

# TFG

---

## MALA UVA I

DISEÑO DE UNA HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE Y  
GESTIÓN DE LAS EMOCIONES

Presentado por Pablo Vigil Escrivà

Tutor: Álvaro Sanchis Gandía

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Elaboración del prototipo de Mala uva, una herramienta para el aprendizaje y gestión de las emociones que facilita la expresión personal de niños y niñas de entre 6 y 11 años que se encuentran en riesgo de exclusión social en la asociación La Casa Grande. La memoria documenta el proceso de diseño y conceptualización de la herramienta y sus actividades, la detección de las diferentes necesidades de los usuarios y la evaluación iterativa del diseño de la experiencia para implementar finalmente un prototipo en talleres educativos y aulas.

## PALABRAS CLAVE

Diseño social, kit de herramientas, diseño de experiencia, aprendizaje, niños.

## ABSTRACT

Creation of the Mala uva's prototype, a tool to learn and manage emotions that facilitates self-expression in children between 6 and 11 years old that are at risk of social exclusion in the association La Casa Grande. The report documents the tool's and activities' design and conceptualization process, the detection of the different user needs and the iterative evaluation of the experience design to finally implement a prototype at educational workshops and classrooms.

## KEYWORDS

Social design, toolkit, experience design, learning, kids.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado íntegramente por el alumno abajo firmante. Es original, no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

Fecha:

26/06/2021

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom.

Pablo Vigil Escrivà

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi tutor, Álvaro, por aconsejarnos, guiarnos y hacernos el camino más sencillo. Gracias a él también, como profesor, por haberme enseñado tanto.

A La Casa Grande, por ofrecernos la oportunidad de colaborar ellos y enriquecer nuestro proyecto. A Nieves García, por prestarnos su tiempo, rigor y experiencia.

A mis familiares y amigos, por esforzarse en entender que hago en esto del diseño. Y a Alba, por compartir conmigo estos meses intensos y ser la mejor compañera.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>1.1. Justificación</b> .....	6
<b>1.2. Objetivos</b> .....	6
<b>1.3. Metodología</b> .....	7
<b>2. CONTEXTO DEL PROYECTO</b> .....	8
<b>2.1. Diseño social</b> .....	8
<b>2.2. Marco didáctico</b> .....	8
2.2.1. Características del proceso de aprendizaje .....	8
2.2.2. Gestión emocional .....	11
<b>2.3. Diseño centrado en el usuario</b> .....	12
<b>3. DESARROLLO PRÁCTICO</b> .....	15
<b>3.1. Análisis del problema y briefing</b> .....	15
<b>3.2. Diseño de la experiencia de usuario</b> .....	16
3.2.1. Análisis de referentes .....	16
3.2.2. Investigación cualitativa .....	18
3.2.3. Requisitos, personas y escenarios .....	20
3.2.4. El concepto de toolkit .....	21
<b>3.3. Diseño de las actividades</b> .....	21
3.3.1. Propuestas iniciales .....	21
3.3.2. Evaluación, modificaciones y descartes .....	22
3.3.3. Actividades y materiales .....	26
<b>3.4. Desarrollo del prototipo</b> .....	29
3.4.1. Evaluación en el aula .....	29
3.4.2. Materiales y acabados .....	31
3.4.3. Reproducibilidad, sostenibilidad y accesibilidad .....	32
<b>4. RESULTADO</b> .....	32
<b>4.1. Aplicaciones y producto final</b> .....	32
<b>5. PREVISIÓN DE IMPACTO</b> .....	35
<b>5.1. Presupuesto y viabilidad</b> .....	35
<b>5.2. Implementación y difusión</b> .....	36
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	36
<b>REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA</b> .....	37
<b>ANEXOS</b> .....	40
<b>I. Encuestas, talleres y entrevista</b>	
<b>II. Conceptualización y contenidos</b>	

# 1.INTRODUCCIÓN

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo es parte de un proyecto colaborativo, complementado por el TFG de Alba Marrero García, alumna del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, “Mala uva II: Identidad visual e ilustración de una herramienta para el aprendizaje y gestión de las emociones”. Este proyecto encuentra su motivación en el interés común por el diseño social, el aprendizaje en la infancia y las sinergias entre las mismas áreas.

Por lo tanto, el proyecto en el que nos involucramos no tiene un propósito comercial sino una motivación social en la que tratamos de emplear procesos participativos de forma transversal para obtener información con la que evaluar que solución se puede materializar, si es necesario, en un objeto o producto. En relación con el papel que desempeñamos como diseñadores, Raquel Pelta afirma:

Los diseñadores en un proyecto de diseño social muchas veces no van a realizar ningún producto, lo que van a hacer es emplear las herramientas creativas que usan habitualmente, para generar procesos participativos en los que se consiguen perspectivas, datos y experiencia que luego pueden acabar siendo un informe del cual partir para, ahora sí, realizar un producto (Pelta, 2020, 1:02:45).

