

Emotka. Amigos emocionales para la identificación y gestión de emociones en niños de 3 a 8 años.

Gordillo Quiñones, Raquel

2024-05-27

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/6269>

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



Emotka.

Amigos emocionales para la identificación y gestión de emociones en niños de 3 a 8 años.

Raquel Gordillo Quiñones

Universidad Iberoamericana Puebla

8° semestre

Resumen

El proyecto parte de la identificación de una problemática social: la falta de herramientas accesibles para fomentar la educación emocional infantil en el Colegio San Ángel de Puebla. Desde esta necesidad, se propone una solución desde el diseño emocional, orientada a la creación de un amigo emocional que facilite la identificación y gestión de emociones en niños de 3 a 8 años. La metodología fue cualitativa, incluyendo entrevistas, observaciones y validaciones con usuarios. Como resultado, se generó un prototipo funcional que fue bien recibido, destacando su valor emocional, su estética amigable y su utilidad como recurso pedagógico. Uno de los hallazgos más significativos fue comprender que el acto de abrazar transmite afecto, además, también funciona como un medio de acompañamiento y regulación emocional para los niños. Se concluye que el diseño emocional puede ser una herramienta poderosa en la formación emocional infantil y que existe disposición social para su implementación.

Índice

Introducción	3
Antecedentes	5
Justificación	7
Descripción específica del problema	8
Sinopsis del caso	8
Pregunta de investigación.....	9
Nicho de oportunidad	9
Competencia o casos análogos	10
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos	11
Método	11
Marco conceptual.....	15
Herramientas visuales	15
Identificación y expresión de emociones	18
Educación emocional	19
Los niños del Colegio San Ángel de Puebla.	21
Definición del proyecto emprendedor.....	22
Análisis FODA del proyecto propuesto.....	23
Descripción detallada del proyecto emprendedor	24
Filosofía.....	25
Misión.....	25
Visión	25
Valores	25
Golden Circle	26
Arquetipos	26
Pertinencia.....	27
Relevancia	27
Viabilidad.....	28
Lienzo de modelo de negocios	29
Plan de negocios.....	30
Descripción detallada del proyecto que se desprende del emprendedor	31
Emotka	31
Naming.....	33
Producto	33
Prototipado de las propuestas y su validación	34
Naming	34
Prototipo de baja fidelidad	35
Prototipo de media fidelidad	36
Prototipo de alta fidelidad	39
Validación final	41
Conclusiones	42
Conclusiones generales	43
Referencias.....	46
Anexos	49

Introducción

El presente documento describe el desarrollo de un proyecto de diseño orientado a la creación de una herramienta emocional para la infancia. Surge a partir del reconocimiento de una problemática social relevante: la salud emocional de los niños y niñas, especialmente en contextos escolares en donde muchas veces no se cuenta con las herramientas o recursos adecuados para acompañar sus procesos. Este proyecto tiene como propósito ofrecer una propuesta funcional que permita a los infantes identificar sus emociones, reconocerlas y gestionarlas de manera efectiva.

En el apartado de antecedentes del presente documento, se contextualiza la situación actual relacionada con la salud mental infantil en México, y se presentan algunos datos relevantes que evidencian la necesidad de soluciones creativas y empáticas desde el campo del diseño. Se describen también iniciativas existentes en áreas afines, como la pedagogía, la psicología infantil y el diseño de productos lúdico-terapéuticos, con el fin de posicionar el proyecto dentro de un marco de referencia claro.

En la justificación, se argumenta la pertinencia y relevancia del proyecto, no solo desde una perspectiva personal y académica, sino también desde una dimensión social. Se enfatiza el potencial del diseño como disciplina capaz de incidir positivamente en los procesos emocionales de los usuarios, y se presenta la intención de generar una propuesta que pueda implementarse en escuelas, consultorios y hogares como una herramienta de acompañamiento emocional.

A continuación, se menciona la pregunta de investigación, la cual guía el desarrollo del proyecto: ¿cómo pueden las herramientas visuales facilitar la identificación y expresión de sus emociones a niños de 3 a 8 años del Colegio San Ángel de Puebla para fortalecer su educación emocional? Esta interrogante se complementa con el objetivo general, centrado en el diseño de un prototipo emocional textil que facilite la creación de vínculos afectivos y proporcione herramientas para el trabajo emocional infantil, así como con una serie de objetivos específicos que detallan las etapas necesarias para llegar a esa meta.

El marco conceptual profundiza en distintas teorías y enfoques que sustentan el proyecto, tales como el desarrollo emocional infantil, el juego como herramienta terapéutica, la educación socioemocional y el diseño emocional.

En cuanto al método, se describe una estrategia de trabajo basada en la investigación cualitativa, donde se utilizaron técnicas como entrevistas, encuestas, observación participante y creación de personajes. Esta metodología permitió comprender mejor las necesidades emocionales de los niños y del entorno adulto que los acompaña (padres, maestros,

psicólogos), para así construir una propuesta coherente, significativa y validada con usuarios reales.

Las secciones correspondientes al prototipado y validaciones relatan el proceso de diseño, desde la generación de ideas, bocetaje y selección de materiales, hasta la elaboración de prototipos funcionales, pruebas con usuarios y recolección de retroalimentación. Se incluye el análisis de las respuestas obtenidas en cada fase, lo cual permitió ajustar la propuesta y mejorarla en función de las experiencias reales de uso.

Los resultados se presentan en el apartado correspondiente, donde se analizan las respuestas de los usuarios durante la prueba del producto. Se destacan aspectos como la conexión emocional generada con el producto, la facilidad para reconocer las emociones y la disposición de los adultos a utilizarlo como herramienta de apoyo.

En el apartado de conclusiones, se confirma que existe una necesidad real en la educación emocional infantil del Colegio San Ángel de Puebla, y que el diseño, desde una perspectiva empática y humana, puede ofrecer soluciones efectivas. El peluche emocional fue bien recibido, validando su pertinencia, funcionalidad y valor simbólico. Se concluye que es necesario continuar con una segunda etapa que integre a las familias y docentes en el uso cotidiano del objeto, tanto en casa como en el aula. Además, se destaca el impacto positivo del proyecto no solo en la comunidad usuaria, sino también en el proceso formativo de la diseñadora, quien integró conocimientos profesionales, sociales y humanos, fortaleciendo una visión integral del diseño como motor de transformación emocional y social.

1. Antecedentes

Las emociones han estado presentes en la vida de los seres humanos a lo largo del tiempo. Aunque no siempre han sido el enfoque principal, desempeñan un papel fundamental en la construcción de la personalidad y en la manera de interactuar con los demás. Desde la comunicación hasta la toma de decisiones diarias, las emociones influyen en múltiples aspectos de la vida. Dado que forman parte de cada momento, es esencial aprender a reconocerlas y gestionarlas de manera saludable. (López-Cassà, 2005).

En este contexto, nace el término de inteligencia emocional, la cual permite comprender y reconocer las emociones para aprender a regularlas de manera efectiva. La inteligencia emocional es la capacidad de ser conscientes, identificar y saber expresar e incluso gestionar de manera asertiva las propias emociones para lograr regularlas e incluso guiar la toma de decisiones y el manejo de diversas situaciones. (Bisquerra, s.f.).

La inteligencia emocional surge gracias a Peter Salovey y John Mayer en el año de 1990 quienes fueron los primeros en definir este término a través de un artículo *Emotional Intelligence*, pero fue en 1995 que Daniel Goleman se encargó de difundirlo a través del libro *Emotional Intelligence*, lo que generó que el concepto tuviera relevancia en la sociedad, vinculándose en diversos ámbitos, como lo fue con la educación.

De esta forma, la educación emocional tiene un papel importante en la formación de las personas que son capaces de gestionar sus emociones de manera efectiva y sana. De acuerdo con las definiciones de la Real Academia Española, educar se define como “dirigir, encaminar, doctrinar”, mientras que emoción es “la alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática”. Por lo que educación emocional es una forma de prevenir la minimización de las emociones a través de un proceso educativo de manera paulatina que tiene como objetivo principal mejorar o incluso aumentar el bienestar tanto social como personal.

La educación emocional según Bisquerra, (s.f.), busca desarrollar el crecimiento emocional como un complemento al desarrollo cognitivo, que es el proceso de desarrollar la capacidad de pensar, aprender y razonar, fortaleciendo el desarrollo de la personalidad. Por consiguiente, es de suma importancia incorporar el aprendizaje emocional en la educación, ya que influye en la manera en la que los seres humanos se desenvuelven en su entorno. Es por eso que el autor propone aprender a conocer y desarrollar habilidades que ayuden a generar empatía, resiliencia, manejo del estrés y la ansiedad y el respeto con ellos mismos y su entorno, a través de procesos educativos, continuos y permanentes para que forme parte de un estilo de vida de formación integral en las personas.

Desde el nacimiento, el infante debe aprender a manifestar sus propias emociones, recibir y responder ante las de las personas que se encuentran a su alrededor, por lo que es de suma importancia impulsar su desarrollo desde el núcleo familiar que se fortalecerá en el núcleo académico. (Sevilla et al., 2016). El desarrollo emocional en los niños es sumamente benéfico porque brinda herramientas para que puedan conocerse a sí mismos a través de identificar y comprender sus emociones para que así logren generar empatía con su contexto, generando habilidades de autorregulación para el manejo y control de sus emociones; esto les beneficia debido a que al reconocer su sentir pueden resolver sus problemas, mejorar en el desarrollo del autoestima, aumentar su interacción con otros niños o adultos y en su toma de decisiones. (International Montessori Institute Barcelona, 2019).

Por ende, la falta de la educación emocional y de reconocimiento de las emociones afecta su contexto, por lo que es de suma importancia detectar cuando tienen manifestaciones

de problemas de expresión emocional. Según la Clínica El Rosario (2021), algunas de las consecuencias negativas emocionales más comunes que presentan los infantes son:

- Dificultad para identificar emociones
- Problemas con el comportamiento inadecuado.
- Dificultad para relacionarse tanto con niños como con adultos.
- Problemas en el rendimiento académico y en el aprendizaje, como en la lectura o en la escritura.
- Presencia de hiperactividad y agresiones.
- Baja autoestima por no lograr relacionarse con más personas y falta de empatía.
- Tristeza y ansiedad, provocando irritabilidad, llanto fácil, inquietud, preocupación, nervios, entre otros.
- Miedos y fobias como las fobias sociales, la separación de los padres.
- Celos por los cambios constantes de su entorno.

En México, la UNESCO indicó que la educación emocional no está suficientemente integrada en los planes de estudio, especialmente en los niveles de educación básica. Aunque algunos programas de educación socioemocional han sido implementados a nivel nacional, su alcance sigue siendo limitado, lo que afecta la capacidad de los niños para desarrollar habilidades emocionales básicas. (UNESCO, 2019).

Con el fin de atender a esta problemática y se facilite el desarrollo de las habilidades emocionales de los niños de los cuales se ha venido hablando, es importante implementar recursos pedagógicos efectivos, de esta manera el aprendizaje visual forma parte de una herramienta clave, permitiendo reforzar la educación emocional a través de elementos gráficos atractivos que faciliten la expresión y comprensión de las emociones.

El aprendizaje visual es una metodología sumamente estimulante que beneficia a los niños para brindarles una mejor comprensión y memorización de conceptos a través de estímulos visuales fuertes como imágenes, colores, gráficos visuales, estímulos auditivos como la música y kinestésicos como los juegos. Este tipo de aprendizaje ayuda a que los infantes logren recordar y adquirir conocimientos de manera relevante y que trabajen la retención de la información a largo plazo.

El aprendizaje visual brinda beneficios fundamentales en los niños, entre ellos están:

- Beneficia el entendimiento a través de la relación concepto-imagen.
- Retención de información a través de los colores y las imágenes trabajando la memoria a largo plazo y la memoria visual.

- Impulsa la creatividad para transformar ideas y sentimientos en materiales visuales.
- Mejora la observación.
- Facilita el aprendizaje independiente a través del uso de herramientas visuales de manera autónoma.

La educación visual tiene una relación emocional infantil porque los estímulos visuales pueden provocar emociones positivas como el entusiasmo y la motivación, generando de manera indirecta confianza al darse cuenta de que son capaces de entender los estímulos. (Centro Infantil Euroamericano, 2024).

2. Justificación

Actualmente la salud mental infantil ha generado una gran conciencia sobre su importancia y lo beneficioso que es abordarla para mejorar la calidad de vida de los niños en etapa preescolar y primaria inicial y prevenir situaciones a futuro. El bienestar tanto emocional como psicológico e incluso el social es igual de importante que el físico y es un derecho del que gozan todos los niños, niñas y adolescentes. (UNICEF Colombia, 2023).

