Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Muestra de Trabajos Diseño Interacción y Animación

Milo: libera tus sentimientos

Sotomayor Ochoa, Sebastián

2021-05

https://hdl.handle.net/20.500.11777/4862

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

Milo: Libera tus sentimientos

Victor Rafael Dominguez Vargas
Universidad Iberoamericana Puebla. Blvd. del Niño Poblano No° 2901. Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla.
+52 221 353 5040
veradovas@gmail.com

Sebastian Sotomayor Ochoa
Universidad Iberoamericana Puebla. Blvd. del Niño Poblano No° 2901. Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla.
+52 222 215 5581
sebasso8a@gmail.com

Paulina Teutile Ramírez Lozano
Universidad Iberoamericana Puebla. Blvd. del Niño Poblano No° 2901. Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla.
+52 246 124 6455
tetzmin22@gmail.com

Arturo García Muñoz
Universidad Iberoamericana Puebla. Blvd. del Niño Poblano No° 2901. Colonia Reserva Territorial Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla.
+52 222 114 1601
arturo.garcia2@iberopuebla.mx

RESUMEN

En este artículo se encuentra el proceso de diseño y desarrollo del prototipo "Milo: Libera tus sentimientos" una novela visual junto con un juego complementario para dispositivos móviles android, el cual tiene como objetivo el acompañamiento entre padres e hijos (7 a 10 años) ante la pérdida de un ser querido y cómo pueden resolverlo desde la inteligencia emocional.

A lo largo del prototipo se llevaron a cabo diferentes métodos de investigación tales como entrevistas a expertos, grupos de enfoque para padres, card sorting, talleres de cocreación con padres e hijos, talleres virtuales, de ideación, validación con expertos.

Así mismo, antes de crear el prototipo final, se realizaron 2 tipos de pruebas para usuario, una donde se probó con alumnos de la licenciatura de Interacción y Animación y que hubieran pasado por alguna situación similar, esto con la intención de conocer si es algo que les podría haber ayudado cuando enfrentaron esta situación.

Las siguientes pruebas ya se realizaron con el usuario final, estas tienen como objetivo conocer si la historia, personajes, escenarios, actividades y jugabilidad son del agrado del usuario y pueden utilizar estas herramientas como apoyo ante la pérdida de un ser querido; además de recibir retroalimentación en cuanto a la funcionalidad y claridad de la información que se presenta.

La novela visual consta de un primer capítulo donde se conoce al personaje principal: Milo. Un niño-monstruo que cuenta la historia de cómo perdió a su ser más querido: su abuelita. En el transcurso de la historia, el jugador (padres y niños) recorrerán algunas habitaciones en búsqueda de pistas para encontrar lo que perdió Milo: sus sentimientos.

Para el juego complementario, se cuenta con el tutorial de como se podrá ir moviendo el jugador a través de los escenarios, además, tendrá que utilizar los sentimientos como fuente de poder para reforzar todo lo que ha aprendido durante la novela visual. Aquí, es clave saber cómo utilizar los sentimientos de manera correcta para pasar los distintos niveles.

PALABRAS CLAVE

Inteligencia emocional, novela visual, juego complementario, gamificación.

1. INTRODUCCIÓN

Ha pasado más de un año desde que comenzó la pandemia mundial por el covid-19. Esto, nos ha puesto frente a una situación de estrés, depresión, ansiedad, pérdidas de familiares, amigos, trabajo, motivación personal, etc. Todo esto ha repercutido gravemente en la salud mental; pero aquí se enfocará únicamente a los niños, ya que la psicóloga Alicia Alvarez directora asistencial de trauma, crisis y conflictos de la Universidad Autónoma de Barcelona, menciona que estudios previos sobre el impacto del aislamiento en pandemias previas y tras desastres naturales o grandes catástrofes, arrojan un cuatro veces más un alto estrés postraumático en los niños en cuarentena.

"Muchas de las relaciones que estamos viendo ahora en los niños, son fruto de estrés agudo, como desajustes emocionales, complicaciones para dormir, tics nerviosos, miedo, irritabilidad, regresiones conductuales como el fallo de esfínteres o la necesidad de dormir acompañado" -Alicia Álvarez.

Es por esto que se decidió trabajar con los niños, pues ellos son los más vulnerables ante estas situaciones, ya que infortunadamente la pandemia ha hecho que no se desarrollen plenamente tanto física como mentalmente.

Pero, ¿por qué es importante hablar acerca de la inteligencia emocional con los niños?

Durante la investigación se encontraron distintos beneficios para un desarrollo pleno en ellos, entre

estos (según Atyla Ship Foundation, 2020) se incluyen:

- Es una habilidad esencial para construir relaciones con otras personas.
- La inteligencia emocional puede ayudar a manejar situaciones difíciles en la vida y a una major integración en el entorno social.
- Puede hacerte más empático, lo que permite profundizar en la conexión con miembros de tu comunidad (familia, amigos y gente nueva).
- Es fundamental para una vida social prospera.
- Es una clave muy importante para la relación con uno mismo.
- Además de ser útil para las relaciones personales y laborales, está también puede ser la fuente para los trabajos futuros.