Según los datos del ENSE (Ministerio de Sanidad Consumo y Bienestar Social, 2017) , en España uno de cada diez adultos y uno de cada cien niños tienen un problema de salud mental. Es evidente que la inteligencia, gestión y alfabetización emocional son asignaturas pendientes desde hace décadas.

Por ello, la necesidad de desestigmatizar el tema y generar herramientas para favorecer una mayor inteligencia emocional resulta evidente. Abordar este problema desde la infancia, y especialmente en las situaciones menos favorables, es la principal motivación de este trabajo.

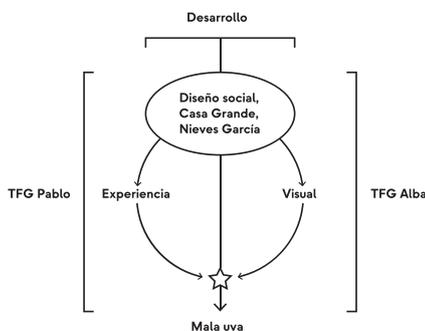
De esta forma, gracias a la colaboración con la asociación valenciana “La Casa Grande” y nuestro interés a cerca del diseño social, encontramos la oportunidad de estudiar y afrontar las diferentes problemáticas que plantean los niños a la hora de aprender y gestionar las emociones, llevándonos al planteamiento de este proyecto.

## 1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto es generar el prototipo de una herramienta educativa para niños de entre 6 y 11 años en riesgo de exclusión social que facilite la gestión emocional y la autoexpresión, empleando la ludificación del aprendizaje a través del diseño, la ilustración y la interacción física.

Para conseguir este objetivo será necesario definir otros objetivos específicos relacionados con diferentes etapas del proyecto:

- Profundizar sobre el diseño social, en qué consiste, cómo opera y qué pretende.
- Analizar y comparar diferentes productos, físicos o digitales, que faciliten el proceso de aprendizaje en niños.
- Consultar a profesionales cómo funciona el aprendizaje emocional, en que consiste y cómo podemos lograr una correcta gestión de las emociones a través de su alfabetización.
- Recopilar y estudiar las necesidades de la Casa Grande e integrarlas en nuestra investigación como eje del desarrollo práctico.
- Observar y analizar el comportamiento de los niños en el aula para obtener datos cualitativos sobre el comportamiento de los niños, sus intereses, necesidades, expectativas y deseos.
- Elaborar talleres para desarrollar diferentes actividades o dinámicas a través de la co-creación.
- Evaluar que nuestro diseño y herramienta están en consonancia con las necesidades de los usuarios, entendiendo las fortalezas y debilidades del prototipo.
- Planificar el impacto del proyecto y sus posibilidades a futuro.



1. División de tareas y competencias.

### 1.3. METODOLOGÍA

Por la naturaleza de nuestro proyecto, hemos requerido el uso de una metodología híbrida, siendo la cualitativa la principal tipología que ha marcado las distintas fases del desarrollo. Ésta la emplearemos siguiendo técnicas como la encuesta, la entrevista, la observación o la consulta bibliográfica, aspectos que comentamos a continuación.

En primer lugar, empleamos la encuesta para determinar, aclarar y verificar información sobre la percepción general de la sociedad respecto a las herramientas educativas para niños, en especial las relacionadas con la gestión emocional. Con ello buscábamos confirmar la existencia o no de una preocupación generalizada sobre la salud mental en la infancia. De ese modo, la encuesta resultó de utilidad para verificar si la finalidad y el propósito de nuestro proyecto eran adecuadas y pertinentes.

En segundo lugar, la entrevista resultó una herramienta metodológica fundamental, pues entendemos el diseño como un proceso que puede combinarse con otras materias y conocimientos de las humanidades. Como cabe esperar, carecemos de conocimientos sólidos en el campo de la psicología y la pedagogía, por lo que contamos con la ayuda de la psicóloga especializada en conducta infanto-juvenil Nieves García.

En tercer lugar, gracias a la colaboración de la asociación La Casa Grande, hemos podido emplear la observación en el aula como metodología para detectar las necesidades de los niños a fin de abordarlas en el diseño. Adicionalmente, hemos tenido la oportunidad de realizar diversos talleres junto a los niños con el fin de



		ENERO		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO	
		1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
GENERAL	Encuesta a público general																				
	Colaboración con Nieves García																				
	Briefing del proyecto																				
	Colaboración en La Casa Grande																				
	Talleres. Puesta en común																				

3. Planificación. En naranja, tareas del proyecto realizadas de forma común.

Todo el proceso de planificación y desarrollo del proyecto se organiza en el siguiente cronograma, facilitándonos la coordinación y gestión de tareas individuales y grupales.