En el área de educación preescolar y primaria básica, es necesario contar con recursos para que tanto niños como terapeutas e incluso docentes, logren sacar el máximo provecho del material gráfico y explotar su potencial. Por lo que es importante considerar que estos recursos deben apoyar a mejorar la comprensión del infante, además de facilitar el aprendizaje, permitiendo que su terapeuta logre evaluar sus resultados. Si ésta no es atendida, la gestión y los problemas emocionales en infantes continuará afectando a los niños de los que se ha estado hablando, en diversos ámbitos a lo largo de su vida.

El uso de herramientas visuales en el proceso educativo y terapéutico es una estrategia efectiva que contribuye significativamente al desarrollo integral de los niños. Estas herramientas no solo apoyan la comprensión y la expresión emocional, sino que también fomentan habilidades cognitivas y sociales, ayudando a los niños a regular sus emociones y mejorar su interacción con el entorno. (Centro Infantil Euroamericano, 2024).

Las herramientas de inteligencia emocional o educación emocional facilitan el proceso de identificación de las emociones a través de la observación, la aceptación y el reconocimiento del lenguaje corporal, lo anterior trabajando con diversos estímulos visuales que incentivan al infante a que se exprese libremente.

3. Descripción específica del problema

Los niños de 3 a 8 años, que estudian el área preescolar y primaria básica del colegio San Ángel de Puebla, enfrentan diversos retos para identificar, reconocer y gestionar sus emociones, afectando su bienestar emocional y relaciones interpersonales. (T. Pérez, comunicación personal, 7 de febrero de 2025). Aunque existen diversas estrategias pedagógicas orientadas a la educación emocional, muchas de ellas no están diseñadas para ser atractivas para los niños. Por lo que la mayoría de las metodologías carecen de materiales que ayuden a los niños a visualizar de forma clara las emociones que experimentan, lo que dificulta su capacidad para identificarlas y gestionarlas de manera autónoma. La falta de herramientas puede dar lugar a problemas de conducta, debido a que los niños no cuentan con las herramientas necesarias para regular sus emociones. Es fundamental que las metodologías de educación emocional se adapten a las características de los niños, proporcionando herramientas efectivas que les permitan reconocer y gestionar sus emociones de manera adecuada.

4. Sinopsis del caso

En la infancia, la identificación y expresión de emociones son habilidades fundamentales para el desarrollo tanto emocional como social de los niños. Sin embargo, muchos enfrentan dificultades en este proceso, lo que puede afectar en su comunicación, sus relaciones interpersonales y su bienestar. A pesar de la existencia de estrategias pedagógicas enfocadas en la educación emocional, estas suelen carecer de herramientas visuales atractivas que faciliten el aprendizaje y la gestión emocional.

La ausencia de estos recursos limita la capacidad de los niños de los que se ha estado hablando a lo largo del documento para identificar y gestionar sus emociones, lo que puede derivar en frustración, problemas de conducta y dificultades sociales en un futuro. Ante este problema, surge la necesidad de desarrollar material didáctico innovador que incorpore el aprendizaje visual como un método efectivo para fortalecer la educación emocional en la infancia.

5. Pregunta de investigación

¿Cómo pueden las herramientas visuales facilitar la identificación y expresión de sus emociones a niños de 3 a 8 años del Colegio San Ángel de Puebla para fortalecer su educación emocional?

6. Nicho de oportunidad

Los niños de los cuales se han venido hablando durante el escrito, enfrentan diversos retos para identificar, reconocer y gestionar sus emociones, afectando su bienestar emocional y relaciones interpersonales, esto al ser un problema evidente, se cree que el diseño gráfico ofrece una solución innovadora y necesaria para crear herramientas visuales que faciliten el aprendizaje de la gestión emocional. Este nicho representa una gran oportunidad para el desarrollo profesional en el diseño gráfico, porque el diseño tiene la capacidad de transformar conceptos en representaciones visuales claras, atractivas y comprensibles.

Dada la creciente necesidad de recursos pedagógicos enfocados en la educación emocional, especialmente en el contexto de la infancia a etapa preescolar y primaria básica en el colegio San Ángel de Puebla, se supone que el desarrollo de estos recursos visuales tendrá una gran aceptación por parte de educadores, terapeutas y padres, quienes estarán dispuestos a adoptarlos como una herramienta útil en el proceso de aprendizaje emocional de los niños.

Si no se lleva a cabo este proyecto, se espera que los niños mencionados con anterioridad continúen viviendo con dificultades para identificar y gestionar sus emociones por falta de material gráfico atractivo, lo que podría derivar en problemas de conducta, frustración y dificultades sociales a futuro. Esta falta de intervención podría resultar en un aumento en los desafíos emocionales en las generaciones futuras, afectando su bienestar general y sus relaciones interpersonales. Sin embargo, si se interviene mediante el diseño gráfico de recursos visuales, se supone que se logrará mejorar el proceso de aprendizaje emocional de los niños, ayudándolos a gestionar sus emociones de manera efectiva, lo que podría contribuir con una infancia saludable y con autorregulación cognitiva, asegurando un desarrollo integral positivo a nivel personal y social.

7. Competencia o casos análogos

El monstruo de los colores

Es un libro ilustrado diseñado por Anna Llenas sumamente reconocido para enseñarle las emociones a los niños y que logren gestionarlas. Utiliza los colores y al personaje principal para representar diferentes emociones, lo que facilita su comprensión visual. El cuento propone seis emociones: la tristeza de color azul, el enojo de color rojo, el miedo de color negro, la alegría de color amarillo, la calma de color verde y el amor de color rosa.

Posteriormente, El monstruo de los colores se convirtió en una herramienta de educación emocional que se basa en que cada emoción tiene un color con el que se le relaciona. (M. Quiñones, comunicación personal, 8 de febrero de 2025).

Intensamente

La película de Pixar es un referente actual clave en el trabajo con emociones infantiles e incluso adolescentes. Aunque está orientada a todo tipo de público, utiliza personajes visualmente atractivos y que representan perfectamente a las emociones como la alegría, tristeza, ira, temor y desagrado, lo que facilita a que los niños identifiquen a los personajes con sus emociones y sentimientos, desarrollando empatía, reconocimiento de las emociones y gestión emocional.

La caja de las emociones

También conocida como la caja de los sentimientos, es un “material que ayuda a niños, niñas y adolescentes a identificar y delimitar sentimientos como miedo, enojo, frustración o vergüenza y a “guardarlos” en esta caja, para que no invadan el resto de sus espacios de vida” (Aprendo en casa, 2020, <https://aprendoencasa.org/resources/la-caja-de-los-sentimientos-ayuda-emocional-para-ninos-ninas-y-adolescentes/>).

Este recurso consiste en una caja con marionetas, tarjetas con inicio de oraciones como “¿Cómo te sientes si...?”, “Dime una situación en la que...”, “Imita una cara...”, “¿Qué sientes en el cuerpo...”; tarjetas vacías para poder escribir nuevas preguntas, stickers o expresiones emocionales. Existen diversos modos de juego que se pueden adaptar a todas las edades.

Sirve para conocer el sentir del niño, representar emociones con las tarjetas, marionetas o los stickers y gestionar sus emociones de manera positiva.

Esta herramienta puede ser un competidor directo que se enfoca en la parte visual y pedagógica, teniendo como objetivo que los niños aprendan a entender sus sentimientos. (M. Quiñones, comunicación personal, 8 de febrero de 2025).

My Many Colored Days

Libro ilustrado de Dr. Seuss que, parecido al monstruo de las emociones, utiliza colores para representar diferentes estados de ánimo a través de animales que se encargan de hacer conocer diferentes emociones. Es una forma divertida de hacerle entender a los niños que las emociones pueden ser variadas y cambiantes.

8. Objetivo general

Facilitar a los niños de educación preescolar y primaria básica en el colegio San Ángel de Puebla, la identificación y expresión de sus emociones a través de métodos didácticos, evaluando su efectividad en ámbitos terapéuticos con especialistas.

9. Objetivos específicos

Investigar la importancia del aprendizaje visual en la infancia y su impacto en la gestión de emociones.

Desarrollar recursos visuales accesibles que ayuden a los niños a reconocer y expresar sus emociones de forma clara y atractiva.

Evaluar la efectividad del recurso visual mediante pruebas con niños y retroalimentación por parte de los expertos en educación emocional (psicólogos).

10. Método

Metodología del diseño participativo.

De acuerdo con la Pontificia Universidad Católica de Chile (s.f., como se citó en PUCV, 2014, <https://estudiosurbanos.uc.cl/guia-temas/disenio-participativo-o-co-diseno/>), el co-diseño:

Es el proceso de diseño que involucra a los usuarios de un producto, servicio u organización como protagonistas del mismo, para que sean ellos quienes, mediante una instancia de búsqueda guiada, generen sus propias soluciones.

Este proceso de búsqueda conjunta entre profesionales y usuarios hace que las soluciones resultantes generen un grado mayor de apropiación afectiva, por parte de los usuarios que han sido parte de ellas.

Por ello el co-diseño sólo es posible si se valora el quehacer de las comunidades y se genera una mirada compartida basada en el entendimiento de todos los actores claves, que dan como resultado un objeto de diseño basado en el aprendizaje colectivo.

Esta metodología es ideal para diferentes campos del diseño, educación, arquitectura (área de urbanismo) e incluso en medicina, ya que permite a los usuarios participar en el desarrollo del proyecto, asegurando que la solución sea benéfica y que atienda de manera efectiva sus necesidades. En este caso, permite a los infantes y psicólogos participar en el desarrollo de los recursos visuales, asegurando que el proyecto se adapte a sus necesidades.

El beneficio principal de esta metodología es la satisfacción del usuario/cliente debido a que tiene un papel importante en la creación de un producto, experiencia o servicio que genera un enlace fuerte, creando lealtad y amor por el proyecto. (Miro, 2025).

Las fases de esta metodología según Schuler y Namioka (1993) son:

- **Colaboración activa:** ésta involucra a los usuarios/clientes y otras partes interesadas en el proceso de diseño.
- **Iteración y retroalimentación:** se hacen múltiples pruebas de manera constante y mejoras con base en la experiencia y retroalimentación de los usuarios.
- **Co-creación:** proceso en el cual tanto los diseñadores como los usuarios/clientes trabajan juntos en la toma de decisiones y desarrollo del proyecto.
- **Empoderamiento del usuario:** fase en la que se le da voz a quienes serán los beneficiarios del proyecto de diseño.

Las diversas y funcionales herramientas de investigación y de diseño trabajadas a lo largo del proyecto sugeridas por la Doctora Carmen Tiburcio, han permitido abordar las problemáticas de manera ordenada y creativa, comenzando con el análisis profundo de su origen y evolucionando hacia la generación de soluciones innovadoras.

El árbol de problemas fue el punto de partida para identificar las causas y consecuencias de la problemática. Esta herramienta permite distribuir o separar el problema en tres niveles: las raíces representan su origen, el tronco simboliza la problemática central y las ramas muestran sus efectos. Al visualizar esta estructura, se obtiene una visualización clara que facilita la búsqueda de soluciones. (Tiburcio, comunicación personal, 28 de enero de 2025).

Para profundizar aún más en el origen del problema, se utilizó el árbol de los cinco porqués, una técnica que consiste en cuestionarse repetidamente ¿por qué ocurre esto? hasta llegar a la causa raíz. Este análisis complementa el árbol de problemas al permitir entender la naturaleza del conflicto en un nivel más detallado, evitando soluciones superficiales y asegurando que se aborde desde su raíz.

Una vez comprendida la problemática en su totalidad, fue necesario identificar a las personas involucradas mediante el diagrama de *stakeholders*. Esta herramienta permitió reconocer quiénes tienen influencia o interés en el proyecto. Al entender la relación entre el problema y los *stakeholders*, se pudieron definir soluciones que atiendan sus necesidades e intereses.

Para respaldar estas estrategias con información concreta, se utilizó la tabla de observaciones e *insights*, un recurso que permitió analizar los datos obtenidos tanto con los

supuestos como con datos verificados con el experto. Sin embargo, también es esencial comprender la cuestión emocional de los usuarios. Es por eso que se trabajaron los *insights* emocionales, los cuales ayudaron a interpretar el problema desde la perspectiva de los sentimientos y experiencias de las personas afectadas. Esta aproximación permitió desarrollar soluciones más empáticas y conectadas con las verdaderas necesidades de los usuarios.

A partir de estos *insights*, surgió la necesidad de explorar escenarios hipotéticos para analizar posibles riesgos y oportunidades. Para ello, se utilizó la herramienta de los *What if's*, que permitió cuestionarse distintas posibilidades con preguntas como ¿qué pasaría si...?. Gracias a este ejercicio, se lograron identificar situaciones que podrían influir en la viabilidad del proyecto.