"Estamos a una crianza de cambiar al mundo si como padres y sociedad comenzamos a hacer las cosas diferentes" -Arcelia Suarez

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Estamos frente a una situación en donde miles de personas han perdido sus empleos, familia, amigos e incluso su motivación. Esto ha repercutido gravemente en la salud mental de los niños, jóvenes y adultos.

Por tanto, es importante como diseñadores crear herramientas y experiencias que permitan sensibilizar, empatizar y generar hábitos saludables de desahogo emocional.

3. SALUD MENTAL, PSICOLOGÍA INFANTIL, INTELIGENCIA EMOCIONAL, NOVELA VISUAL.

3.1 SALUD MENTAL

"Es un estado completo de bienestar físico, mental, social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades" (OMS, 2017)

3.2 PSICOLOGIA INFANTIL

"La psicología infantil es el estudio del comportamiento del niño desde el nacimiento hasta la adolescencia. En ese análisis, el especialista tratará los fenómenos y las irregularidades del desarrollo psíquico del niño. Esta rama de la psicología se centra en la evolución de los aspectos físicos, motores, cognitivos, perceptivos, afectivos y sociales" (Cuidate Plus, 2021)

Cuidate Plus también nos comparte 2 problemas psicológicos más frecuentes en los niños:

- **FOBIA ESCOLAR:** Es la incapacidad total o parcial del niño de acudir al colegio a causa de un miedo irracional sobre algún aspecto de la situación escolar que crea un nivel de ansiedad elevado.
- **DEPRESIÓN INFANTIL:** Es un trastorno que se caracteriza por una alteración en el estado de ánimo en el menor que pueda llegar a sumirse en un estado de tristeza profunda o padecer bruscos cambios de humor.

3.3 INTELIGENCIA EMOCIONAL

"Es la capacidad de controlar, percibir, asimilar, comprender y regular las propias emociones y la de los demás promoviendo un crecimiento emocional e intelectual, para poder discriminar y utilizar esta información para guiar nuestros pensamientos y acciones. La inteligencia emocional se distingue de otras formas de inteligencia porque está implicada específicamente con el manejo de las emociones y contenido emocional.

Componentes de la inteligencia emocional:

- **Percepción y conocimiento de las emociones:** Capacidad para identificar y diferenciar las propias emociones y las de los demás.
- **Uso de la emoción como facilitadora del pensamiento:** Esto se refiere a la identificación correcta de las emociones para facilitar las actividades cognitivas tales como el razonamiento, resolución de problemas y comunicación interpersonal.
- **Comprensión y análisis de las emociones:** Habilidad para designar las diferentes emociones y reconocer las relaciones entre la palabra y el propio significado de la emoción.
- **Regulación y autocontrol de las emociones:** Habilidad para estar abiertos tanto a las emociones positivas como a las negativas.
- **Capacidad de motivarse a uno mismo:** Es el control de la vida emocional y su subordinación a un objetivo resulta esencial para espolear y mantener la atención, la motivación y la creatividad.
- **Reconocimiento de las emociones ajenas:** Cómo sinónimo de empatía, otra capacidad que se asienta en la conciencia emocional de uno mismo.
- **El control de las relaciones sociales:** Donde el arte de las relaciones se basa, en buena

medida, en la habilidad para relacionarnos adecuadamente con las emociones ajenas."

(Díaz, S. B. 2020)

3.4 NOVELA VISUAL

"La novela visual, también conocida como novela gráfica o sonora, es un género de videojuegos nacido en Japón que está basado en la interactividad, ya que una misma historia puede tener varios finales alternativos. Aunque existen diferentes tipos de novelas, lo cierto es que todas ellas pueden clasificarse de la siguiente manera: el juego NV o Visual Novel (que se basa en la toma de decisiones del jugador) y el Juego ADV (que además de la parte interactiva, también cuenta con elementos de aventura" (Benlloch, I. 2019)

4. METODOLOGÍAS

Al ser este un proyecto de diseño, es muy importante tener siempre en cuenta el usuario al que va dirigido. Por tanto, se realizaron distintas metodologías de investigación y acercamiento de usuario que permitirán tener un mejor conocimiento de la problemática, más allá de la teoría.

4.1 ENTREVISTA ARCELIA SUAREZ

Arcelia Suarez es licenciada en psicología por la Universidad Veracruzana, Maestra en psicología social por el centro de Investigaciones y Estudios Superiores y actualmente esta cursando el Doctorado en Desarrollo Rural en una investigación de subjetividades en torno a las sexualidades juveniles.

Para la entrevista con esta experta se plantearon los siguientes objetivos:

- Conocer la importancia de la salud mental y cómo se puede prevenir desde una edad temprana.
- La importancia de generar vínculos de confianza y cómo estos ayudan a mejorar la comunicación entre padres e hijos.
- Factores que influyen para que los jóvenes no puedan expresarse de manera correcta y cómo esto puede influir en su vida en el futuro.
- La influencia de las nuevas y viejas generaciones que pueden ayudar o evitar un buen desarrollo de salud mental.