Remarcar que la presente memoria utiliza el estilo de citación APA (American Psychological Association), en el que las referencias se realizan mediante una anotación breve en el texto (Autor, año), pudiendo consultarse posteriormente en el apartado de bibliografía y referencias.

## 2.CONTEXTO

### 2.1. DISEÑO SOCIAL

Nuestro interés por el diseño social, los procesos participativos y la sostenibilidad se remontan a una pequeña investigación teórica que realizamos en el tercer año del grado en Diseño y Tecnologías Creativas, en la asignatura de Identidad Visual, donde investigamos al autor Victor Papanek y su impacto en el ecodiseño y la sostenibilidad. A raíz de este trabajo conocimos la obra de Raquel Pelta, quien cree que el diseño social debe “utilizar el potencial transformador del diseño para trabajar en la resolución de problemas sociales” (Pelta, 2016).

Ambas influencias condicionaron toda nuestra forma de entender el proceso creativo y la gestión de un encargo. De esta forma, afrontamos nuestro proyecto final de grado con un proceso inverso. En la mayoría de los proyectos relacionados con el diseño social no se parte de un briefing cerrado (como pudiese ser una identidad, una campaña de comunicación o una *app*) sino que nuestra iniciativa surge de un problema que estudiamos y analizamos a fondo para saber cuál puede ser la solución a diseñar.

### 2.2. MARCO DIDÁCTICO

#### 2.2.1. Características del proceso de aprendizaje

En esta fase de investigación, recopilamos información de diferentes artículos para entender como podíamos favorecer el aprendizaje a través del juego y las imágenes, apareciéndonos el término alfabetización visual. La ACRL (Association of College and Research Libraries), la entiende como “un conjunto de habilidades que le permite a un individuo encontrar, interpretar, evaluar, usar y crear imágenes y medios visuales de manera efectiva. Las habilidades de alfabetización visual capacitan al alumno para comprender y

analizar los componentes contextuales, culturales, éticos, estéticos, intelectuales y técnicos involucrados en la producción y el uso de materiales visuales.” (IVLA, 2017). Así lo recoge la International Visual Literacy Association en su web<sup>1</sup>.

A fin de cuentas, podemos definir la alfabetización visual como la comprensión de los elementos visuales y su significado.

En otro orden de ideas, con el fin de evaluar a lo largo del proyecto diferentes aspectos del aprendizaje, empleamos las *Universal Design for Learning Guidelines* (2018) publicadas por la asociación CAST<sup>2</sup> “un framework para mejorar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje de todas las personas, basado en el conocimiento científico sobre como los humanos aprendemos”.



udlguidelines.cast.org | © CAST, Inc. 2018 | Suggested Citation: CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer]. Wakefield, MA: Author.

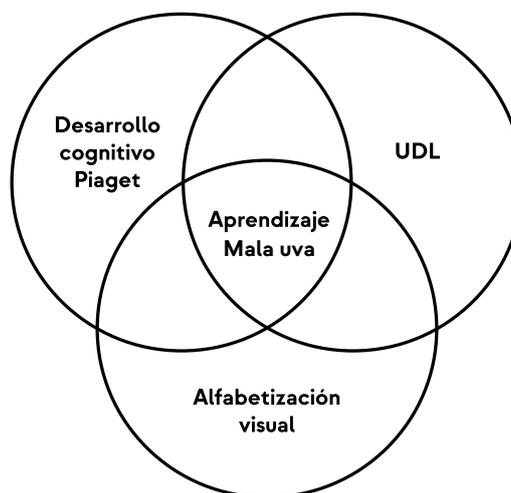
4. UDL Guidelines. Tres columnas: Compromiso, Representación, Acción y expresión

1 Más información en: <https://ivla.org/about-us/visual-literacy-defined/>  
 2 CAST es una organización sin ánimo de lucro para la investigación y desarrollo de la educación localizada en Boston, que creó el framework de Diseño Universal para el Aprendizaje y las UDL Guidelines. Su misión es transformar el “diseño educativo” y su práctica hasta que el aprendizaje no tenga límites. Más información en: <https://www.cast.org/about/about-cast>

Este recurso nos resultó de gran utilidad, ayudándonos a implementar criterios sobre los que diseñar. Las UDL Guidelines ofrecen “un set de sugerencias concretas que pueden ser aplicadas a cualquier disciplina o campo” (CAST, 2018). Esta metodología se estructura en tres columnas que corresponden a diferentes fases y aspectos progresivos que debemos ofrecer para asegurar el aprendizaje.