Después, estas herramientas alimentaron la siguiente herramienta, la matriz de ideas, un método que facilitó la organización y estructuración de posibles soluciones. En esta etapa, los *what if's* se alinearon con los *stakeholders* dentro de una cuadrícula, permitiendo diseñar estrategias innovadoras basadas en emociones y necesidades. Para fomentar la creatividad en esta fase, se aplicaron *crazy solutions*, buscando crear posibles soluciones innovadoras para cada usuario.

Tras generar soluciones innovadoras a partir de la matriz de ideas, se seleccionaron herramientas adicionales para tener una mejor comprensión del problema y desarrollar de manera efectiva el proyecto. Estas ideas fueron seleccionadas de *75 tools for creative thinking* (2021).

Una de estas herramientas fue "*If you were*" o, en español "si tú fueras", un método que permite conocer la percepción de distintos actores involucrados y los elementos clave que influyen en una situación. En este caso, se analizó la perspectiva de un psicólogo sobre las crisis en la infancia, destacando que, no siempre es posible prever cuándo un niño experimentará una crisis, pero existen ciertos factores que pueden ayudar a identificar su aparición. Además, se observó que los docentes suelen anticiparse a estas crisis mediante actividades que pueden convertirse en detonantes para algunos niños. Sin embargo, cuando esto ocurre, se abordan las crisis de manera amigable, priorizando el bienestar emocional del niño.

Las estrategias incluyen técnicas de respiración, diálogos para validar sus emociones y la creación de un ambiente seguro donde se sientan reconocidos y puedan autorregularse. En casos más severos, la intervención de un psicólogo se vuelve necesaria.

Asimismo, se destacó que las reacciones de los niños en crisis varían según su contexto familiar y en su personalidad. Algunos expresan su malestar de manera explosiva, ya sea con

llanto, gritos, golpes, impulsividad, cambios de humor o conductas desafiantes. Otros, pueden retraerse, evitando la comunicación, aislándose o mostrando una tolerancia mínima a la interacción social. Comprender estas diferencias es clave para desarrollar estrategias de apoyo efectivas y adaptadas a cada necesidad.

Otra herramienta clave en el desarrollo del proyecto fue "*Reconstructing the Scene*" o, en español, "reconstruir la escena", la cual permite analizar una situación en tiempo real a través de sus múltiples elementos. En este caso, se utilizó para comprender el acercamiento con los niños en momentos de crisis, enfocándose en el trabajo de contención emocional. A través de la observación y el análisis del comportamiento infantil, se identificaron estrategias que les proporcionan seguridad y tranquilidad. Entre éstas, destacan las técnicas de respiración, el diálogo sobre sus emociones y la implementación de actividades lúdicas como el juego, el dibujo o la narración de cuentos. Estas acciones no solo ayudan a calmar al niño en el momento, sino que también fortalecen su capacidad de autorregulación y expresión emocional a futuro.

La tercera herramienta utilizada fue "*A Day in the Life of...*" o, en español, "Un día en la vida de...", la cual permite obtener información sobre situaciones desconocidas a través de la experiencia en primera persona. En este caso, se buscó analizar la rutina diaria de un niño en el colegio, con el objetivo de comprender mejor los factores que influyen en su comportamiento y bienestar. Este ejercicio reafirmó que el estado emocional de los niños tiene un vínculo directo con su entorno familiar. Según S. Rosete (comunicación personal, 1 de marzo de 2025), la mayoría de los niños llegan al colegio felices y emocionados, compartiendo con entusiasmo los materiales con los que trabajarán. Sin embargo, a lo largo del día, pueden surgir detonantes que alteren su estado de ánimo.

Por ejemplo, se planteó un caso hipotético en el que un niño experimenta una crisis emocional durante la hora del *lunch* porque no le dejaron su comida favorita. Ante esta situación, su reacción podría manifestarse en enojo o frustración, lo que da inicio a un momento de crisis. En estos casos, ya sean los docentes o la psicóloga brindan acompañamiento, explicándole la situación con empatía y validando sus emociones desde el respeto. Posterior a la crisis, los niños continúan con sus actividades diarias e interactúan con distintas personas, lo que facilita la regulación de sus emociones y, en muchos casos, permite que la crisis se olvide.

La siguiente herramienta utilizada fue la *Checklist*, la cual permite seleccionar, evaluar y organizar ideas de manera estructurada. En este caso, se empleó para elaborar una lista de consideraciones clave, identificando funciones que se pueden agregar, ajustar o

incluso eliminar dentro del proceso de bocetaje de la solución. Gracias a esta herramienta, se logró desarrollar un primer prototipo alineado con las necesidades del usuario.

La herramienta se considera una de las más importantes dentro del proyecto, ya que complementa la metodología del diseño participativo, asegurando que cada decisión tomada esté fundamentada en la retroalimentación y en la experiencia directa de los clientes/usuarios.

Finalmente, se utilizó la herramienta "*Tourist Shoot*" o "Sesión Turística", la cual permite analizar una situación sin intervenir en las actividades de las personas involucradas. En este caso, se observó una sesión con un niño para comprender la interacción entre la psicóloga y el pequeño, identificando qué se dice, qué acciones se llevan a cabo y qué herramientas se emplean. Durante la sesión, se destacó que el primer paso es comunicar verbalmente la situación que el niño está atravesando. Posteriormente, se le permite experimentar y expresar su emoción, siendo el llanto la manifestación más común. Para ayudar en su regulación emocional, la psicóloga emplea la principal herramienta: el dibujo, ya que representa una vía creativa de liberación y comprensión del sentir del niño. Una vez que su estado emocional se estabiliza, la sesión concluye, asegurando que el pequeño se sienta validado y acompañado en su proceso emocional.

11. Marco conceptual

10.1 Herramientas visuales

Las herramientas visuales son recursos que permiten representar de manera atractiva diversas ideas e información compleja de manera gráfica, facilitando la comprensión de conceptos, además de beneficiar en la memoria a través de elementos visuales como imágenes, dibujos, objetos, fotografías, palabras escritas, libros ilustrados, entre otros. (M, Quiñones, comunicación personal, 22 de febrero 2025).

En este sentido, como se mencionó con anterioridad, de acuerdo con el Centro Infantil Euroamericano (2024), el aprendizaje visual es una metodología de enseñanza sumamente estimulante que beneficia a los niños para brindarles una mejor comprensión y memorización de conceptos a través de estímulos visuales, ya que el cerebro responde mejor a este tipo de incentivos. De acuerdo con el Colegio San Jorge (2024), el desarrollo cognitivo en niños preescolares y de primaria básica que es de suma importancia, se ve beneficiado por el aprendizaje visual; éste se aplica en diversos ámbitos educativos para impulsar el desempeño académico. Algunos de sus beneficios son:

- Mejora la comprensión y la retención, al poder comunicar información o conceptos difíciles, este tipo de comunicación es esencial, ayudando a la retención de información a largo plazo.
- Al crear gráficos visuales llamativos, invita a los niños a explotar su creatividad e imaginación, asociando diversas ideas y logra resolver problemas con soluciones innovadoras.
- Las herramientas visuales logran intervenir de manera positiva en el razonamiento de los infantes, permitiéndoles analizar e identificar información, desarrollando su pensamiento crítico.
- Las habilidades de comunicación son beneficiadas porque al utilizar diversas imágenes, les orienta para organizar ideas y expresarlas de manera verbal.
- Además, este tipo de estrategias permiten que el aprendizaje sea más dinámico y accesible, al combinar métodos auditivos, visuales y kinestésicos, potenciando el desarrollo integral de los niños.

Este último punto sobre los beneficios brinda la oportunidad de conocer sobre el aprendizaje multisensorial, siendo ésta una metodología educativa que integra los sentidos simultáneamente para que el aprendizaje de conceptos e información sea digerible y fácil de entender para los infantes. (Instituto de Neurodesarrollo y Psicología, 2022).

Este método también es conocido como el modelo VARK, propuesto por Neil Fleming y Colleen Mills en el año 2006, el cual se destaca por identificar que existen diversas preferencias de aprendizaje basadas en los sentidos, es decir, hay personas que su método de aprendizaje es por medio de observar (visual), otras de escuchar (auditivo o aural), otras a través de documentos escritos/impresos (lectoescritura), finalmente, otras desde la práctica e interacción (kinestésico). (González, et. al, 2012).

El modelo VARK provee una cuantificación de las preferencias de los estudiantes en cada una de las cuatro modalidades sensoriales, cada individuo puede presentar desde una hasta las cuatro modalidades con todas sus combinaciones. Así, se puede decir que los estudiantes visuales prefieren aprender por medio de mapas, cuadros, gráficas, diagramas, cuadros de flujo, colores, fotografías, figuras y diferentes arreglos espaciales. Los auditivos aprenden explicando nuevas ideas a otros, en discusiones con profesores y estudiantes, uso de historias, etc. Los lectoescritores optan por listas, ensayos, reportes, libros de texto, definiciones, manuales, lecturas, páginas web y notas, mientras que los kinestésicos aprenden

mediante viajes de campo, ensayos de prueba y error, manipulación de artefactos, empleo de laboratorios, recetas y soluciones a problemas, uso de sus sentidos y haciendo colecciones de muestras. (González, et. al, 2012, p.98).

Además, otro aspecto clave de las herramientas visuales es su capacidad para adaptarse a estos diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo que los niños procesen la información de manera personalizada, por lo tanto, es una herramienta efectiva porque combina los sentidos para que todos los que la utilizan, aprendan a su manera, siendo un resultado sumamente benéfico.

En el contexto escolar, el uso de herramientas visuales o también conocidas como materiales didácticos a nivel escolar preescolar y primaria básica brindan un aprendizaje significativo en las aulas. Esto se logra mediante estrategias innovadoras como juegos diversos, carteles, presentaciones, exposiciones, libros, videos, canciones, entre otros. (M, Quiñones, comunicación personal, 23 de febrero 2025).

La importancia de la implementación de las estrategias y herramientas didácticas para la enseñanza radica en que, de no aplicarlas, los niños pueden llegar a aburrirse, se puede generar apatía, incluso sueño, así que se debe adoptar una filosofía flexible para que los educandos aprendan y estén en un contexto agradable para la adquisición del conocimiento. Adicionalmente, se cree que estas permiten al docente compartir el conocimiento de diferentes formas, sabiendo que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje diferente, y que, por tanto, se hace necesario el uso de recursos en el aula de clase, ya sea física o virtual. (Bohorquez, et. al., 2022, <https://www.redalyc.org/journal/3439/343971615003/html/#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20implementaci%C3%B3n,est%C3%A9n%20en%20un%20contexto%20agradable>)

En definitiva, el aprendizaje basado en herramientas visuales no solo fortalece la comprensión y la retención de información, sino que también motiva a los niños a seguir explorando y descubriendo por su cuenta. Esto impulsa su formación académica y estimula su interés por el conocimiento, generando experiencias educativas enriquecedoras y significativas.

10.2 Identificación y expresión de emociones

Las emociones son reacciones físicas y químicas que responden ante diversos estímulos, siendo éstas la manera natural en la que los seres humanos se relacionan con su contexto. (Bisquerra, s.f). Existen emociones primarias que son universales, es decir, todas las personas

las experimentan y se expresan tanto de manera física como interna. Entre ellas se encuentran la ira, la alegría, el miedo, la sorpresa, la tristeza y el asco. Por otro lado, las emociones secundarias se desarrollan a partir del contexto social en el que se desenvuelven tales como la envidia, la vergüenza, la nostalgia, la decepción, los celos, la culpa, entre otros. (Blanco, s.f.).

Dado que las emociones juegan un papel clave en nuestra vida, su desarrollo comienza desde la infancia. El desarrollo emocional en la niñez es una etapa esencial en el desarrollo de los seres humanos, esto se debe a que se forman las bases de su personalidad. Conocer en detalle cada una de las etapas del desarrollo emocional en niños y adolescentes nos puede brindar mejores herramientas a la hora de comprender su mundo emocional y brindarles compañía durante su crecimiento. (Nafría, 2024, [https://psicologianafria.com/desarrollo-emocional-ninos/#:~:text=Ni%C3%B1ez%20\(6%2D12%20a%C3%B1os\),esto%20algunas%20habilidades%20sociales%20b%C3%A1sicas.](https://psicologianafria.com/desarrollo-emocional-ninos/#:~:text=Ni%C3%B1ez%20(6%2D12%20a%C3%B1os),esto%20algunas%20habilidades%20sociales%20b%C3%A1sicas.))

En la infancia, que va desde el nacimiento hasta los 5 años, es el momento en el que los niños desarrollan las habilidades básicas, aunque difíciles ya que generalmente son complicadas al momento de la identificación y control. En esta etapa los niños, junto con su entorno, se encargan del reconocimiento y expresión de sus sentimientos. Algunas de estas habilidades son el nombramiento de las emociones básicas, se manifiesta a través del llanto, la regulación emocional por parte de su entorno que ayuda a calmar a los pequeños. (Nafría, 2024).