Gracias a esta entrevista, se encontraron distintos puntos importantes para la continuación de la investigación:

- Las relaciones virtuales no sustituyen la comunicación que brinda una experiencia cara a cara.
- El acceso a la información no lleva al bienestar sin reflexión.
- No se deben soportar ni aguantar los malos tratos.
- Es importante hablar sobre los sueños, preocupaciones, temores y utilizar el juego como un instrumento de crianza.

4.2 ENTREVISTA OSCAR GODÍNEZ

Oscar Godínez es el coordinador en el área de información y orientación educativa en la Universidad Iberoamericana Puebla. De manera externa, trabaja en la psicoterapia.

Para esta entrevista se planteó el siguiente objetivo:

- Conocer desde la perspectiva de la psicoterapia el comportamiento emocional y que puede suceder cuando estas se oprimen o no se exteriorizan de manera correcta.

Esta entrevista deja una importante e interesante reflexión:

- Tomar las ventajas que se han presentado a lo largo de la pandemia, reflexionar cómo estamos viviendo esta situación y una vez que se ha logrado, ahora toca el reto de saber que hacer con esa emoción que me genera, y esto debe externarse para evitar la represión del sentir.

4.3 GRUPO DE ENFOQUE

"Son un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los participantes. Facilita la discusión activa de los participantes para comentar y opinar en aquellos temas que se consideran tabú o difíciles de tocar.

Tienen como propósito educativo:

- Escucha activa.
- Análisis.
- Modelos de significación social.
- Comunicación asertiva.
- Método inductivo.
- Razonamiento.
- Comunicación. " (Iniciativa Educativa, 2020)

Este grupo de enfoque tiene como objetivo el conocer cómo se aborda el tema de la pérdida en la familia y como se le comunica a los niños.

Durante el mismo, los padres comentaron lo siguiente:

- "Creo que es importante explicarle a mi hijo que la pérdida no únicamente es de un familiar, también lo puede ser por su propia motivación, alguna mascota u otro ser vivo, y esto le podría ayudar más a reconocer estos sentimientos que se generan."
- "Cuando mi hijo me pregunta cuándo volverá a ver a ese ser que se fué, le digo que lamentablemente ya no lo podrá ver porque ya no está con nosotros en este mundo, pero siempre estará en nuestros corazones y eso hará que jamás lo olvidemos."
- "Un reto muy difícil que hemos enfrentado es el tener que irrumpir nuestras actividades y

tratar de generar nuevas rutinas que nos ayuden a abatir el encierro."

Así mismo, durante este grupo de enfoque se aplicó una actividad de card sorting que se presentará a continuación.

4.3.1 CARD SORTING

Esta metodología de acercamiento a usuarios permite descubrir el orden de importancia que da el usuario ante cierta información.

Para esta metodología, se creó un tablero digital con post-its de las etapas del duelo:

- Negación
- Ira
- Negociación
- Depresión
- Aceptación

Durante esta actividad, cada participante tenía que decir (según el) cómo iban por orden las etapas, sin embargo, comentaron lo siguiente:

- "No creo que deba existir un orden específico, pues para en mi caso vivo el proceso de manera distinta, es decir, me enojo al saber que alguien que se había cuidado mucho murió a causa de alguien que hizo todo lo contrario, pero tiempo después aceptó que esa persona se tuvo que ir y que mi vida tiene que continuar"

Esto, a pesar de ser una realidad para muchas personas y que viven su duelo distinto, siempre tendrán que superar cada una de estas para así pasar a la siguiente etapa y afrontar que las personas no regresan y que esto no quiere decir que no puedan seguir viviendo su vida.

4.4 TALLER DE CO-CREACIÓN

Los talleres de co-creación son una herramientas que brindan la oportunidad de reunir al usuario y diseñador con distintas perspectivas y así participar conjuntamente en la creación de una solución que impacte de forma positiva en la vida del usuario.

Durante este taller, se presentó un mood board con distintos tipos de personajes, colores, estilos visuales para así conocer con cuales el usuario se siente más cómodo y así generar mayor empatía.

Aquí, lo usuarios niños comentaron que:

- Prefieren los personajes animados, pues les son más atractivos y divertidos
- Los colores que no quisieran ver en un producto son los de su escuela, pues sienten que es para un trabajo escolar de ellos.
- El entorno con el que se sienten más seguros es en uno de caricatura y de colores muy llamativos.

Así mismo, los padres comentaron lo siguiente:

- Me gustan los personajes animados, siento que reflejan mejor lo que sentimos.
- Las voces humanas serían mejor para todos ya que es nuestra lengua madre y se pueden interpretar mejor las cosas
- Me agrada que una aplicación / juego tenga un espacio para pasar tiempo en familia.

