del otro. b) Intenta manejar sus sentimientos de acuerdo con el contexto en el que se encuentra.
3º	a) Asume y experimenta un adecuado manejo de sus sentimientos y emociones. b) Identifica sus necesidades afectivas y es capaz de expresarlas de manera sencilla y natural.

BACHILLERATO. El alumno:

1º	a) Tiene conciencia del origen de sus sentimientos y emociones. b) Intenta controlar las reacciones que se derivan de sus sentimientos y emociones.
2º	a) Intenta reaccionar de acuerdo con las exigencias de las diversas situaciones que se le presentan. b) Comparte sus sentimientos y emociones con las personas importantes para él o ella.
3º	a) Expresa sus sentimientos con mayor asertividad. b) Decida no sólo con base en sus sentimientos y emociones, sino tomando en cuenta argumentos racionales. c) Acepta y corrige errores durante su proceso de maduración.

Anexo 1.

Tabla de madurez afectiva y emocional por grado escolar.
Proveniente de el Sistema de Colegios Jesuitas, (2010).



Anexo 2.

Herramienta de acercamiento utilizada en el Express Diary
para los niños del colegio.



Anexo 3.
Herramienta de acercamiento utilizada en el word concept association.



Anexo 4.

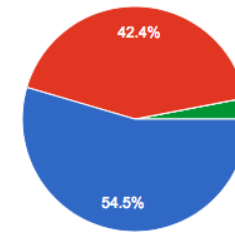
Herramienta de acercamiento utilizada en Card Sorting

Anexo 5.

Resultados del Assumption Busting.

¿Cuál es tu ocupación?

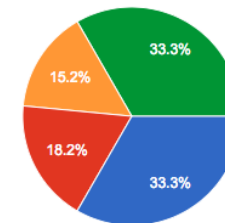
33 respuestas



- Ama de Casa
- Trabajo
- Estudio
- Varios

¿Cuál es la edad del niño/a?

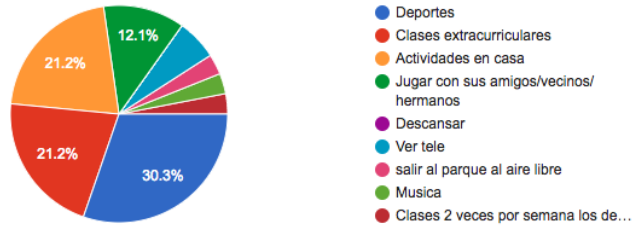
33 respuestas



- 1-4
- 5-7
- 8-11
- 12 o más

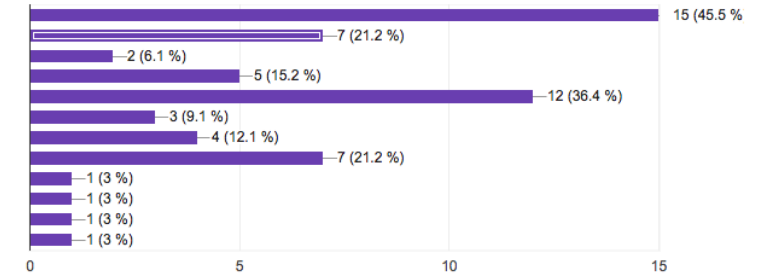
¿Qué hace el pequeño en su tiempo libre?

33 respuestas



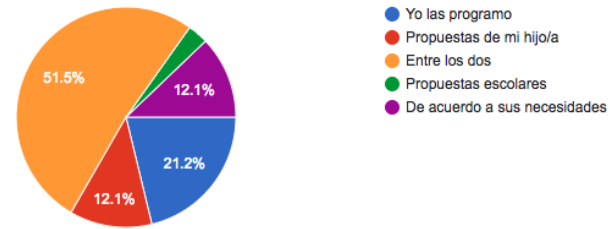
¿Cuáles son los mayores intereses de tu hijo/a?

33 respuestas



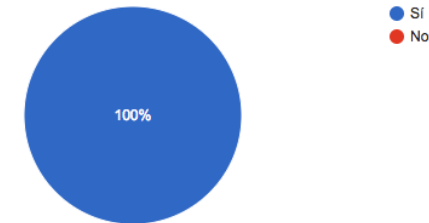
¿Quién planea las actividades tu hijo/a?