En la etapa de la niñez, que va de los 6 a los 12 años, los niños son capaces de comprender de una manera más profunda sus sentimientos y desarrollan estrategias para gestionarlas de manera efectiva. A lo largo de esta etapa existe el aprendizaje de la causa y efecto, ésta trata de cómo los niños aprenden las consecuencias que pueden tener sus actos o toma de decisiones; la regulación emocional es más estable ya que logran entender, desarrollar e incluso crear estrategias para lograr el objetivo; finalmente son capaces de desarrollar la empatía, comprendiendo los sentimientos tanto de ellos mismos como de los demás. (Nafría, 2024).

Según Garcés (2021), el reconocimiento de las emociones permite tener conciencia de lo que siente el cuerpo y tener las herramientas e incluso la capacidad de regular las que pueden afectar al bienestar personal, por lo que sus beneficios son el autocontrol, la mejora al momento de la toma de decisiones, la manera en la que se relaciona con el entorno, atender las necesidades y bienestar del cuerpo y finalmente, el conocerse a uno mismo.

Los niños aprenden a reconocer su sentir a través de la educación emocional y de las vivencias que van obteniendo con el paso del tiempo, gracias a ésta, el que los infantes puedan reconocer sus emociones les brinda madurez, inteligencia emocional, mejora las relaciones interpersonales y logra desarrollar un gran nivel de empatía sobre los sentimientos de los demás. (Nafría, 2024).

La expresión emocional en niños es a través de palabras para intentar describir sus sentimientos, en donde la expresión corporal, el timbre y tono de voz influyen, lo cual es fundamental para identificar las necesidades y comprender el contexto de los niños; esto para construir mejores relaciones, evitar conflictos y manejar de la mejor manera posible los sentimientos negativos o complicados. Algunas de sus formas de expresión son a través del habla ya sea con uno mismo, en familia o con un profesional de la salud; del llanto, a través de actividades artísticas como bailar, reír, pintar o dibujar. (Beteré, 2020).

Existen múltiples barreras para expresar sus emociones, generalmente están basadas en la dificultad de identificar, expresar e incluso manejarlas, esto puede deberse en base a prejuicios y estereotipos, miedo al rechazo, falta de empatía, inseguridad, bloqueo y posiblemente un cierre; teniendo como consecuencia un incremento de las emociones negativas, afectando en diversos ámbitos personales como la autoestima, generación de adicciones y enfermedades psicológicas. Las barreras para su expresión dependen de su origen pueden ser desde factores biológicos, ambientales y psicológicos. Aunque pueden existir diversos factores como miedos o fobias, acoso escolar, crisis familiares, cambios drásticos en su rutina; provocando una desregulación emocional. (Anda conmigo, s.f.).

10.3 Educación emocional

La educación emocional “es un proceso educativo continuo y permanente, puesto que debe estar presente a lo largo de todo el currículum académico y en la formación permanente a lo largo de toda la vida”. (Bisquerra, s.f., <https://www.rafaelbisquerra.com/el-concepto-de-la-educacion-emocional/>). Por ello, en la infancia, resulta fundamental inculcar este aprendizaje desde una edad temprana, proporcionando conocimientos y herramientas que les permitan reconocer, comprender y manejar sus emociones tanto a nivel personal como social.

Los objetivos en la educación emocional infantil son:

- Favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Proporcionar estrategias para el desarrollo de competencias emocionales para el equilibrio y la potenciación de la autoestima.

- Potenciar actitudes de respeto, tolerancia y prosocialidad.
- Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo.
- Desarrollar la tolerancia a la frustración.
- Favorecer el autoconocimiento y el conocimiento de los demás.
- Desarrollar la capacidad para relacionarse con uno mismo y con los otros de forma satisfactoria para uno mismo y para los demás.
- Desarrollar el control de la impulsividad.
- Favorecer la cantidad y calidad de las interacciones del grupo para la mejora del clima relacional de clase y cohesión grupal.

(López-Cassá, 2005: 157, <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>).

Para alcanzar estos objetivos, es esencial trabajar en el desarrollo de diversas habilidades emocionales, ya que éstas permiten que los niños logren un mayor equilibrio en su bienestar psicológico y social. Entre ellas, destacan el autoconocimiento, la autorregulación y la empatía, pilares fundamentales de la inteligencia emocional.

El autoconocimiento o también conocido como la conciencia emocional, consiste en la forma de ver el propio estado para lograr gestionarlo y comunicarlo de manera eficiente a través del lenguaje verbal e incluso del no verbal.

La autorregulación o la regulación emocional consiste en la habilidad de regular los impulsos y emociones negativas para sobrellevarlas de manera efectiva.

La empatía o las habilidades socioemocionales consisten en conocer y entender las emociones y sentimientos de los demás, creando un lazo de buenas relaciones y calidez.

(López-Cassá, 2005).

10.4 Los niños del Colegio San Ángel de Puebla.

Tanto la directora del preescolar como la psicóloga que han estado apoyando el presente proyecto, a través de comunicaciones personales comentan que el usuario principal al que va dirigido el presente proyecto son los niños de 3 a 8 años, es decir, estudiantes de los tres grados tanto de preescolar como de primaria (primaria básica), siendo estudiantes urbanos del Colegio San Ángel de Puebla, colegio privado de educación preescolar, primaria, secundaria y bachillerato, ubicada en San Bernardino Tlaxcalancingo, Puebla; en la zona de Angelópolis. El nivel socioeconómico de los usuarios de los cuales se ha estado hablando, es medio alto.

La institución, busca que la interacción de los pequeños en relación a su entorno y las personas con las que conviven sea de manera colaborativa, respetuosa y con valores. Dentro

de las instalaciones se encuentran diversas personalidades como niños voluntariosos, consentidos, traviesos esto debido a su edad, de igual forma hay serios, callados, alegres, nobles y cariñosos. Además de que se encuentran niños con neurodivergencias, que comparten características de comportamiento similares.

La cuestión emocional de los niños, sobre la cual se ha hablado, tiene su origen en el hogar, ya que los padres o cuidadores establecen normas y estilos de vida que influyen en su comportamiento y bienestar. Esto puede derivar en baja autoestima, rebeldía, autoritarismo, entre otras actitudes. Por ejemplo, algunos niños crecen en hogares donde no reciben suficiente atención por parte de sus cuidadores, otros viven con sus abuelos debido a las largas jornadas laborales de sus papás o enfrentan dificultades a causa del divorcio de los mismos. También hay casos en los que los padres tienden a sobreproteger a sus hijos dificultando su convivencia y desarrollo autónomo.

Por naturaleza, los niños en etapa preescolar son curiosos y cuestionan todo lo que los rodea, lo que los lleva a ser expresivos, espontáneos y a manifestar su frustración ante situaciones nuevas o cambios en su rutina. En contraste, los niños en los primeros años de primaria comienzan a desarrollar mayor independencia, volviéndose más conscientes de su entorno y fortaleciendo sus habilidades tanto sociales como emocionales. (CDC, 2021).

La escuela en la que se validará el proyecto cuenta con diversos métodos de aprendizaje activos por lo que utiliza diversas herramientas con sus estudiantes:

Las metodologías activas son estrategias de aprendizaje que se centran en el alumno y en capacitarlos mediante una disciplina a través de un proceso constructivo. Por tanto, son procesos interactivos de enseñanza basados en la comunicación activa y se contextualizan en problemas reales del mundo, donde el alumno se desarrollará en unos años. Aquí el papel del docente será guiarlos en el aprendizaje y orientarlos atendiendo a sus necesidades en el proceso.

Así mismo, estas estrategias también influyen en la capacidad crítica del alumno y en su comportamiento proactivo.

Metodologías de enseñanza y mediación del conocimiento

Gamificación, aprendizaje vivencial, expansión del aprendizaje, modelo STEAM, modelo ICIE, coworking. Aprovechando también herramientas innovadoras de aprendizaje, haciendo uso de las tecnologías como: plataformas multimedia e iPad's. (Colegio San Ángel, (s.f.), <https://sanangel.edu.mx/nivel/preescolar/>)

De igual forma, cuentan con un ecosistema virtual de *Knotion*, el cual ha sido su método de trabajo de manera virtual actualmente, resaltando el tema emocional, contiene una

sección de una serie de respiraciones, trabajando el *mindfulness* (vista como una técnica de meditación que consiste en entrenar la mente para estar presente en el momento) y el *heartfulness* (siendo ésta una herramienta que ayuda a desarrollar la atención plena, la inteligencia emocional, la salud mental y el bienestar total) al inicio de las clases para relajar a los estudiantes y darles calma.

12. Definición del proyecto emprendedor.

El emprendimiento es una empresa que promueve la identificación y gestión emocional en niños de 3 a 8 años a través de un material o herramienta terapéutica amigable para que les ayude durante o después de una crisis emocional.

Se creó una tabla para especificar la definición del proyecto con la finalidad de dar a conocer el emisor, mensaje que busca transmitir la marca, los conceptos, los clientes al que se dirige el proyecto, los usuarios y los medios por los cuales se podrá encontrar la marca.

Emisor	Mensaje	Concepto	Cliente(s) en caso de que sean diferentes al emisor	Usuario	Medios
La marca tiene el propósito de transformar y acompañar durante la educación emocional infantil mediante una herramienta de acompañamiento emocional. Se busca generar un impacto positivo en la forma en que los niños comprenden y gestionan sus emociones.	Brindar a los niños un compañero emocional accesible y efectivo para ayudarles a identificar, expresar y regular sus emociones. Se busca que la educación emocional sea una experiencia afectiva, que refuerce la empatía y resiliencia. Educar tanto a los niños como a sus adultos responsables en la importancia de estas herramientas.	Educación emocional: Desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia. Acompañamiento emocional: Un amigo que brinda confort en momentos de crisis. Diseño multisensorial: Uso de colores, texturas, sonidos e interacción física para reforzar el aprendizaje. Materiales didácticos: Juegos, libros, ilustraciones y herramientas diseñadas para la educación emocional. Autorregulación emocional:	Psicólogos infantiles, educadores y padres de familia. - Profesionales de la salud mental y educación que buscan herramientas prácticas para el trabajo con niños. - Escuelas o instituciones educativas con enfoques innovadores en aprendizaje socioemocional. - Padres interesados en complementar la educación emocional en casa. Características demográficas: Nivel socioeconómico medio-	Niños entre 3 y 8 años con diferentes niveles de desarrollo emocional. Necesitan un recurso tangible y sensorial que les ayude a calmarse y procesar emociones. Se benefician del juego y del amigo emocional como medio de expresión emocional y regulación del estrés.	Formatos y canales de comunicación adecuados para el usuario y cliente: Material físico: Muñecos multisensoriales con texturas. Materiales físicos: Manual con juegos, accesorios para el amigo emocional. Materiales digitales: Redes sociales.

		Métodos para que los niños aprendan a manejar sus emociones de manera autónoma. Aprendizaje lúdico: Enseñanza a través del juego y la exploración.	alto y alto, con acceso a materiales educativos complementarios. Costumbres y valores: Interés por la crianza respetuosa, educación emocional y pedagogía alternativa.		
--	--	--	--	--	--

13. Análisis FODA del proyecto propuesto

El FODA es una herramienta que ayuda a analizar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que puede tener una marca, producto o servicio, cuyo propósito es el de establecer estrategias adecuadas para el desarrollo del mismo.

Las fortalezas que muestra el proyecto son:

- Enfoque innovador en educación emocional infantil.
- Diseño multisensorial que facilita la identificación y expresión de emociones.
- Beneficio para psicólogos en una nueva herramienta terapéutica y para los padres ya que el aprendizaje se lleva a casa y se comparte.
- Personalización de los amigos emocionales, generando mayor conexión emocional.
- Contribución con la creación de entornos más empáticos y saludables.

Las oportunidades que puede tener la marca son:

- Interés en la salud mental y la educación emocional.
- Aumento del uso de herramientas lúdicas en el aprendizaje.
- Potencial de alianzas con instituciones educativas y profesionales de la psicología infantil.
- Posible expansión a otros mercados (plataformas digitales, oferta de talleres, etc.).
- Futuro de los jóvenes con responsabilidad afectiva y emocional.
- Introspección para conocer el sentir y emociones que se tienen en el momento.
- Vinculación afectiva con el niño a través del producto (amigos emocionales).

Las debilidades que presenta son:

- Desconocimiento inicial sobre el producto en el mercado.
- Falta de familiarización con el producto.

- Necesidad de educación sobre la importancia de la educación emocional en algunos sectores.
- Posible costo elevado de producción si se requieren materiales especializados.
- Limitación en la producción artesanal, afectando tiempos de entrega.