Por otro lado, recurrimos a las fases del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Como resume Adrián Triglia (2016), el autor establece cuatro etapas<sup>3</sup> con diferentes características, interesándonos la etapa de las operaciones concretas, que transcurre de los 7 a 11 años. Esta etapa se caracteriza porque “los niños comienzan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, aunque para lograrlo necesitan situaciones concretas y no abstractas” (Londoño, 2019). También destacan otras capacidades cognitivas clave que están todavía en desarrollo, como “la teoría de la mente (entender las intenciones y emociones de otros), la flexibilidad cognitiva (procesar información conflictiva y cambiar perspectivas) y la función ejecutiva (planificar y monitorizar sus propios comportamientos)” (Liu, 2018).

Estos tres ítems (la alfabetización visual, las UDL Guidelines y el desarrollo cognitivo de Piaget) los tomaremos en cuenta, junto a otras recomendaciones, a la hora de integrar dinámicas de aprendizaje emocional.

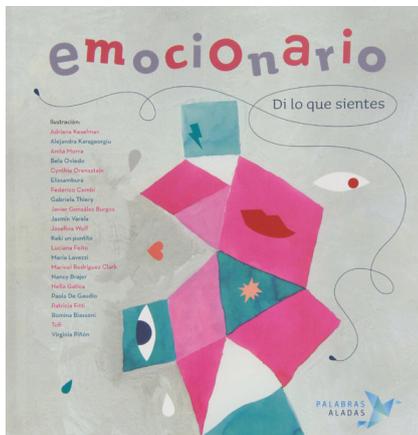


5. Piaget, las UDL y la alfabetización visual componen el aprendizaje en Mala uva.

### 2.2.2. Gestión emocional

Para nosotros, la gestión emocional hace referencia a la identificación, expresión y regulación de las emociones. En este proyecto haremos hincapié en la parte de identificación y expresión, siendo la regulación competencia de los profesionales y tutores.

<sup>3</sup> Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas. Etapa sensiomotriz (0 a 2 años), etapa preoperacional (2 a 7 años), etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) y etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta).



6. Portada del *Emocionario, di lo que sientes*, Cristina Núñez y Rafael R. Valcárcel, 2013.



7. Mapa gráfico *Universo de emociones*, Eduard Punset et al.

A fin de integrar dinámicas interesantes y enriquecedoras contamos siempre con la ayuda de la psicóloga infanto-juvenil Nieves García y su amplia experiencia profesional. Por ello, muchos aspectos del diseño están concebidos intuitivamente desde su consejo personal y materiales que nos ofreció y recomendó, como el *Emocionario: dime lo que sientes* o *Universo de Emociones*. La colaboración resultó un complemento perfecto a la bibliografía que consultamos durante nuestra investigación.

Respecto a la ludificación del aprendizaje, en el libro *“Learning, Education & Games: 100 games to use in classroom and beyond”*, una sección dedicada al diseño de juegos para la salud mental indica cuatro métodos para medir y evaluar las habilidades emocionales y el comportamiento en las actividades: la observación, los auto-informes, pensar en voz alta y las biométricas. En la observación, “a menudo las conclusiones sobre la experiencia emocional del jugador se pueden extraer a través de observaciones simples” (Vacca et al., 2014). También podemos entender esta técnica como “un proceso sistemático en el que se observan o graban comportamientos y fenómenos culturales sin que medien preguntas, comunicación o interacciones con el grupo de estudio” (O’Grady, 2018).

A fin de establecer cómo queríamos favorecer la gestión de las emociones, primero consideramos por qué es importante una correcta alfabetización emocional, entendiendo el término como el proceso en el que aprendemos las emociones, su función y cómo expresarlas. Recopilamos diferentes beneficios como: una mejor inteligencia emocional, reforzar la resiliencia personal y las relaciones saludables (Roffey, 2009), mejorar la habilidad para motivarse y persistir frente a las frustraciones, controlar impulsos y demorar gratificaciones, regular los estados de humor, desarrollar empatía y esperanza (Ranea, 2012). Para entender el papel de las emociones en nuestro proyecto Nieves nos comentó que:

Todas las emociones son necesarias e imprescindibles, por ello, no tenemos que intentar librarnos de ellas o sustituirlas por otras. Todas las emociones son válidas y tienen una función en nuestra vida. Podemos vivir varias emociones a la vez y en diferentes intensidades según la ocasión” (Nieves García, comunicación personal, 30 de marzo de 2021).