33 respuestas



¿Crees que el bienestar emocional de tu hijo/a es una prioridad?

33 respuestas



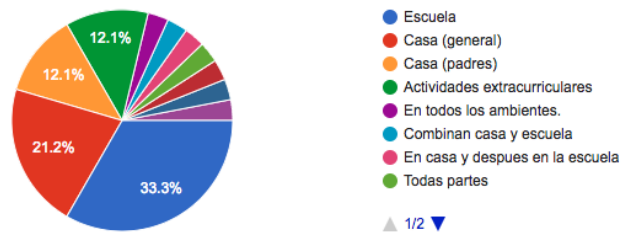
¿Por qué?

33 respuestas

Es lo más importante
Porque la mantiene estable
Por que eso lo hace feliz
Reconocer sus emociones para responder de manera asertiva.
Porque ayudará a formarlo y a definir su personalidad
Porque es la base para su desarrollo integral
Porque le va a ayudar a ser una persona independiente y feliz.
Porque de acuerdo a la estabilidad y crecimiento emocional que tenga en su infancia se vera manifestado en su futuro como adulto, es indispensable que como padres veamos por el bienestar emocional de nuestros hijos, pero muy importante dar el ejemplo para que ellos crezcan con esa imagen
Es su autoestima
Si no esta bien emocionalmente no podra desarrollarse feliz y completo
Para ser persona tranquila y feliz

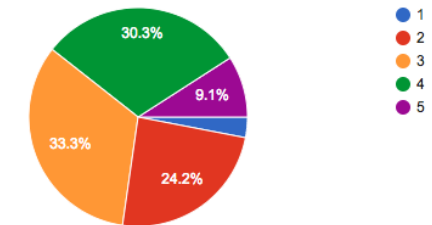
¿Dónde crees que tu hijo/a desarrolla más habilidades?

33 respuestas



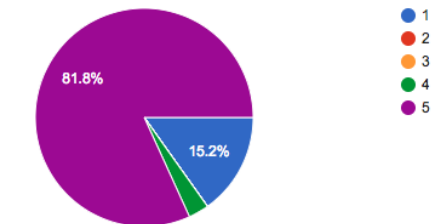
Del 1 al 5 ¿Qué tanto crees que tu hijo/a sabe controlar impulsos/emociones?

33 respuestas



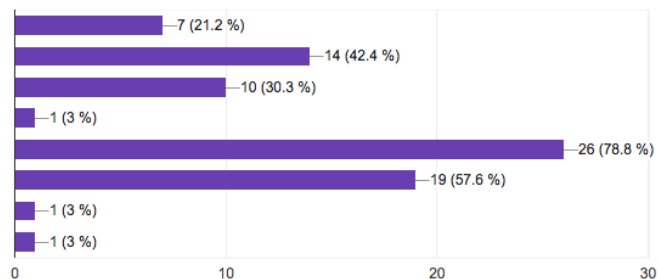
Del 1 al 5 ¿Qué tan importante crees que sea desarrollar habilidades emocionales en tu hijo/a para enfrentar el mundo actual?

33 respuestas



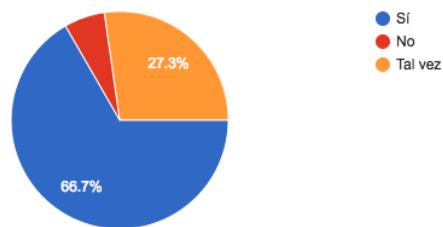
¿Qué situaciones podrían preocuparte más sobre el desarrollo de tu hijo/a? (escoge una o más)

33 respuestas



¿Estarías dispuesta/o a invertir en una herramienta en forma de juego que desarrolle habilidades emocionales y de empatía en tu hijo/a?

33 respuestas



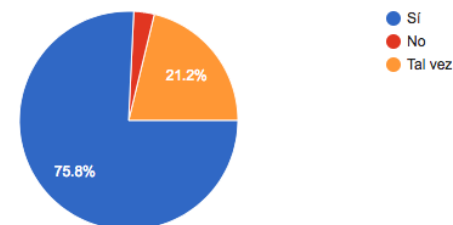
¿Por qué?