Las amenazas que puede tener son:

- Competencia con productos educativos ya establecidos en el mercado.
- Posible dificultad para diferenciarse en un nicho emergente.
- Barreras culturales en la implementación de educación emocional en algunos contextos.
- Posible resistencia en instituciones educativas, especialmente en sistemas de enseñanza más tradicionales que no priorizan la educación emocional.
- Impactos económicos que puedan afectar la capacidad de compra de los consumidores.

14. Descripción detallada del Proyecto emprendedor

Emotka es una marca dedicada a la creación de herramientas visuales diseñadas para facilitar el aprendizaje de la identificación y gestión emocional en niños de 3 a 8 años del colegio San Ángel de Puebla. A través del diseño gráfico, *Emotka* transforma conceptos abstractos en recursos atractivos, lúdicos e intuitivos, que permiten a los pequeños comprender y gestionar sus emociones. (Se describe el significado del nombre en el apartado 14.2).

Dirigida a psicólogos infantiles, educadores, escuelas e incluso a padres de familia, la marca busca brindar materiales que apoyen el desarrollo emocional en la infancia, contribuyendo con una mejor autorregulación y bienestar social. Su enfoque pedagógico la convierte en una solución efectiva para la enseñanza de la inteligencia emocional desde una edad temprana.

13.1 Filosofía, misión y visión

13.1.1 Filosofía

En *Emotka* creemos en el poder de las emociones y la importancia de sentirse acompañado. Nuestra esencia se basa en crear conexiones profundas, ofreciendo experiencias que abracen

el alma y aporten bienestar. Queremos que cada persona se sienta comprendida, apoyada y libre de expresar lo que siente.

13.1.2 Misión

Crear experiencias y productos que brinden compañía emocional, promoviendo el autocuidado, la expresión de sentimientos y la construcción de lazos afectivos genuinos. Queremos ser un refugio para quienes buscan calidez y conexión en su día a día.

13.1.3 Visión

Ser una marca líder en el acompañamiento emocional, redefiniendo la manera en que las personas se relacionan con sus sentimientos y con los demás.

13.1.4 Valores

Se realiza una breve descripción de lo que hace la marca para conocer los valores que se busca reflejar a través de *Emotka* y sus productos, asimismo, definir con mayor certeza el proyecto para que los usuarios se sientan identificados.

- **Empatía:** Nos ponemos en el lugar de los niños, valoramos las emociones y promovemos la comprensión.
- **Autenticidad:** Creemos en la libre expresión de los sentimientos.
- **Cercanía:** Generamos un ambiente de confianza y calidez, como un abrazo cuando lo necesites.
- **Bienestar:** Fomentamos la paz interior y la autoconexión.
- **Inclusión:** Todos los sentimientos son válidos, en *Emotka* hay espacio para cada emoción y niño.

13.1.5. Golden Circle

La herramienta ayuda a descubrir el propósito de la marca, haciendo que sea un proyecto más humano, creando un vínculo especial al igual que el principal valor de la marca

- **Why:** *Emotka* cree que para transformar la manera en que los niños aprenden sobre sus emociones, se les debe brindar herramientas que les ayuden a identificarlas, expresarlas y regularlas de forma saludable.
- **How:** A través del diseño de materiales multi-sensoriales y herramientas didácticas que faciliten el proceso de identificación y expresión emocional.

- **What:** Muñecos terapéuticos diseñados para brindar apoyo emocional a los niños, acompañados de materiales didácticos que facilitan el aprendizaje y la gestión de sus emociones.

Cada amigo emocional incluye:

- Amigo emocional
- Manual de actividades
- Empaque

13.1.6 Arquetipos

Los arquetipos son representaciones sobre el comportamiento de un usuario sobre un producto o servicio, éstos se basan en personalidades y ciertos comportamientos humanos, son de utilidad para tener la perspectiva sobre cómo reaccionan o actúan los usuarios, logrando con ello construir una identidad más fuerte y una comunicación auténtica y efectiva.

Para este trabajo se seleccionaron tres arquetipos que definieran la personalidad de la marca de acuerdo con las cualidades que presenta el proyecto, generando un vínculo y comunicación para crear conexión con los clientes y usuarios.

El arquetipo principal es:

- **El cuidador**
 - Propósito: Proteger, cuidar y brindar apoyo emocional.
 - Relación con *Emotka*: La marca busca acompañar a los niños en sus emociones, ofrecer un espacio seguro y promover el bienestar. Transmite empatía y calidez, como un abrazo en momentos de vulnerabilidad.

Los arquetipos complementarios son:

- **El amigo**
 - Propósito: Crear conexiones genuinas y hacer que todos se sientan incluidos.
 - Relación con *Emotka*: No idealiza la felicidad, sino que abraza la realidad emocional de cada individuo, haciéndolos sentir parte de una comunidad.
- **El creador**
 - Propósito: Expresar emociones de manera única y significativa.
 - Relación con *Emotka*: Busca acompañar, inspirar y transformar las emociones en algo valioso, utilizando la creatividad como vehículo. Se enfoca en experiencias originales y personalizadas.

13.2 Pertinencia

En un mundo donde la salud emocional es cada vez más importante, *Emotka* se conecta directamente con las herramientas de análisis previamente exploradas, respondiendo a una necesidad clave: el acompañamiento y la validación de las emociones. Esto se debe a que no es solo un producto, es una experiencia emocional, la marca no vende solo objetos, sino un sentimiento de compañía y apoyo. Al igual que en las sesiones observadas con niños y psicólogos, donde la validación emocional juega un papel esencial, *Emotka* busca generar un impacto positivo en quienes lo utilizan.

Es disruptivo y fresco, mientras otras marcas hablan de bienestar de forma tradicional, *Emotka* lo hace de manera original, creativa y cercana. Su enfoque innovador resuena con metodologías como "*If you were*" y "*Reconstructing the Scene*", donde la percepción y el contexto emocional son clave para comprender y atender las necesidades emocionales de las personas.

Como futuro, podría llegar a un público amplio, como pueden serlo los niños con neurodivergencias o con necesidades de terapia más altas. Así como en "*A day in the life of...*" se evidenció cómo las emociones afectan la rutina diaria de los niños, *Emotka* busca acompañar a las personas en su día a día, validando y reforzando su bienestar emocional. La marca es inclusiva y accesible para todos.

13.3 Relevancia

Emotka no es solo una marca, es un espacio de acompañamiento emocional que responde a lo que el mundo necesita hoy. Así como las herramientas de análisis utilizadas en el proceso de diseño permitieron comprender las emociones en distintos escenarios, *Emotka* se basa en un enfoque que prioriza la validación emocional y la conexión con el usuario.

Esto se debe a que hay un auge del bienestar emocional, en donde las personas buscan herramientas para gestionar sus emociones y sentirse comprendidas. Tal como se observó en "*Reconstructing the scene*" y "*A day in the life of...*", herramientas utilizadas en el desarrollo de este trabajo, donde el acompañamiento y la contención emocional fueron clave para ayudar a los niños en momentos de crisis, *Emotka* ofrece un espacio seguro para la exploración y expresión de sentimientos.

Conexiones afectivas en la era digital, la marca busca crear lazos emocionales genuinos que van más allá de lo virtual. En este sentido, *Emotka* adopta una visión similar a la herramienta "*Tourist Shoot*", donde la observación sin intervención permite comprender el impacto de las emociones en las interacciones cotidianas.

Personalización y experiencias significativas, las personas buscan productos y experiencias que reflejen su identidad y emociones. Así como la "*Checklist*" ayudó a definir elementos esenciales en el diseño del proyecto, *Emotka* se adapta a las necesidades de cada persona, ofreciendo soluciones personalizadas que resuenan a nivel emocional.

Diversidad emocional e inclusión, la marca reconoce que todas las emociones son válidas y necesarias. Al igual que en los *insights* emocionales, donde cada emoción se consideró como un punto de partida para la innovación, *Emotka* trata de abrazar la complejidad de los sentimientos humanos y generar experiencias que validen y acompañen cada estado emocional.

13.4 Viabilidad

El nicho de oportunidad mencionado es relevante, ya que la educación emocional infantil es una necesidad que ha cobrado importancia en el ámbito escolar y terapéutico.

Algunos factores clave que respaldan la viabilidad de este nicho son:

- La demanda creciente: las escuelas y psicólogos buscan herramientas didácticas para abordar la educación emocional. La falta de materiales gráficos atractivos representa una oportunidad clave para el diseño de estos recursos.
- Cuenta con un impacto positivo: si no se interviene, los niños podrían atravesar ciertas dificultades emocionales que afectarían su desarrollo. La implementación de nuevas y atractivas herramientas visuales, busca mejorar la identificación y gestión de emociones desde la infancia.
- Interés por parte del Colegio San Ángel de Puebla: El hecho de que una institución educativa específica haya sido identificada como posible primer cliente sugiere que existe una oportunidad real de utilizar la herramienta diseñada.

13.5 Lienzo de modelo de negocios

Es una herramienta de gestión estratégica que sirve para organizar y definir aspectos importantes que debe de considerar una marca o empresa, además de que ayuda a analizar y plasmar las primeras ideas que se tienen sobre el negocio. Este modelo consiste en nueve secciones en donde se debe de vaciar la información con las características de la marca (*ver fig. 1*).

Fig. 1. Lienzo de modelo de negocios



Propuesta de valor: Es el corazón de la marca, su propósito, en este caso se trata de ayudar a psicólogos infantiles a apoyar a niños con dificultades para identificar y regular sus emociones al ofrecer amigos emocionales que los acompañen en su proceso.

Segmentos de clientes: Principalmente a psicólogos infantiles, también va dirigido a padres de familia con niños de 3 a 8 años que busquen continuar con la educación emocional en casa y finalmente, las escuelas y centros educativos que busquen fomentar este proceso en la vida de los niños.

Canales: El principal canal de distribución será a través de venta directa con el dueño, distribución en jugueterías y tiendas especializadas y como futuro podría tener alianzas con clínicas y centros terapéuticos, además de integrar una tienda en línea en donde también puedan adquirir a sus amigos emocionales.

Relaciones con el cliente: Es de forma directa brindando un servicio de seguimiento a través de recomendaciones para padres, psicólogos y educadores, además viendo a futuro puede crearse una comunidad en redes sociales en donde se compartan consejos y actividades.

Fuentes de ingreso: La principal fuente de ingresos es a través de la venta directa de los amigos emocionales, después siguiendo con los planes a futuro, a través de las alianzas estratégicas con instituciones e incluso por talleres y capacitaciones por parte de los expertos a padres de familia y educadores.

Recursos clave: Se refiere a la parte de la materia prima, en donde entraría los estambres, las telas, ojitos de plástico, el papel para las impresiones, hilos, agujas, internet, equipo de cómputo, conocimiento de los expertos, el registro de la marca y las licencias de diseño.

Actividades clave: Crear el proceso de los amigos emocionales de Emotka, desde el diseño y tejido del amigo, hasta la impresión del manual de actividades.

Socios clave: Los psicólogos infantiles, el Colegio San Ángel de Puebla y la tienda de estambres en donde se consigue la materia prima.

Estructura de costos: Son los factores económicos, desde cubrir los gastos fijos con lo básico, hasta los costos variables como lo puede ser la materia prima.

13.6 Plan de negocios

El presente plan presenta un análisis de la viabilidad económica del proyecto, considerando todos los aspectos clave para su implementación y sostenibilidad. Se incluyen los costos del amigo emocional y del manual de actividades que son el producto principal como herramienta de identificación y gestión emocional en niños de 3 a 8 años.

Con respecto al plan de negocios para la rentabilidad del proyecto se visualizó una inversión inicial de \$9,063.72 para realizar 17 amigos emocionales contemplando los materiales tanto del amigo como del manual de actividades.

Por otro lado, sobre los gastos fijos mensuales, se obtuvo un monto de \$9,399.88 ya que se contempló el proyecto como un emprendimiento inicial y de fácil elaboración en casa, por lo que sólo se contemplaron los softwares necesarios para el equipo de cómputo y los servicios básicos como la gasolina, la luz, el internet y la nómina de la única creadora. También fue necesario conocer el sueldo que se brindaría a la persona dentro del emprendimiento inicial, por lo que la única nómina mensual corresponde a \$7,694.88 contando con el salario mínimo como punto de partida.

Tomando en cuenta el precio final de venta de los amigos emocionales corresponde a \$1,060.32, el cual incluye al amigo emocional y un manual de actividades.

Por lo tanto es importante vender 17 amigos emocionales al mes para obtener un punto de equilibrio, para comenzar a generar ganancias es necesario vender más de la cantidad mensual del punto de equilibrio.

15. Descripción detallada del proyecto que se desprende del emprendedor

15.1 Emotka

Emotka (ver fig. 2) es una marca dedicada a la creación de amigos emocionales diseñados para facilitar el aprendizaje de la identificación y gestión emocional en niños de 3 a 8 años. A través del diseño, la marca transforma conceptos abstractos en un recurso atractivo y lúdicos,

que permite a los pequeños comprender, expresar y abrazar sus emociones de manera efectiva.