### 2.3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Con el fin de diseñar y plantear soluciones, fue imprescindible aplicar iterativamente criterios de Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Según la UXPA International podemos definir el método como un enfoque de diseño cuyo proceso está dirigido por la información sobre las personas que van a hacer uso del producto tratando de responder a preguntas como “¿quién usará la herramienta?”, “¿qué es lo que se va a hacer con ella?” o “¿qué información necesitará el usuario para alcanzar sus objetivos?” (UXPA International, s.f.).



8. El proceso iterativo del diseño centrado en el usuario.

Por lo tanto, el presente apartado trata de ilustrar las necesidades generales de los niños de 6 a 11 años y, sobre todo, cómo diseñar para ellos en este rango de edad.

Además de los aspectos de la teoría de Piaget, según la Nielsen Normal Group (2018), otras consideraciones cognitivas trasladadas en recomendaciones para diseñar son:

1. Darles a los niños instrucciones claras y específicas declarando el objetivo del juego y cómo alcanzarlo.
2. Adaptar las instrucciones al nivel de comprensión de los niños
3. Emplear mapas mentales preexistentes y convenciones para ayudar a los niños a cumplir tareas.
4. Reducir la carga cognitiva diseñando interfaces autoexplicativas favoreciendo la prevención de errores.
5. Las instrucciones deben ser claras y específicas, pero sin ser demasiado rígidas e inflexibles. (Liu, 2018)

Centrándonos en la parte práctica del diseño, Debra Levin (2010) en su libro *“Design for Kids”* explica de forma muy precisa cómo diseñar adecuadamente para los niños. Si bien los materiales están enfocados a las interfaces digitales, los conceptos clave son aplicables al medio físico y herramientas convencionales.

Adentrándonos en las categorías de edades, decidimos separar la franja de 6 a 11 años en dos, de 6 a 8 y de 9 a 11.

En la primera franja, los niños “son introspectivos, complejos, intrigantes y abiertos de mente, siguen emocionándose por las cosas que creen que son chulas. Aún no han desarrollado el saludable cinismo que llega a la edad de los 10 años; están años luz de la edad del pavo; les siguen gustando los peluches; y pueden leer. Son la combinación perfecta de sofisticación e inocencia.” (Levin, 2010, p. 89)

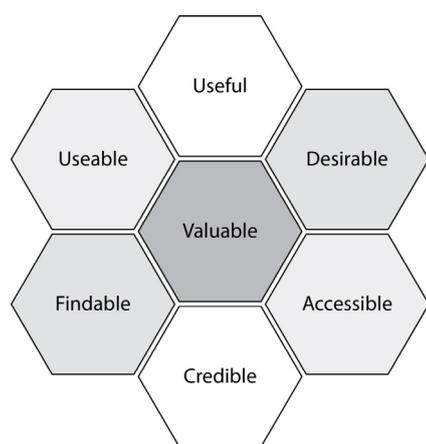
Para evaluar nuestro diseño, debemos preguntarnos si cumple los siguientes requisitos:

- ¿Progresión de las características/propiedades y aumento de dificultad?
- ¿Muestra claramente los objetivos y propósitos de la experiencia al comienzo?
- ¿Ofrece un conjunto claro y fácil de normas, dando además la oportunidad de interpretarlas y expandirlas?
- ¿Permite a los niños ganar y coleccionar insignias y recompensas?
- ¿Se centra en la autoexpresión en vez de la interacción social?

En la segunda franja, la autora comenta que en los niños “empieza a haber un cambio en términos de cognición, confianza e independencia. Ya no son niños pequeños. Empieza a entender de forma precisa las ramificaciones de



9. Portada del cuadernillo de la colección Telefónica.



10. Honeycomb que ilustra los 7 pilares de la experiencia de usuario según Peter Morville.

sus acciones, y se dan cuenta de que el mundo no se acaba cuando ellos no siguen las normas del juego.”

Siguiendo la clasificación, en esta franja debemos preguntarnos si nuestro diseño cumple con los siguientes requisitos:

- ¿Proporciona ayuda contextual después del fallo?
- ¿Hay características o retos complejos, pero no imposibles?
- ¿Invita a las tonterías y/o trivialidades?
- ¿Incluye limitaciones en las interacciones sociales?
- ¿Hace énfasis en la autoexpresión y la realización?

Una de las principales tareas que tuvimos que acometer fue la definición de qué experiencia de uso íbamos a ofrecer al público, junto con la toma de decisiones sobre el formato en el que debía materializarse la herramienta y sus actividades. Para ello fue necesario comprender los procesos de diseño de experiencia de usuario, entendidos en el proyecto de forma relativamente primitiva y simplificada.