4.5 TALLER DE IDEACIÓN

Para este taller, se tuvo como objetivo crear el nombre del proyecto y así mostrar en un título lo que se verá / conocerá durante la propuesta. Para esto, se tuvieron que revisar todos los elementos con los que se contaban y así crear el nombre.

Es así como surge "Milo: libera tus emociones", pues durante el trayecto de la historia se irán liberando las emociones principales y así también utilizar sus poderes en el juego complementario.

4.6 GAMIFICACIÓN

"Psicológicamente, el ser humano responde de distintas maneras ante los estímulos que presenta un juego; por consiguiente, el diseño es, sin duda, uno de los elementos más determinantes a la hora de involucrar al jugador, despierta la atención y lo motiva a hacer algo que de otra forma no haría. Si el diseño es lo suficientemente atractivo para una persona, es posible que el juego logre cambiar la conducta del individuo independientemente del espacio en donde se implemente (de forma virtual o en un espacio físico". (Aguilera, A. Fúquense, C. Ríos, W. 2014)

5. HALLAZGOS

Dentro de los hallazgos más significativos de la investigación, se encontró que:

- La crianza genera un desgaste por parte de los padres, y a causa de la cuarentena, este desgaste ha aumentado.
- Los niños son dependientes a sus círculos de confianza.

- El manejo de las clases virtuales deja a los estudiantes con menor tiempo de esparcimiento.
- La comunicación entre padres e hijos no es del todo sincera, ya que el padre funge como figura de autoridad y no está al mismo nivel que el niño.
- El 60% de los niños de 6 a 11 años tiene acceso a internet.
- Los tiempos de calidad deben utilizarse para establecer rutinas y actividades que contengan una implicación de aprendizaje o trabajo emocional.
- Durante el periodo de pandemia, se han generado "duelos" que no necesariamente son causados por la pérdida de un ser querido.
- Reprimir emociones negativas puede llegar a tener efectos a nivel biológico, como la debilitación del sistema inmunológico.
- Los niños, en su mayoría, carecen de una inteligencia emocional desarrollada.
- El acompañamiento, además de técnicas sencillas de psicoterapia enfocadas a la liberación de emociones negativas, tiene efectos positivos comprobados en la mentalidad de los niños.

6. RETO DE DISEÑO

Diseñar herramientas que permitan el acompañamiento entre padres e hijos ante una pérdida y como lo pueden solucionar desde la inteligencia emocional.

7. PRINCIPIOS DE DISEÑO

Para el desarrollo de los principios de diseño, se tiene que tomar en cuenta todos los posibles factores que intervienen en la psicología infantil, y así tratar el tema en el cual se ha enfocado. Estos principios son:

- Promover la importancia de externar los sentimientos.
- Mostrar las distintas formas de expresión de las emociones centrales (alegría, tristeza, enojo, disgusto y temor).
- Reconocer que el sentimiento del otro también es muy importante para una buena comunicación.
- Compartir actividades familiares que permitan pasar tiempo de calidad y no de cantidad.
- Desarrollar una historia de forma que sea directa para los niños y así evitar la confusión en ellos.
- Proveer plataformas que sean de fácil acceso para todos.
- Brindar a nuestro usuario información y retroalimentación positiva para evitar algún daño psicológico.

8. PROTOTIPO

8.1 PROTOTIPO BAJA FIDELIDAD

Como primer prototipo de baja fidelidad, se realizó el diseño de una aplicación con un chatbot que permitiera tener ayuda profesional en cualquier momento del día para así buscar consejos de cómo acercarse a los niños en cuanto a los sentimientos que generan la pérdida, además, también incluía un calendario donde se registraban todas las actividades de la familia para que todos supieran los momentos de mayor importancia de cada miembro y así agendar alguna actividad familiar. Se incluyó también un pequeño diario personal donde se podía escribir todo lo relacionado con esa actividad familiar.

Sin embargo, esta propuesta fue descartada rápidamente debido a que ya existían muchas parecidas, además de que faltaban elementos muy importantes como el acompañamiento familiar.

Figura 1. Wireframe chatbot

8.2 SEGUNDO PROTOTIPO DE BAJA FIDELIDAD

La segunda propuesta se desarrolló mediante un taller de ideación con alumnos y profesores de la Universidad Iberoamericana Puebla en donde, la idea fue crear un libro interactivo en el cual se mostrarán las distintas emociones y etapas que se viven en el duelo de la pérdida de un ser querido.

Como primer propuesta de esta historia, se desarrolló el guión de 2 mejores amigos que en un punto de sus cortas vidas tuvieron que separarse por cuestiones laborales de sus padres. En el transcurso de la misma, el personaje principal (usuario) debía tomar decisiones que podrían o no afectar el transcurso de la historia.

A pesar de que esta historia era larga, las situaciones que se presentaban no eran las ideales para abordar las

etapas del duelo. Sin embargo, esto dió pie a crear una nueva historia con un elemento importante: la toma de decisiones y cómo podría afectar el transcurso de la misma; es así como se llevó a cabo el desarrollo para el prototipo de media fidelidad.