Dirigida a psicólogos infantiles, educadores y escuelas, la marca busca brindar una herramienta que apoye el desarrollo emocional en la infancia, contribuyendo a una mejor autorregulación y bienestar social. Su enfoque innovador y pedagógico la convierte en una solución accesible y efectiva para la enseñanza de la identificación y gestión emocional desde una edad temprana.

Fig 2. Branding Emotka



El logotipo incluye diversos aspectos simbólicos, la “E” representa tanto el abrazo del niño como el del amigo emocional, el brazo central de la letra fue realizada en forma espiral para personificar una cabeza y los brazos externos de la misma plasmados en línea curva son la simulación del abrazo.

La “M” representa el corazón que viene en los amigos emocionales, dando a entender la relación que tienen sus emociones con el corazón. La “T” se hizo con cola, representando un ancla, que brinda fortaleza, seguridad y confort a los niños a través de sus amigos emocionales; finalmente la “K” representa al niño jugando, es el momento en el que niño aprende que puede sentir y vivir sus emociones de manera sana a través del juego y acompañamiento del amigo emocional.

Se buscó que la tipografía tuviera un estilo infantil, con trazos suaves y orgánicos que refuerce la idea de acompañamiento emocional, seguridad y bienestar, se realizó de manera manual una tipografía amigable y redondeada que evoca cercanía y calidez.

Finalmente, el slogan “Abraza lo que sientes” brinda una referencia de lo que habla y busca la marca, haciendo referencia a la acción principal del producto que son los abrazos con los amigos emocionales mencionados a lo largo del documento.

La paleta de colores seleccionada para *Emotka* incluye tonos vivos y alegres que evocan distintas emociones (*ver fig. 3*). Cada color tiene una intención emocional específica

que está en coherencia con la personalidad de la marca y su objetivo de acompañamiento emocional.

Fig. 3. Paleta de colores de la marca.



El color rosa representa energía, empatía y expresión emocional, es ideal para reflejar emociones de alegría y entusiasmo, fomentando la libre expresión. El morado evoca calma, confianza y serenidad, este color está vinculado con la estabilidad emocional y a la tranquilidad que busca brindar la marca. El amarillo está asociado a la felicidad, creatividad y energía positiva, promueve la estimulación emocional y la expresión espontánea. El verde simboliza crecimiento, equilibrio y renovación emocional, además representa el acompañamiento en momentos de aprendizaje y autoconocimiento. El turquesa proyecta frescura y tranquilidad, lo cual facilita la apertura emocional y el diálogo, finalmente el azul claro refleja sensibilidad, ternura y contención emocional, consolidando la sensación de seguridad.

Las tipografías de la marca (*ver fig. 4*) son tres. La primaria fue realizada a mano, capturando los diversos significados deseados. La secundaria es Providence Sans Pro con peso tipográfico regular, que tiene un estilo manual que parece hecho por los niños, lo cual hace que sea coherente con la marca y con el producto artesanal que brinda Emotka, además de capturar la manera en la que los niños escriben. Finalmente, la tipografía terciaria es Greycliff CF, con peso tipográfico regular, medium y bold; siendo ésta una opción tipográfica viable debido a su legibilidad y la suavidad de sus vértices redondeados.

Fig. 4. Tipografías de la marca



15.2 Naming

Emotka significa la capacidad gráfica de representar las emociones, dándole un significado visual, mezclando la palabra “emoción” con un juego fonéticamente llamativo, creando una relación del propósito de la marca con el área que diseña el proyecto.

15.3 Producto

El producto final es un amigo emocional hecho de una mezcla de texturas con amigurumi (tejido a crochet) y telas, siendo éste el objeto principal de acompañamiento, además de que incluye un manual con actividades que pueden llevarse a cabo con las infancias al momento de una crisis emocional y que sea una guía para las personas que cuidarán de los pequeños a que puedan identificar y gestionar sus emociones.

Los amigurumis son muñecos tejidos a crochet que surgieron en Japón. La palabra amigurumi proviene del japonés ami que significa "tejer" y nuigurumi "peluche", por lo tanto, amigurumi se traduce como "muñeco tejido".

En la cultura japonesa, los objetos inanimados a menudo se consideran poseedores de un espíritu o alma, una creencia conocida como animismo. Se dice que los amigurumis albergan un espíritu, que los hace más que simples muñecos de peluche: son compañeros con su propia personalidad y espíritu. (En fibras, 2023, <https://enfibras.com/blog/publicacion/la-historia-del-amigurumi-desde-japon-hasta-tus-manos.html?srsId=AfmBOooEpHMLexQ5DxwnsBdcJPia-VTz97NvU18uD49SmTI51xFcr1Dp>)

Además, los amigurumis tradicionales no cuentan con boca ya que son vistos

como confidentes que nunca contará los secretos, por lo que vivirá y sentirá lo mismo que su dueño, siendo éste un concepto fundamental para ser utilizado como objeto terapéutico en niños y adolescentes.

El material del amigurumi con el que se elaboró el producto fue con hilaza de algodón siendo un material conocido por absorber la humedad y retener el calor, siendo un material noble y fresco, además de ser hipoalergénico y no provoca irritaciones, siendo éste un material adecuado para los pequeños que sufren de alergias o padezcan de sensibilidad en la piel.

La tela, la cual está integrada en los brazos, el corazón y en las piernas, es un material que brinda una estimulación de los sentidos de los pequeños a través del tacto y la vista, siendo una forma de mejorar su expresión creativa, coordinación mano-ojo y ayuda a que sea una herramienta multisensorial logrando el objetivo principal del producto.

16. Prototipado de las propuestas y su validación

16.1 Naming

Se empezó el prototipado con el nombre de la marca: *Emotka*, su significado es la “capacidad gráfica de representar las emociones”. El objetivo era conocer si los niños mencionados a lo largo del documento podían pronunciar de manera correcta el nombre de la marca, logrando que la mayoría lo pudieran pronunciar, las edades más pequeñas, es decir, estudiantes preescolares, están en desarrollo de aprendizaje de pronunciar ciertas letras o palabras, por lo que tuvieron algunas dificultades en la pronunciación siendo “Emoka o “Moka” las más comunes, de acuerdo con Samira Rosete, la psicóloga que ha estado apoyando durante la elaboración del presente proyecto, recalca que es importante que los niños aprendan a pronunciar este tipo de palabras y es bueno para su memoria. Los niños en etapa primaria no encontraron dificultad alguna en la pronunciación.

16.2 Prototipo de baja fidelidad

El prototipado fue para conocer la opinión del cliente y los usuarios con la primera idea del producto. Éste fue realizado con papel de los colores de los amigos emocionales, el propósito principal fue conocer si a los niños les gustaba la forma, los colores, el tamaño y las características físicas del muñeco, además de detallar la medida de los brazos de los amigos emocionales en relación con el cuello de los niños (*ver fig. 5*). Al momento de hacer la validación, los niños reaccionaron muy bien y emocionados a pesar de ser de papel, la tabla de datos (*ver anexo 1*), fue para conocer la opinión de cada niño, teniendo resultados

favorables y logrando conocer los amigos emocionales que más gustaron y características que se quitarían o agregarían de los mismos (ver fig. 6).

Fig 5. Prototipo de baja fidelidad.

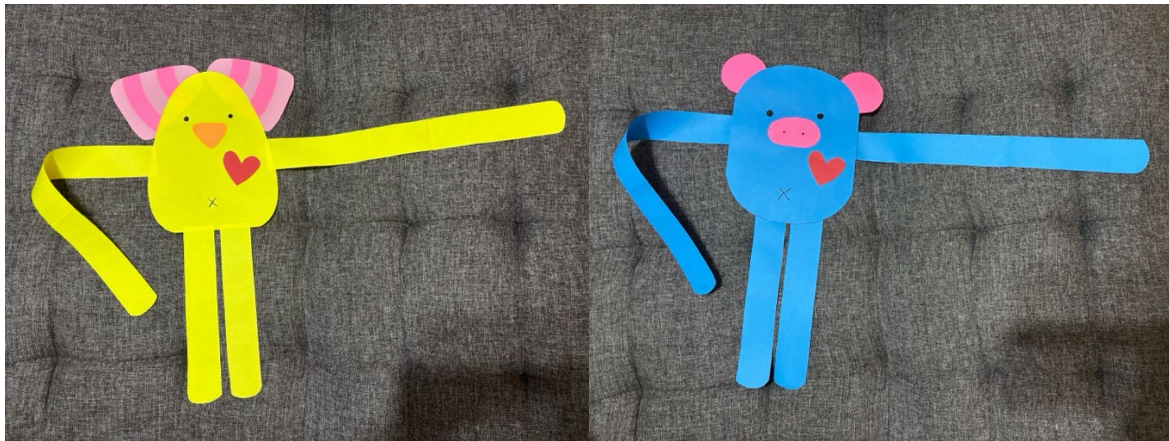
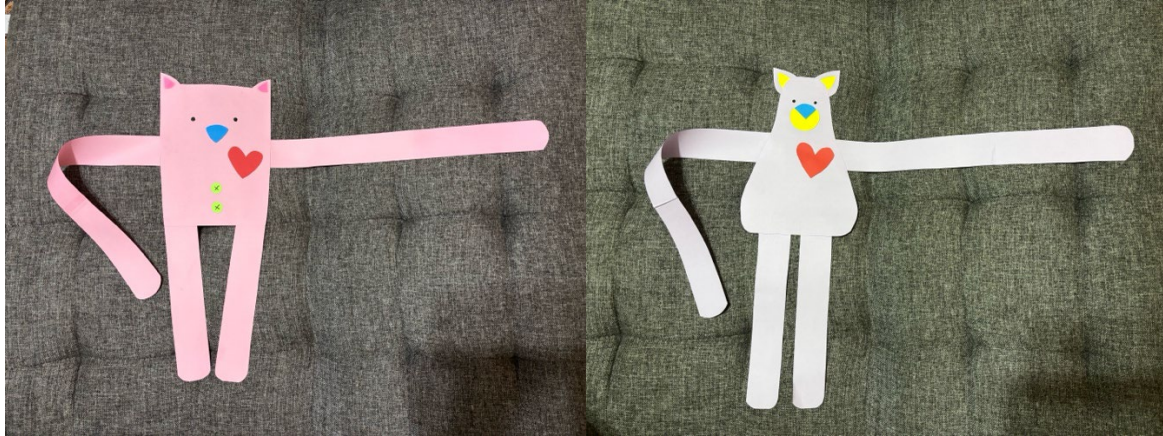


Fig 6. Validación de prototipo de baja fidelidad.



16.3 Prototipo de media fidelidad

El prototipado fue para conocer la opinión del cliente y los usuarios con el avance del producto. Éste fue realizado con telas de diferentes patrones, texturas y colores, el propósito principal fue conocer si a los niños les eran atractivas y llamativas las características físicas del muñeco (*ver fig. 7*). Al momento de hacer la validación, los niños reaccionaron muy bien y emocionados con el resultado (*ver anexo 2*), la segunda validación fue para conocer la opinión de cada niño, teniendo resultados favorables logrando conocer los amigos emocionales que más gustaron y las características que se quitarían o agregarían de los mismos (*ver fig. 8*). Además de que se hizo la validación con otro material que tiene una textura diferente, el amigurumi, (*ver fig. 9*) hecho con estambre de hilaza de algodón, para conocer el interés de los niños, siendo un factor detonante. Como resultado la mayoría de los niños de primaria seleccionando el amigurumi, mientras que los de preescolar seleccionaron los amigos emocionales de tela.

Al validar el prototipo de baja fidelidad con Thamara Pérez, el día 22 de marzo de 2025 en el Colegio San Ángel de Puebla, se observó que los muñecos, al ser utilizados durante un par de días y en dos momentos de crisis y de acompañamiento para los niños que visitaban la oficina, fueron de gran utilidad y los infantes trabajaron con ellos. De igual forma, en las entrevistas con los padres de familia, éstos interactuaron con los amigos emocionales, mostrando agrado y destacando la importancia del tema durante la junta. Los

brazos fueron un aspecto relevante, ya que realmente sirven de abrazo durante y después de la crisis, siendo un soporte físico.