33 respuestas

- Para ayudarlo y darle herramientas
- Podría funcionar
- Porque no creó que se necesite.
- Sí ya están cubiertas las necesidades en la escuela.
- A veces gasto en muchas tonterías, y si esto fuera un complemento para mi hijo, claro q lo pagaría
- Creo que es importante
- Porque el desarrollo adecuado de mi hijo es importante
- Porque a los niños les interesa mucho el juego, sería interesante ver como se pudiera desarrollar en ese tema jugando y que como niño lo vea de forma divertida
- Si veo que es útil está bien
- Porque es importante
- El desarrollar desde ahorita sus habilidades emocionales le da herramientas para ser un adulto más íntegro
- Por qué es muy importante

¿Crees en la idea de crear un juego de aprendizaje emocional como herramienta auxiliar, que divierta y entretenga a tu hijo y genere momentos de convivencia tanto con padres, maestros y compañeros?

33 respuestas



¿Por qué?

33 respuestas

El aprendizaje lúdico es mejor en todos los sentidos

Creo q es importante actualizarnos ya que hoy en

Porque los niños desarrollan habilidades jugando

Tendría que ver cuál es la herramienta para saber si lo considero adecuado y útil

Si genera convivencia también estas ayudando a crecer emocionalmente con los seres mas cercanos, ayudaria a desarrollarlos en otros temas como social, comunicación, desenvolverse y seguridad en si mismo

Para ayudar al Niño

Porque es importante desarrollar esas habilidades en manera de juego

Creo que los niños aprenden mejor jugando y los papás también enfrentamos nuestras áreas de trabajo.

Porque no existe y es muy importante

Lo ayudaría

El juego es una manera divertida para aprender y es importante la relacion con papas, maestros y compañeros

Daría seguridad y aprendería a compartir sus emociones y habilidades

Anexo 6.

Insights generados durante la investigación.

Me gusta ir a la escuela, porque logro aprender cosas nuevas, pero no siempre logro poner atención.

Me gusta que mi hijo diga lo que piensa y siente porque es una forma de expresión, pero en ocasiones no sabe controlarlo.

Me gusta que mi hijo aprenda porque muchas veces lo hace de forma autodidacta pero aún necesita mucho apoyo de mi como padre para realizar ciertas actividades.

Me gusta aprender porque me ayuda a crecer, pero en ocasiones la escuela me aburre.

Me gusta ir a la escuela, porque logro aprender, pero me gusta hacerlo en forma de juego.

Me gusta la iniciativa de mi hijo porque busca participar en todas las actividades, pero no siempre se siente motivado.

Me interesa desarrollar las habilidades emocionales porque la inteligencia emocional es vital hoy en día, pero no sé cómo hacerlo en mi hijo.

Me gusta jugar en la escuela porque me divierte y aprendo, pero no siempre aprendemos de la misma manera.

Me gusta que mi hijo aprenda a través de actividades lúdicas, pero en ocasiones las escuelas no aportan estos métodos.

Me gusta decir lo que siento porque me quiero expresar, pero sé que en ciertos momentos no debo de mostrar lo que siento.

Me gusta sacar buenas calificaciones porque significa que soy inteligente pero no siempre puedo.

Me gusta compartir tiempo con alguien más porque les interesan mis ideas y creaciones, pero no siempre me toman en cuenta.

Me gusta decir lo que pienso porque quiero tener una opinión, pero en ocasiones me da miedo hacerlo.

Me gusta estar con mis compañeros porque jugamos juntos, pero nos peleamos con regularidad.

Me gusta ver el crecimiento en mi hijo porque sus habilidades emocionales se desarrollan cada año, pero no sé cómo seguir fomentando este desarrollo.

Me gusta jugar en la escuela porque sé hacer cosas nuevas, pero no lo veo como aprendizaje

Me gusta que mi hijo diga lo que piensa porque demuestra seguridad, pero no siempre se siente con esa autoestima

Me gusta crear porque genero ideas e imagino, pero no siempre se me aprecia por ello.