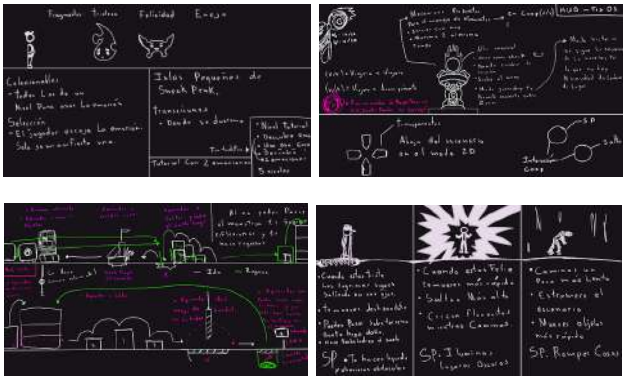
8.3 PROTOTIPO BAJA / MEDIA FIDELIDAD

Una vez que se observaron los puntos fuertes de un cuento interactivo (novela visual), y gracias a la inspiración de “El monstruo de Colores”, un cuento que relata la historia de un monstruo que ha hecho un lío de las emociones y deberá descubrir la forma de poner de nuevo todo en orden; se comenzó a escribir un nuevo guión donde un pequeño niño-monstruo cuenta la historia sobre haber perdido a un ser querido, pero jamás dice quién era, pues la intención era que el usuario lo relacionara con alguien cercano, pues así se tendría mayor empatía sobre lo que pudo haber ocurrido.

Al inicio, también se encuentran los sentimientos y hacen su presentación, para que así también el usuario los reconozca y entienda la importancia de cada uno.

Al igual que los prototipos anteriores, se enfrentó a validación en donde se descubrió la necesidad de crear un elemento extra que reforzará lo aprendido en la novela, es así cómo se creó la idea de un juego complementario para dispositivos móviles

Figuras 2 y 3. Bocetajes para el flujo de la novela



Figuras 4, 5, 6, 7. Ideación del juego y dinámicas del juego complementario

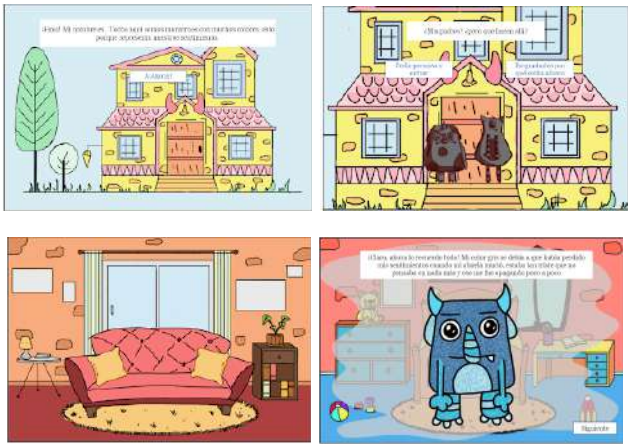
8.4 PROTOTIPO MEDIA FIDELIDAD

Como continuación, se desarrolló más a profundidad la historia a contar y las dinámicas para ambos prototipos. Para estas, ya se cuenta con un diseño de personajes, escenarios, elementos visuales y objetos con los cuales se podrá interactuar. Además, para este prototipo de media se contó con el apoyo de expertas en psicología para revisar que la historia que se va contando sea útil, pero sobre todo que no afectará la integridad emocional de los usuarios (niños).

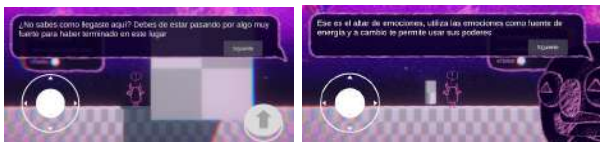
También se observó que falt

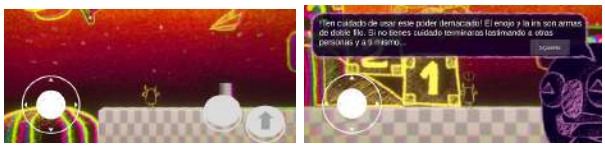
Aquí, las psicólogas hicieron las siguientes observaciones y recomendaciones:

- La historia debe contar con la presentación del personaje y explicar que el usuario es quien va a acompañarlo y no al revés, pues puede ser contraproducente y podría generar sensibilidades erróneas.
- Los colores que se presentan se ven bien, pero que el personaje principal sea gris le quita mucha vida y narrativa.
- No deben de existir rodeos con los niños para explicar un tema tan importante y sensible, como lo es la pérdida de un ser querido.
- La historia también debe incluir quién fue el ser querido que falleció, además de presentar a la muerte como una forma natural y no únicamente por lo que ha ocurrido durante la pandemia del coronavirus.