“La experiencia de usuario engloba todos los aspectos de la interacción de los usuarios finales con una compañía, sus servicios y sus productos” (Don Norman and Jakob Nielsen, s.f.). Si bien la definición se establece en el ámbito digital, este mismo pretexto es de utilidad fuera de los productos digitales. Por lo tanto, el presente proyecto emplea los fundamentos de la experiencia de usuario para desarrollar una interacción física y tangible que, si bien podría trasladarse al ámbito digital, el alcance del trabajo se limita a formatos como podrían ser el libro interactivo, un sistema de cartas o un juego de mesa.

En relación con estos formatos, recopilamos distintos referentes. Uno de ellos, *“Este es el cuaderno de... artista por descubrir”*, de la fundación Telefónica, nos ayudó a plantear un concepto de cuadernillo interactivo que involucrase el material educativo a través de actividades. Este concepto, junto a libros ilustrados como *“Patatas Ñam Ñam”* de Yara Kono, o *“Garabatos con Feeling gris”*, de Taro Gomi, nos plantearon una idea de experiencia e interacción basada en la secuencialidad y la acción física.

Paulatinamente transformamos estos formatos, teniendo en cuenta los 7 pilares de Peter Morville, “una herramienta que explica los diferentes aspectos de la experiencia de usuario” (Wesolko, 2016), siendo útil, usable, accesible y deseable nuestros pilares fundamentales. Tras este proceso, nos decantamos por un modelo en forma de *toolkit*, el cual explicaremos en detalle en el apartado de desarrollo, donde se trasladará el diseño centrado en el usuario y la investigación previa en un formato tangible y adecuadamente definido.

## 3. DESARROLLO PRÁCTICO

### 3.1. ANÁLISIS DEL PROBLEMA Y BRIEFING

Tras definir un contexto donde sustentar nuestras decisiones de diseño, llega el momento en el que debemos detenernos y reflexionar sobre todos los componentes que integran el caso de estudio.

El problema que pretendemos atender se resume en la carencia de herramientas didácticas que faciliten el aprendizaje de las emociones y su gestión. Gracias a nuestra colaboración con la Casa Grande<sup>4</sup> en los talleres de refuerzo escolar y apoyo socio educativo, tratamos de ofrecer una solución funcional que además integre diferentes competencias tales como “conocer y adquirir valores o descubrir y conocer las emociones a través de dinámicas [...] con la finalidad de asegurar el desarrollo integral del menor” (La Casa Grande, s.f.).

Por lo tanto, nuestro objetivo es ofrecer una herramienta que favorezca la gestión emocional y la expresión personal de los niños de la asociación, ateniendo especialmente a la diversidad de estructuras familiares, culturas, poder adquisitivo y educación. Para ello, tendremos en cuenta las siguientes necesidades que conforman el problema:

- Falta de herramientas que faciliten el aprendizaje y expresión de las emociones
- Necesidad de visibilización y normalización de la gestión emocional
- Ausencia de materiales adaptados a los niños de la asociación (procedencia, capacidades, comportamiento, etc.).
- Facilitar actividades accesibles y reproducibles

A continuación, redactaremos un documento concreto que nos permita comenzar a plantear ideas y soluciones, así como explicar a todos los colaboradores qué se va a entregar.

Para elaborar un correcto *briefing* creativo Jennifer Visocky O’Grady (2018) en “*Manual de investigación para diseñadores*” formula el siguiente listado de preguntas:

- ¿Qué debemos lograr?
- ¿A quién nos dirigimos?
- ¿Quién utilizará las piezas de diseño que se entreguen?
- ¿Qué queremos que haga el público destinatario?
- ¿Cuál es la reacción ideal al producto que vamos a colocarles en la mano?
- ¿En qué le vamos a compensar a los destinatarios?
- ¿Qué es, literalmente, lo que vamos a hacer?

---

<sup>4</sup> La Casa Grande es una organización sin ánimo de lucro cuya finalidad principal es favorecer la promoción integral de personas y colectivos en situación de exclusión, ofreciendo diferentes programas y servicios. Más información en: <https://www.lacasagrande.org/>

Al responder estas preguntas, obtuvimos el siguiente resumen:

La propuesta consiste en el diseño colaborativo de una herramienta física que se implementará en la Casa Grande. Este prototipo pretende facilitar el aprendizaje de las emociones en los niños de 6 a 11 años de la asociación y normalizar la salud mental desde edades tempranas. El proyecto se dirige a familiares, tutores, profesores, pedagogos e instituciones que harán uso de los materiales para emplearlos en las aulas. Las actividades pretenden generar interés en los niños acerca de la materia y que, con ayuda de lecciones y un monitor, sean capaces de afrontar las distintas dinámicas que se proponen, como pequeños retos, actividades o juegos, mejorando así sus competencias a nivel intrapersonal.