Me gusta expresarme porque me escuchan los demás, pero realmente no es tan importante.

Me gustan los juegos didácticos porque mi hijo aprende divirtiéndose, pero no hay muchos en el mercado de las emociones.

Me gusta involucrar a mi hijo en actividades porque contribuye a su desarrollo, pero en ocasiones él no se encuentra motivado.

Me gusta que mi hijo aprenda lo cognitivo porque lo forma integralmente, pero me interesa más su desarrollo emocional

Me gusta cuando hago las cosas bien, porque cumplo con la actividad, pero me siento mal si no la cumplo.

Me gusta ver cómo crece mi hijo porque desarrolla más habilidades, pero no siempre de forma integral.

Me gusta estar bien de forma plena porque soy feliz pero mi mal manejo emocional con frecuencia me lo impide.

Anexo 7.

Detonantes a partir de los temas generados en la parte de investigación con usuarios.

Motivación

¿Cómo puedo despertar el interés en los niños hacia el proyecto?

¿Cómo lograr que no lo vean como un aprendizaje directo, sino como algo lúdico y divertido?

¿Cómo generar en los padres ese interés por adquirir el producto para sus hijos?

¿Cómo puedo incitar a hablar de las emociones de una forma completamente abierta?

¿Cómo generar en el imaginario de la gente una percepción positiva de la inteligencia emocional?

Expresión/emoción

¿Cómo puedo informar acerca de la importancia de la educación emocional?

¿Cómo puedo desarrollar las habilidades emocionales en las diferentes etapas de la infancia?

¿Cómo puedo iniciar con un programa adicional emocional?

¿Cómo puedo mostrar a los padres la importancia de la educación emocional?

Seguridad/Autoestima

¿Cómo puedo darle al niño la seguridad en el momento de la toma de decisiones?

¿Cómo darle al niño la importancia de la toma de decisión?

¿Cómo permitir que los niños tengan diversas formas de sentir sin estar incorrecto?

¿Cómo generar una participación honesta por parte de los niños?

¿Cómo explicarle a los padres la importancia de la toma de decisiones en sus hijos?

Flexibilidad

¿Cómo lograr modalidades distintas dentro del juego?

¿Cómo lograr adaptabilidad para los diferentes escenarios y usuarios del juego?

¿Cómo puedo generar que el juego sea un reto para los niños?

¿Cómo pueden tener voz/retroalimentación dentro del juego?

Crecimiento

¿Cómo puedo desarrollar las capacidades emocionales de los niños?

¿Cómo puedo incrementar la participación de los mismos en el juego?

¿Cómo puedo invitarlos a retarse a sí mismos?

¿Cómo puedo mostrarles el crecimiento a los padres y maestros?

¿Cómo puedo invitar a que los niños quieran seguir creciendo junto con el método educativo?

Anexo 8.

Producto Mínimo Viable y sus resultados.



	Comprador	Cantidad	Precio
✓	#1	1	\$200
✓	#2	2	\$400
✓	#3	1	\$200
✓	#4	1	\$200
✓	#5	1	\$250
✓	#6	1	\$200
✓	#7	1	\$200
✗	#8	0	\$0

“Me parece una idea ingeniosa, distinta, creo que la educación emocional en los niños es básica”

“¿Cuánto tiempo me estaría dedicando a estar con mi hijo en estos ejercicios, ya que me gustaría que fuera tiempo de convivencia y no tan rápido?”

“El precio a comparación con lo que se ofrece en el mercado es realmente bueno”

“¿A partir de qué edad el niño lo puede ir considerando como un juego?”

“¿Es necesario obligar a que mi hijo lo haga, o si no tiene actitud de hacerlo, puedo dejarlo a un lado?”

“El contenido visual es atractivo para nosotros como papás y para los niños porque tiene elementos que les gustan (tortugas, dibujitos)”

“¿De dónde provienen las técnicas, son probadas con anterioridad y sustentadas?”

ASENDI

Se terminó de imprimir en mayo de 2018 en Puebla, México. Para su composición se utilizó la fuente tipográfica **Avenir**, en sus diferentes variantes. El tiro consta de un ejemplar.