Figuras 8, 9, 10, 11. Personajes, escenarios, colores para la novela visual





Figuras 12, 13, 14, 15. Personajes, escenarios, objetos para el juego complementario

8.5 PROTOTIPO MEDIA / ALTA FIDELIDAD

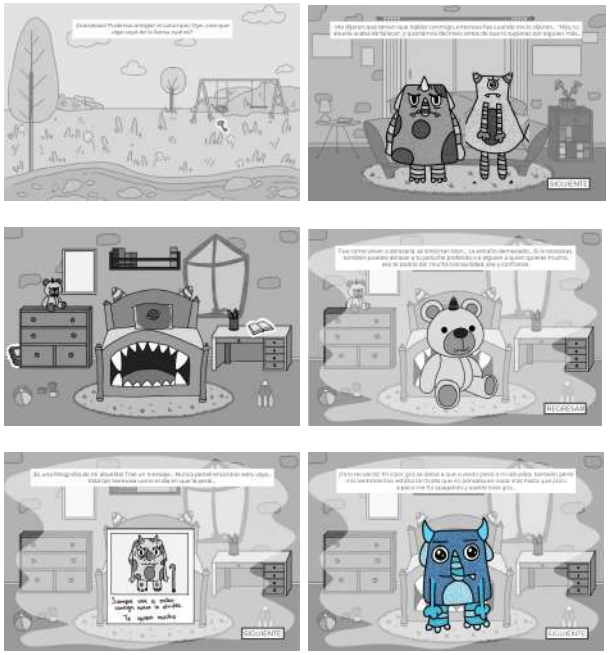
Este prototipo ya se encuentra bastante cerca del final. Para este, ya se cuenta con la historia más definida, personajes, escenarios, actividades y jugabilidad más desarrollada.

Aquí, también se tomaron en cuenta todas las observaciones de las expertas. Los cambios que se realizaron para la novela son:

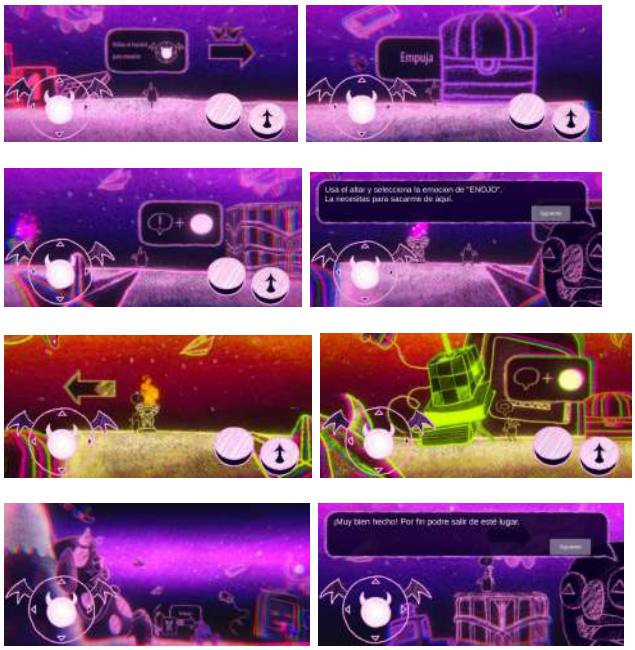
- Los colores se cambiaron a escala de grises para que la narrativa y estilo visual no se perdiera, además, el usuario poco a poco irá encontrando los sentimientos de Milo, lo cual hará que la casa y los personajes retomen sus colores originales.
- Durante la historia se cuenta como fué que Milo perdió a su abuelita: de forma natural. Pero también explica que las personas no únicamente mueren por esta causa, sino también a través de enfermedades y accidentes. Aquí, los padres de Milo le cuentan de manera directa como fue que sucedió.

Cambios realizados al juego complementario:

- Disminución de texto.
- Elementos más visuales para las instrucciones.
- Elementos más definidos para el altar de las emociones, poderes.
- Recorrido completo del tutorial.



Figuras 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23. Pantallas novela visual



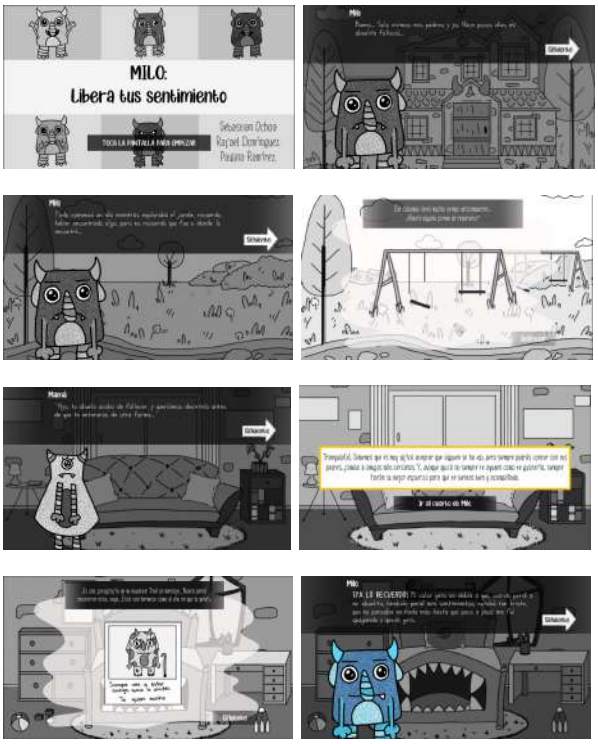
Figuras 24, 26, 27, 28, 29, 30. Pantallas juego complementario