En relación con las actividades del manual, las actividades fueron:

- **El abrazo mágico:** es una de las actividades destacadas, diseñada para ayudar a los niños a gestionar sus emociones a través del contacto físico y el apoyo emocional. Utilizando a su amigo emocional, los pequeños pueden experimentar la tranquilidad y el consuelo que brinda un abrazo, especialmente en momentos de crisis. Este juego no solo fomenta la autorregulación emocional, sino que también les enseña a reconocer y gestionar sus sentimientos. Además, al ser guiada por maestros, padres o terapeutas, la actividad se convierte en un espacio seguro donde los niños aprenden que expresar sus emociones es natural y que siempre pueden encontrar consuelo en un gesto tan sencillo como un abrazo.
- **Observación consciente:** actividad diseñada para que los niños practiquen la atención plena y aprendan a conectarse con el momento presente. A través de la observación detallada de su amigo emocional, los pequeños pueden enfocar su mente en las características del objeto, distrayéndose de pensamientos intrusivos y encontrando calma. Este ejercicio busca brindarles relajación y ayuda para identificar y entender sus emociones. Además, al centrar su atención en la textura, forma y colores de su amigo emocional, los niños desarrollan una mayor capacidad de concentración y autoconciencia emocional, promoviendo así su bienestar.
- **La técnica de la tortuga:** herramienta de autorregulación emocional diseñada para ayudar a los niños a encontrar la calma cuando experimentan emociones intensas como enojo, tristeza o frustración. A través de la visualización y el uso de su amigo emocional como apoyo, los pequeños imaginan ser una tortuga que se refugia en su caparazón, representado por una cobija o un abrazo propio. Este ejercicio de respiración profunda fomenta la relajación y les permite recuperar el control sobre sus emociones antes de reaccionar impulsivamente. Además, al practicar esta técnica, los niños desarrollan habilidades para enfrentar situaciones difíciles de forma más tranquila y reflexiva.
- **Palabras mágicas:** actividad diseñada para que los niños reconozcan el poder de las palabras amables y cómo estas pueden influir positivamente en sus emociones y en las de los demás. Al reflexionar junto con su amigo emocional sobre las palabras que les generan bienestar, los pequeños desarrollan empatía y fortalecen su inteligencia

emocional. Además, al escribir y decorar sus propias listas de palabras mágicas, refuerzan la importancia de expresar sentimientos positivos y de crear un entorno afectuoso. Esta actividad también promueve la comunicación asertiva y el respeto mutuo en sus interacciones diarias.

- **Respiración de la estrella:** técnica de respiración para autorregularse en momentos de crisis o ansiedad. Al seguir el diagrama de su amigo emocional ilustrado en forma de estrella, los pequeños aprenden a enfocar su atención en la respiración, promoviendo una sensación de calma y bienestar. Esta práctica también fortalece su capacidad para gestionar emociones difíciles y les brinda una herramienta efectiva para enfrentar situaciones desafiantes. Además, realizar la respiración junto a su amigo emocional les proporciona seguridad y acompañamiento, haciendo que el ejercicio sea aún más reconfortante. Siendo ésta de refuerzo visual debido a que esta técnica ya era aplicada durante las sesiones de acompañamiento terapéutico.

Fig 7. Prototipo de media fidelidad.



Fig 8. Prototipo de media fidelidad.



Fig 9. Nueva propuesta de textura.



16.4 Prototipo de alta fidelidad

El prototipado de alta fidelidad fue elaborado a partir de una mezcla de tela con amigurumi, dándole las características físicas que más gustaron y pensando en la estructura más adecuada para que sea del agrado de los niños (*ver fig. 10*). Este proceso permitió combinar lo mejor de ambos materiales, priorizando la suavidad y el confort sin perder la funcionalidad y el atractivo visual. El objetivo principal fue conocer si la mezcla de ambos prototipos de media fidelidad era viable.

Fig 10. Nueva propuesta mezclada.



Mediante la evaluación registrada en la tabla de datos (ver anexo 3), se obtuvo una respuesta positiva, donde la mayoría de los niños del grupo focal estuvieron de acuerdo con el resultado. Este hallazgo no solo validó la combinación de materiales, sino que también abrió la posibilidad a explorar nuevos futuros, permitiendo la creación de diferentes gamas de amigos emocionales utilizando tela, amigurumi o una mezcla de ambos. Así, la versatilidad en los materiales amplía las opciones para adaptarse a las preferencias y necesidades de cada niño.

Además, durante el proceso de validación, se tuvo la oportunidad de observar la experiencia de U, un pequeño con autismo grado 2 que vivió una crisis a causa de un cambio en su rutina. En este contexto, el amigo emocional se convirtió en una herramienta clave para su contención y apoyo emocional. A través de la actividad de “observación consciente” (mencionada anteriormente), el usuario U pudo interactuar con las texturas del muñeco, explorando sus características de forma calmada. Este enfoque multisensorial facilitó que el niño estableciera una conexión con su amigo emocional, lo que resultó fundamental para su regulación emocional.

El momento más significativo ocurrió cuando, durante su crisis, U recibió un abrazo del amigo emocional. Este gesto de contención y apoyo brindado por el muñeco fue crucial para calmarlo, proporcionando una sensación de seguridad. Como resultado, el pequeño logró tranquilizarse rápidamente (*ver fig. 11*) y reincorporarse a sus actividades del día con mayor

calma y control. Este tipo de respuesta positiva reafirma la efectividad del diseño y su potencial para beneficiar a otros niños en situaciones similares.

Fig. 11. U, Validación



16.5 Validación final

La validación final del proyecto se llevó a cabo con el prototipo terminado del amigo emocional y su manual de actividades complementarias. Esta fase tuvo una duración de una semana de implementación dentro del Colegio San Ángel de Puebla, trabajando directamente con un grupo de 20 niños de entre 3 y 8 años.

Durante este periodo, el amigo fue utilizado de manera activa como herramienta de acompañamiento emocional, aplicando también cada una de las actividades propuestas en el manual: el abrazo mágico, observación consciente, la técnica de la tortuga, palabras mágicas y la respiración de la estrella. Cada actividad fue adaptada a los tiempos y necesidades de los niños, logrando una participación activa y genuina en cada sesión.

Los resultados de esta validación fueron altamente positivos, debido a que los niños mostraron un vínculo afectivo inmediato con los amigos emocionales, utilizándolos de forma espontánea en momentos de calma y de regulación emocional. Las actividades del manual resultaron funcionales y accesibles para los pequeños, cumpliendo su propósito de reforzar la identificación, expresión y gestión emocional.

Entre los hallazgos más destacados se encontró que el muñeco, además de brindar contención física a través del abrazo, favoreció la identificación y verbalización de sentimientos, además de que fortaleció la sensación de seguridad emocional. Asimismo, los docentes y psicólogos que acompañaron la validación señalaron que el manual es un recurso claro, práctico y replicable en contextos educativos y terapéuticos.

En conclusión, la validación final permitió confirmar que tanto el amigo emocional como el manual de actividades cumplen de manera efectiva su función de apoyo emocional, siendo aceptados y valorados por los niños y por la psicóloga del colegio.

17. Conclusiones

En conclusión, durante el desarrollo del presente proyecto se pudo determinar que existe un problema en la educación emocional a nivel preescolar y primaria en niños del Colegio San Ángel de Puebla, que dificulta la gestión de las mismas en edades de 3 a 8 años.

Entonces, como respuesta a la pregunta de investigación que se planteó al principio de este trabajo:, misma que dice *¿cómo pueden las herramientas visuales facilitar la identificación y expresión de sus emociones a niños de 3 a 8 años del Colegio San Ángel de Puebla para fortalecer su educación emocional?* se pudo responder el planteamiento inicial, haciendo que se cumplieran cada uno de los objetivos con respecto a la propuesta final a través del diagnóstico realizado, la falta de herramientas visuales llamativas y la falta de la educación emocional fueron las principales barreras, como respuesta se propuso un peluche emocional multisensorial que logró ser bienvenido por parte de los clientes y usuarios a partir del testeo y validaciones con el producto, teniendo una respuesta positiva y logrando el propósito del mismo.

Así mismo al haber realizado una investigación documental y de campo, se lograron alcanzar dichos objetivos gracias a diversas herramientas tanto de investigación como de diseño que fueron aplicadas a lo largo de todo el proceso metodológico del proyecto, mismas que hicieron que se confirmara el supuesto del presente trabajo. Por tal motivo se piensa que el desarrollo de estos recursos visuales tendrá una gran aceptación por parte de educadores, terapeutas y padres, quienes estarán dispuestos a adoptarlos como una herramienta útil en el proceso de aprendizaje emocional de los niños. Sería pertinente que esto se considerara como una etapa inicial del proyecto, esto se debe a que tiene amplias posibilidades de crecer en diferentes ámbitos el proyecto.

En general en esta etapa inicial en donde se obtuvo un buen recibimiento de los amigos emocionales, se pudo comprobar que, en el segmento estudiado, realmente existe una

necesidad para los niños de poder identificar, gestionar y expresar sus emociones. Por último, como ya se mencionó, se consideró que debido a que el proyecto tiene grandes posibilidades de ampliarse, puede existir una segunda etapa en donde se tendría que abordar el funcionamiento del mismo desde casa junto con los padres de familia que estén interesados en continuar con la educación emocional fuera del área escolar, así mismo, desde los salones de clase con los docentes y auxiliares, los cuales deben de reforzar el conocimiento obtenido en la primera fase.

17.1 Conclusiones generales

Eje Transversal de Inclusión

El desarrollo del presente proyecto se encuentra estrechamente vinculado con el eje transversal de la inclusión, ya que parte de la premisa de que todos los niños y niñas, sin importar sus condiciones emocionales, contextuales o educativas, deben tener las mismas oportunidades para expresar y comprender sus emociones. A través de los amigos emocionales y los recursos visuales diseñados, se propone un enfoque accesible, sensible y adaptable, que contribuye a eliminar barreras en el aprendizaje emocional y fomenta la participación activa tanto de los niños como de los adultos que los acompañan.

La inclusión, entendida como un proceso de sensibilización y transformación de contextos para responder a la diversidad, se materializa en este proyecto mediante el diseño centrado en la infancia, el juego, la empatía y el vínculo. Así, Emotka no solo es un recurso emocional, sino también una herramienta para promover espacios educativos y sociales más humanos, equitativos y afectivos.

Dimensión de formación profesional

El crear un proyecto con un contexto previamente conocido gracias a mi vida familiar, fue de gran ayuda y brindó la oportunidad de desarrollar una propuesta completa y bien fundamentada en las necesidades psicológicas, educativas e infantiles existentes. Además de aplicar y fortalecer los conocimientos adquiridos durante la vida universitaria, se otorga un gran valor al diseño, ya que éste parte de la comprensión del ser humano, buscando principalmente que el proyecto nazca desde el corazón y el amor, otorgándole un alma que pueda conectar con las personas y generar un impacto positivo en su vida y entorno. Asimismo, esta experiencia permitió integrar habilidades técnicas con una mirada sensible, demostrando que el diseño no solo resuelve problemas estéticos o funcionales, sino que también puede ser una herramienta transformadora en ámbitos sociales, educativos y emocionales.

Dimensión de formación social

Durante la vida universitaria, se ha promovido activamente la participación en proyectos con impacto social, especialmente aquellos enfocados en apoyar a grupos vulnerables. Poder aportar un granito de arena a una causa que necesita ser visibilizada resulta profundamente gratificante, ya que conectar desde el amor y transformarlo en un producto tangible le otorga gran valor y reconocimiento, además de resaltar su importancia a través de la empatía. El diseño, entonces, se convierte en un puente que crea lazos y busca el bienestar común. En este proyecto, esa conexión social se materializó al brindar una herramienta concreta para fortalecer la educación emocional infantil, demostrando que el diseño sensible puede incidir positivamente en la construcción de entornos más justos, empáticos e inclusivos.

Dimensión de formación integral universitaria

Desarrollar vínculos emocionales con los compañeros de la materia y profesores hizo que la experiencia del proyecto fuera más enriquecedora y llena de aprendizajes. Además, la escucha activa, la empatía y el intercambio de ideas y conocimientos ayudaron a abrir nuevas perspectivas y panoramas, beneficiando no solo al proyecto, sino también al aprendizaje colectivo. Esto fortalece el pensamiento crítico con el objetivo de crear soluciones humanas, hechas con y para las personas. De igual manera, se reforzó la importancia de trabajar de manera colaborativa, reconociendo que el diseño integral no solo se construye a partir de la técnica individual, sino a través del diálogo, la retroalimentación constante y la apertura hacia nuevas formas de entender y atender las necesidades humanas.