Desde este TFG, se desarrollará y conceptualizará el aspecto formal del *briefing*, así como la experiencia de usuario, la materialización física, los actividades y contenidos, entre otros. En resumen, la estructura y esqueleto del proyecto. Mientras que Alba Marrero, quién ha establecido la misión, la visión y los valores del proyecto, se encargará de la parte gráfica. La definición de este *briefing* nos asegura fijar un resultado medible y alcanzable que nos permite además coordinar este TFG con el de la compañera.

La investigación previa descrita ha resultado indispensable para dar forma a este encargo que se plasmará en el siguiente punto, referido al diseño de la experiencia del usuario.

## 3.2. DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

### 3.2.1. Investigación cualitativa

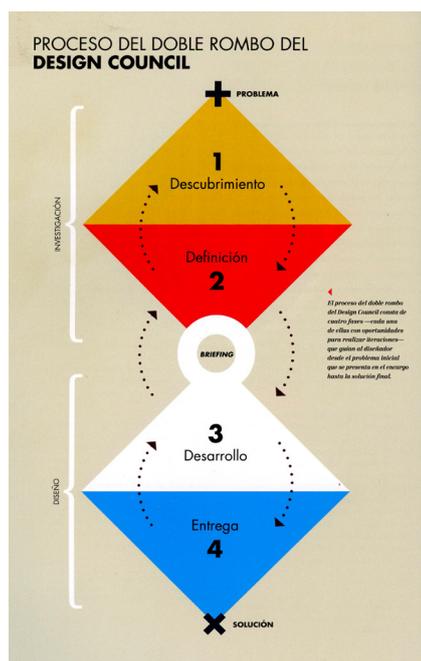
Para poder materializar la herramienta y desarrollar una propuesta formal, empleamos diferentes técnicas de investigación cualitativa, que nos sirvieron para entender al usuario y diseñar las actividades y los contenidos. Las técnicas principales que empleamos en diferentes estados del proyecto fueron: la observación, la entrevista, la encuesta y los talleres.

#### Observación

En primer lugar, en nuestra colaboración con la Casa Grande, aplicamos la observación en los talleres de refuerzo socioeducativo con el fin de conocer mejor a los niños, obtener datos y conclusiones interesantes que nos facilitarán la definición de personas, requisitos y escenarios en los siguientes apartados.

#### Entrevista

En segundo lugar, la entrevista la empleamos con Nieves García (ver ANEXO I, Entrevista) empleando una estructura libre y asíncrona. Así pudimos conocer su opinión acerca del ámbito de acción y evaluar el prototipo.



11. Proceso del doble rombo del Design Council, *Manual de investigación para diseñadores*.

De forma más breve e informal, hablamos con los diferentes colaboradores de la Casa Grande (el director Juan Miguel, el educador social Nacho, el profesor Óscar y la psicóloga Tina) para que nos diesen su opinión respecto nuestras propuestas, así como facilitarnos información y recomendaciones acerca de los niños. Por último, cuando logramos más confianza con ellos, les hicimos pequeñas preguntas en los talleres a fin de conocer sus opiniones e impresiones sobre los materiales con los que interactuaron.

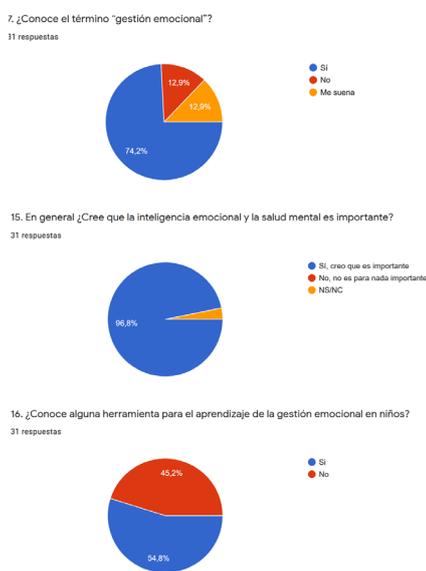
### Encuesta

En tercer lugar, aplicamos la encuesta en dos fases del proyecto. En la fase inicial, como hemos comentado en el apartado de metodología, tratamos de conocer la opinión popular (especialmente gente de mediana edad) y los conocimientos generales relacionados con la gestión emocional y las herramientas existentes para su aprendizaje.