8.6 PROTOTIPO ALTA FIDELIDAD

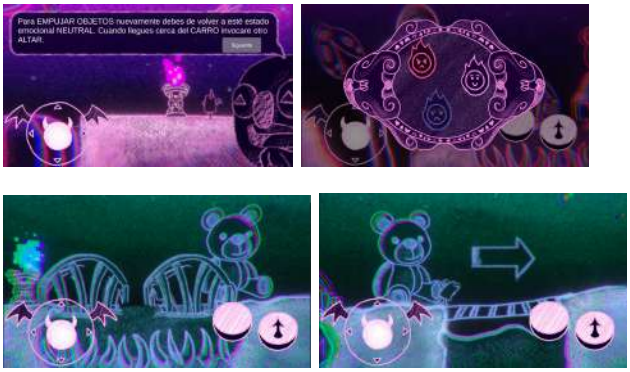
Después de realizar las pruebas de usuario, y resolviendo todas las fallas que se detectaron previamente en los otros prototipos, finalmente se llegó al prototipo de alta fidelidad.

Aquí se arreglaron los problemas de programación, sintaxis, diseño de personajes, escenarios y elementos.

Además, se unieron ambos prototipos en uno solo para los dispositivos móviles android.



Figuras 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38. Pantallas finales novela visual



Figuras 39, 40, 41, 42. Pantallas finales juego complementario.

9. PRUEBAS DE USUARIO

9.1 PRUEBAS CON EL CONSEJO ESTUDIANTIL

Como recomendación del profesor en videojuegos de la Universidad Iberoamericana Puebla Heriberto Toxqui, las pruebas se realizaron con estudiantes de la carrera de Interacción y Animación que hayan pasado por situaciones similares, esto, con el objetivo de conocer si la propuesta podría haberles ayudado a atravesar esta situación y cómo se podría mejorar el producto para un mayor entendimiento con el usuario final.

9.2 PRUEBAS CON USUARIOS FINALES

Para estas pruebas, se buscaron a padres y niños que estuvieran dispuestos a aprender y realizar las actividades que se presentan en el prototipo.

Para ello, solicitamos la aprobación de los padres para poder grabar las sesiones, aplicar el prototipo y generar una encuesta para visualizar más fácilmente los cambios que se requieren para mejorar el producto.

Durante estas pruebas los usuarios niños comentaron lo siguiente:

- “Me sentí muy triste al saber que Milo había perdido a su abuelita, pero también me sentí muy feliz de ayudarlo a recuperar sus colores.”
- “Casi me hace llorar cuando supe que murió su abuelita, pues me recordó cuando perdí a mi abuelo, mascotas y otros familiares”
- “El juego es muy divertido, me gusta poder usar el enojo para golpear objetos.”
- “Mi actividad favorita fue abrazar al osito y colorear la mandala, me sentí muy tranquilo cuando lo hice”
- “En algunas partes del juego me frustre porque se trabó y yo quería seguir jugando, ¿podemos intentarlo otra vez?”

Así mismo, estos son algunos comentarios de los padres:

- “Me parece muy acertado como se va desarrollando la historia, pues no pretende darle rodeos a los niños y así ellos pueden sentirse mejor porque pueden comprenderlo más fácil”
- “Todas las actividades me gustaron, hay algunas que hemos tratado de aplicar pero el tiempo muchas veces no nos deja, pero ya no hay excusas para no pasar tiempo con mis hijos”
- “Me pareció muy difícil el juego, pues yo no soy de mucha tecnología, pero me encantó como se utilizaron las herramientas tecnológicas para aplicarlo”

9.3 REFLEXIONES SOBRE LAS PRUEBAS

Durante las pruebas y la encuesta, se obtuvo la reflexión de saber que esto sí podría ayudar a las familias mexicanas para atravesar las etapas del duelo. El prototipo cumplió con el objetivo del proyecto, lo cual es una parte muy importante para el mismo.

10. CONCLUSIÓN

Durante este proyecto que se ha realizado a lo largo de casi 5 meses, se ha comprendido que la situación actual que se vive en el país a causa de la pandemia, ha causado repercusiones graves a los ciudadanos en general, pero especialmente a los niños.

Además, también se logró aprender más acerca de la importancia que tiene la salud mental e inteligencia emocional aplicada en los niños, pues, como comentó la psicóloga Arcelia "Estamos a una crianza de cambiar al mundo, si nosotros como padres y sociedad comenzamos a hacer las cosas diferentes"

Esta herramienta no busca reemplazar la terapia con expertos, si no que busca ser un apoyo para ellos y así los padres puedan manejar de mejor forma la situación con los niños, además de que es una herramienta a la cual se tiene fácil acceso.