Referencias

- Anda conmigo. (s.f.). Problemas de conducta y gestión de emociones en niños. Anda conmigo. <https://andaconmigo.com/problemas-de-conducta-y-gestion-de-emociones-en-los-ninos/>
- Aprendo en casa. (7 de agosto de 2020). La caja de los sentimientos: ayuda emocional para niños, niñas y adolescentes. Aprendo En Casa. <https://aprendoencasa.org/resources/la-caja-de-los-sentimientos-ayuda-emocional-para-ninos-ninas-y-adolescentes/>
- Beteré, J. (22 de septiembre de 2020). *La importancia de la expresión emocional*. Jana Psicóloga. <https://janapsicologa.com/psicologo-madrid/emociones-expresion-emocional/>
- Bohorquez, D., Otálora, B. (21 de febrero de 2022). Influencia del uso de las herramientas didácticas en el aula. *Politécnico Grancolombiano*. 16 (31). <https://www.redalyc.org/journal/3439/343971615003/html/#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20implementaci%C3%B3n,est%C3%A9n%20en%20un%20contexto%20agradable>
- Bisquerra, R., Mora, F., García E., López Cassà, E., Pérez-González, J., Lantieri, L., Nambiar, M. (s.f.). *¿Cómo educar las emociones?* Hospital Sant Joan de Déu. <https://rieeb.com/wp-content/uploads/2019/08/2.1.-Como-educar-las-emociones-d.pdf>
- Bisquerra, R. (s.f.). *El concepto de la educación emocional*. Rafael Bisquerra Educación Emocional. <https://www.rafaelbisquerra.com/el-concepto-de-la-educacion-emocional/>
- Bisquerra, R. (s.f.). *La inteligencia emocional*. Rafael Bisquerra Educación Emocional. <https://www.rafaelbisquerra.com/inteligencia-emocional/>
- Bisquerra, R. (s.f.). Viajar al universo de las emociones. *Universitat de Barcelona*. (1-9). <https://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2014/03/Ponencia-Universo-de-emociones-texto-RB.pdf>
- Blanco, A. (s.f.). La emoción y sus componentes. LEIDE. <https://grupoleide.com/la-emocion-y-sus-componentes/>
- Centers for Disease Control and Prevention. (22 de febrero del 2021). Niños pequeños (2 a 3 años). CDC. <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/toddlers2.ht>

- International Montessori Institute Barcelona. (10 de diciembre de 2019). *Beneficios de la inteligencia emocional en niños*. International Montessori Institute Barcelona. <https://montessorispace.com/blog/beneficios-de-la-inteligencia-emocional-en-ninos/>
- López Cassà, È. (2005). *La educación emocional en la educación infantil*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19(3), 153-167. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>
- Miro. (2025). *¿Qué es el diseño participativo?*. Miro. <https://miro.com/es/investigacion-diseno/que-es-diseno-participativo/>
- Nafría, P. (18 de julio de 2024). Desarrollo emocional en niños y adolescentes. Psicología Nafría. [https://psicologianafria.com/desarrollo-emocional-ninos/#:~:text=Ni%C3%B1ez%20\(6%2D12%20a%C3%B1os\),esto%20algunas%20habilidades%20sociales%20b%C3%A1sicas.](https://psicologianafria.com/desarrollo-emocional-ninos/#:~:text=Ni%C3%B1ez%20(6%2D12%20a%C3%B1os),esto%20algunas%20habilidades%20sociales%20b%C3%A1sicas.)
- Pontificia Universidad Católica de Chile. (s.f.). *Diseño participativo o co-diseño*. Estudios Urbanos. <https://estudiosurbanos.uc.cl/guia-temas/disenio-participativo-o-co-disenio/>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.8 en línea]. <<https://dle.rae.es/educar>> [8 de febrero de 2024].
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.8 en línea]. <<https://dle.rae.es/emocional?m=form>> [8 de febrero de 2024].
- Sevilla, D. H., Serrano, A. C., & Ortega, F. L. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1(1), 67–73. <https://www.redalyc.org/journal/3498/349851776008/html/#:~:text=Desde%20el%20nacimiento%2C%20ni%C3%B1os%20y,de%20controlar%20sus%20propias%20emociones>
- UNESCO. (2019). *Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Unesco. <https://www.unesco.org/es/articles/aportes-para-la-ensenanza-de-habilidades-socioemocionales-estudio-regional-comparativo-y-explicativo>
- UNICEF Colombia. (10 de Octubre 2023). Salud mental para todos los niños y niñas. UNICEF. <https://www.unicef.org/colombia/historias/salud-mental-para-todos-los-ninos-y-ninas>

- Garcés, C. (27 de mayo de 2021). Reconocer y gestionar las emociones para mejorar la salud mental. Universidad de Chile. <https://uchile.cl/noticias/176402/reconocer-y-gestionar-las-emociones-para-mejorar-la-salud-mental#:~:text=Reconocer%20las%20emociones%20implica%20tomar,'me%20pasan%20muchas%20cosas'>.
- Vivas, M. (2003). *La educación emocional, conceptos fundamentales*, vol. 4. (2), 2-22. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>

Bibliografía

- Cordoba, S., Hazenberg, W., Huisman, M. (2021). 75 tools for creative thinking. Bispublishers.
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairós S.A.
- Llenas, A. (2012). *El monstruo de colores*. Editorial Flamboyant.
- Schuler, D., Namioka, A. (1993). *Participatory Design: Principles and Practices*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=pWOEk6Sk4YkC&oi=fnd&pg=PR7&dq=participatory+design&ots=p-Cwnqq7Hm&sig=JYNqB-wry0cVeQY4MT3rKpO9C_E&redir_esc=y#v=onepage&q=participatory%20design&f=false

Anexos

Dentro de los anexos, se encontrarán los recursos utilizados y mencionados durante el desarrollo de este documento, con el propósito de respaldar la información de este proyecto.

Anexo 1. Tabla con respuesta de usuarios prototipado de baja fidelidad.

PRIMARIA (6 a 8 años)										PREESCOLAR (3 a 6 años)									
N1 Sofi, 8 años	N2 Sara, 7 años	N3 Max, 6 años	N4 Diego, 6 años	N5 Rafa, 6 años	N6 Ian, 6 años	N7 Victoria, 7 años	N8 Santi, 6 años	N9 Antuán, 6 años	N10 Jesús, 7 años	N11 Paloma, 5 años	N12 Miguel, 6 años	N13 Elia, 4 años	N14 Aarón, 4 años	N15 José Miguel, 3 años	N16 Fernanda, 4 años	N17 Santiago, 4 años	N18 Melissa, 4 años	N19 Aurora, 5 años	N20 Daniel, 4 años
¿Puedes decir Emoka? ¿Cuál te gusta más? ¿Con qué animal te gusta jugar? ¿Con qué te gustas jugar? ¿Cómo los llamamos?										¿Puedes decir Emoka? ¿Cuál te gusta más? ¿Con qué animal te gusta jugar? ¿Con qué te gustas jugar? ¿Cómo los llamamos?									
Gato Corazón Gatito y morado, ovejita y cabeza La carita coradón Ovejita, el color Sus ojos, el corazón, sus ojeas Ojos, nariz, piernas, el color Color el color, los colores, el morado, el corazón Ceritos, gatito, los colores el color el morado, el corazón										Sus ojeas, la forma, el color, la trompa el color, el pelo, el corazón, los ojos el corazón, la nariz y el color El corazón, los brazos gato, el corazón, los ojos, con el morado el corazón, los ojos ovejita, ojos, nariz el corazón, los botones el corazón, su forma el corazón, sus ojeas									
Sí Sí Sí Sí Sí Sí Sí Sí Sí										Sí Sí Sí Sí Sí Sí Sí Sí Sí									
Peludito Michi Juan Esponjito Pepito Juan moradito, moradito azulito y rosita Capna Pato Donald										Nancy among us Cerdo - - Rambo y Bowli - Feliz -									
Lo poco más chiquito, gata, cabeza Que tiene una carita morada, moradito, moradito Que tiene una carita morada, moradito, moradito Más pequeño, al a los brazos Que tiene una carita morada, moradito, moradito Que tiene una carita morada, moradito, moradito Que tiene una carita morada, moradito, moradito Más grande, brazos más cortos Más pequeño, brazos más cortos Más grande, brazos más cortos										Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas Sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas, sonrisitas									
OBSERVACIONES: MUCHOS MÁS CORTEJOS PARA QUE NO SE CADA UN EMOCA OBSERVACIONES: ALGUNAS PRETENDEN QUE SON PEQUEÑOS										OBSERVACIONES: MUCHOS MÁS CORTEJOS PARA QUE NO SE CADA UN EMOCA OBSERVACIONES: ALGUNAS PRETENDEN QUE SON PEQUEÑOS									

Elaboración propia a través de Miro

Anexo 2. Tabla con respuesta de usuarios prototipado de media fidelidad.

PRIMARIA (6 a 8 años)										PREESCOLAR (3 a 6 años)									
N1 Sofi, 8 años	N2 Sara, 7 años	N3 Max, 6 años	N4 Diego, 6 años	N5 Rafa, 7 años	N6 Ian, 6 años	N7 Victoria, 7 años	N8 Santi, 6 años	N9 Adrián, 6 años	N7 Jesús, 7 años	N11 Paloma, 5 años	N12 Miguel, 6 años	N13 Ella, 4 años	N14 Abiel, 4 años	N15 José, 3 años	N16 Fernando, 6 años	N17 Santiago, 4 años	N18 Melissa, 4 años	N19 Aurora, 3 años	N19 Daniela, 4 años
¿Cuál te gusta más?	amigurumi	amigurumi	ambos		amigurumi	tela	amigurumi	amigurumi	amigurumi	tela	tela	ambos	tela	ambos	tela	ambos	tela	ambos	ambos
¿Qué me gusta más de los trajes?	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas	texturas
¿Cómo es la distancia entre brazos?	bien	prefiere brazos cortos	bien		bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	más cortos	más cortos	más cortos	bien	más cortos	más cortos	bien	más cortos
¿Cómo es la distancia de los brazos?	amigurumi grande	amigurumi pequeño	amigurumi pequeño		amigurumi pequeño	está bien el tamaño así	amigurumi pequeño	amigurumi grande	amigurumi pequeño	de ese tamaño	de ese tamaño	de ese tamaño	de ese tamaño	de ese tamaño	de ese tamaño	amigurumi pequeño	de ese tamaño	de ese tamaño	de ese tamaño
¿Cuál textura prefieres?	amigurumi	amigurumi	ambos (prefiere amigurumi)		amigurumi	tela	amigurumi	amigurumi	ambos (prefiere amigurumi)	tela	tela	ambos (prefiere tela)	tela	tela	ambos (prefiere tela)	tela	amigurumi	tela	ambos (prefiere tela)

Elaboración propia a través de Miro

Anexo 3. Tabla con respuesta de usuarios prototipado de alta fidelidad.

PRIMARIA (6 a 8 años)										PREESCOLAR (3 a 6 años)									
N1 Sofi, 8 años	N2 Sara, 7 años	N3 Max, 6 años	N4 Diego, 6 años	N5 Rafa, 7 años	N6 Ian, 6 años	N7 Victoria, 7 años	N8 Santi, 6 años	N9 Adrián, 6 años	N7 Jesús, 7 años	N11 Paloma, 5 años	N12 Miguel, 6 años	N13 Ella, 4 años	N14 Abiel, 4 años	N15 José, 3 años	N16 Fernando, 6 años	N17 Santiago, 4 años	N18 Melissa, 4 años	N19 Aurora, 3 años	N19 Daniela, 4 años
¿Te gusta?																			
¿Qué me gusta más de los trajes?	misos colores, tela, tejido	tejido, puro tejido	se abstrae, se abstrae, se abstrae, se abstrae	tejido	color, orejas	<3 telas				su corazón, orejas	su corazón, orejas	nariz, corazón, ojos	brazo, nariz, orejas, piernas, corazón	nariz, orejas, orejas, orejas	orejas, orejas, orejas, orejas	brazo, orejas, orejas, orejas	orejas, orejas, orejas, orejas	brazo, orejas, orejas, orejas	corazón, color, ojos
¿Qué es lo que más te gusta?	brazos de diferente color	todo tejido	nada	nada	no tela, todo tejido	nada	nada	nada	nada	ombiligo, tejido	ombiligo	ombiligo	ombiligo	nada	nariz	ombiligo	ombiligo	nada	nada
¿Cómo es la distancia de los brazos?	buena, pesado	buena, pesado	bien	bien	un poco grande, se abstrae, se abstrae, se abstrae	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien	bien
¿Cómo es la distancia de los brazos?	pesado, buen tamaño	muy grande	bien	bien	chiquito	bien	bien	bien	bien	pequeño	este tamaño está bien	bien	bien	está muy grande	bien	bien	bien	bien	bien
¿Te gusta la textura?	tejido	sí, tejido	las dos	tejida	solo del tejido	tejida	sí	si, atractivo	sí, es suave	tejido, prefiere tela	si que todo está tejido	tela	las dos	los dos	las dos	tela	las dos	los dos	las dos
¿Te gusta la textura?																			
¿Por qué?	es bonito	está bonito	le gusta mucho	es bonito	quiere el conejo	está bonito	un amigo te abraza	le gusta mucho	los colores, está bonito	le gusta mucho	le gusta mucho	está bonito	porque le gusta	le gusta	está bonito	le gusta mucho	le gusta	le gusta	está bonito
¿Te gusta la textura?																			

Elaboración propia a través de Miro