Se espera que este proyecto tenga más capítulos y niveles en un futuro para que así se complete la experiencia y se tenga una mayor profundidad de conocimientos y aplicaciones.

Una parte complicada a la hora de realizar este proyecto, fue el no haber podido estar frente a frente con los usuarios y expertos, pues se pudo haber visto más sus expresiones y reacciones ante el prototipo para una mejora aún más significativa.

11. AGRADECIMIENTOS

El equipo agradece enormemente el apoyo de la sinodal Arcelia Suarez, por habernos acompañado en todo el proceso de investigación y prototipo, Arce fue un pilar muy importante para conocer el problema de raíz y así irlo aplicando conforme avanza el proyecto.

También, queremos agradecer a todos los profesores que estuvieron con nosotros a lo largo de nuestro recorrido académico y que siempre confiaron en nuestro potencial. Pero, especialmente queremos agradecer a nuestro profesor y asesor Arturo García por el apoyo que nos ha brindado a lo largo de este proyecto, por siempre confiar en nosotros, escucharnos y hacernos sentir bien en todo momento.

Pero, sobre todo, queremos agradecer a nuestra familia, amigos y parejas que han estado con nosotros siempre, y que nos han apoyado de manera muy significativa para este logro tan importante.

12. BIBLIOGRAFÍA

Inicial, E. (2020, 11 diciembre). El poder terapéutico de los cuentos infantiles. Educacion Inicial. https://educacioninicial.mx/el-poder-terapeutico-de-los-cuentos-infantiles/

Atyla ship Foundation. (2020, 23 diciembre). *How to Develop Emotional Intelligence | Atyla ship Foundation*. Fundación barco Atyla. https://atyla.org/es/como-desarrollar-la-inteligencia-emocional?gclid=CjwKCAjwmv-DBhAMEiwA7xYrd2tUW7LGTV2zOU86S3xdlR32lpBS83VYvSaX7gtFxRwHKjbbKCkBMRoCh24QAvD_BwE

World Health Organization. (2017, 23 febrero). *Salud mental*. Organización Mundial de la Salud. https://www.who.int/topics/mental_health/es/

Psicología infantil. (2021, 12 marzo). CuidatePlus. https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/diccionario/psicologia-infantil.html#:%7E:text=La%20psicolog%C3%ADa%20infantil%20es%20el,del%20desarrollo%20ps%C3%ADquico%20del%20ni%C3%B1o.

Diaz, S. B. (2020, 19 mayo). *Gestionando nuestras emociones. Inteligencia emocional*. AMADAG. https://amadag.com/gestionando-nuestras-emociones-inteligencia-emocional/?gclid=CjwKCAjwj6SEBhAOEiwAvFRuKJwI11qim6zjuM1x__hZbNQdioarGRi0wLwV07mINtsO_oBBgG5VwBoC3xUQAvD_BwE

Sánchez, V. T. L. E. D. D. (2017, 11 mayo). *Los Cuentos Como Herramienta Terapéutica*. David Sánchez Psicologia. https://davidsanchezpsicologia.com/2017/05/11/los-cuentos-como-herramienta-terapeutica/

Benlloch, I., & Benlloch, I. (2019, 16 abril). Novela visual | ¿Qué significa novela visual? |

Tipos de novela visual. Geekno. https://www.geekno.com/glosario/novela-visual

Educativa, I. (2020). Grupos de enfoque | Innovación Educativa. INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL TECNOLÓGICO DE MONTERREY. https://innovacioneducativa.tec.mx/grupos-de-enfoque/

Montalvo, S. (2018, 19 junio). *¿Para qué sirven realmente los talleres de co-creación?* Medium. https://medium.com/uncommon/para-qu%C3%A9-sirven-realmente-los-talleres-de-co-creaci%C3%B3n-12f97cbc6e7c#:%7E:text=Los%20talleres%20de%20co%2Dcreaci%C3%B3n%2C%20son%20una%20herramienta%20que%20tiene,la%20resoluci%C3%B3n%20de%20un%20problema.&text=Estos%20talleres%20tienen%20lugar%20en,del%20proceso%20de%20dise%C3%B1o%3A%20Dise%C3%B1ar.

Rios, W. Aguilera, A y Fúquene C. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. 2020, de ResearchGate Sitio web: https://www.researchgate.net/publication/317083919_Aprende_jugando_el_uso_tecnicas_de_gamificacion_en_entornos_de_aprendizaje

13. ANEXOS

Link de descarga para el prototipo: https://drive.google.com/file/d/1sUWmOZBTKaBCYAMDlOCw7VFxJCH5X694/view

Link del blog: https://infanciasanamentesana.wordpress.com/

Link del tráiler: https://www.youtube.com/watch?v=oH9z_5IK2Lg