Los datos que arroja el cuestionario, al que respondieron más de 30 personas, indican que alrededor del 75% de los encuestados conocen lo que es la gestión emocional y la enseñan a sus hijos, sin embargo, el 85% únicamente trata de mantener una buena comunicación para llevar a cabo su cometido, excluyendo materiales educativos, juegos o terapia (que tan solo representa el 3%). Si bien el 96% cree que la inteligencia emocional y la salud mental es importante, tan solo el 54% conoce alguna herramienta para su aprendizaje.

Por lo tanto, podemos concluir que, si bien el ámbito está generalizada-mente desconocido e infravalorado, la mayoría tiene intención de implicarse en la gestión emocional de sus menores, aunque no conocen bien que herramientas pueden usar. Estos datos nos han ayudado a evidenciar la necesidad social que reivindicamos en este proyecto.

En la fase de desarrollo, el uso de la encuesta tuvo el objetivo de escoger el nombre, cuyo proceso de elaboración está descrito en la memoria de Alba Marrero. En lo que atañe a la experiencia de usuario, la opinión de Nieves nos permitió no caer en la invalidación emocional con propuestas como Félix o Carcajada, llegando a la conclusión de que Mala uva era una propuesta idónea, pues la psicóloga comentó:

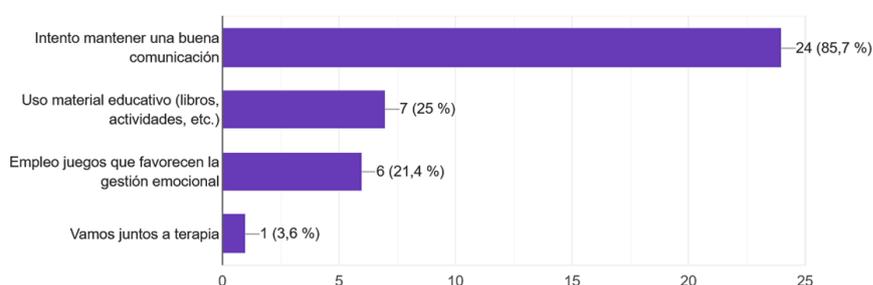


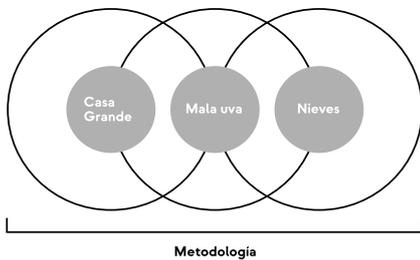
12. Las diferentes gráficas arrojan los resultados de la encuesta (ver ANEXO I, Encuestas).

13. El 85% de los tutores trata de mantener una buena comunicación.

13. Si es así ¿Qué métodos o herramientas emplea? Puede elegir más de una

28 respuestas





14. El esquema ilustra el *modus operandi* del desarrollo iterativo de Mala uva.

Me gusta mucho. Fácil de utilizar (qué hacemos cuando estamos de mala uva) y al contrario que los otros que os he comentado, hace referencia a emociones que la gente no considera como positivas, dándole así también visibilidad y normalización (Nieves García, comunicación personal, 28 de abril de 2021).

### Talleres

En cuarto y último lugar, realizamos dos talleres en el aula cómo un método de evaluación de las primeras propuestas y prototipado de Mala uva. La metodología empleada en ambos talleres se detalla en el diseño de actividades y desarrollo del prototipo.

### 3.2.2. Análisis de referentes

Los referentes que hemos empleado para conceptualizar y definir la herramienta se pueden clasificar en 3 categorías: referentes formales (soluciones gráficas y los contenidos), referentes conceptuales (aspectos intangibles o interactivos) y referentes temáticos (proyectos o herramientas a cerca de la gestión emocional o la educación en niños).

#### Referentes formales

En los referentes formales, los que nos han ayudado a definir la herramienta y darle forma, destacamos el estudio Milimbo, específicamente su juego de mesa *El Recetario Mágico*, del que nos interesan los acabados, los elementos constructivos (la ruleta, las piezas, etc.) y el aspecto visual. Otro proyecto recalable es *Phylum Fantasticum*, un juego de construcción del que hemos estudiado las piezas, materiales y el sistema de encaje.



15. Piezas de *Phylum Fantasticum* encajadas, Milimbo, 2015



16. Elementos que conforman *El Recetario Mágico*, Milimbo, 2016



17. Tarjetas *8 sequences*, Bruno Munari, 1976



18. *Emotional First Aid Kit*, The School of Life, 2019.

Un proyecto que también nos interesó es *Ninot*, un *crowdfunding* de Xufa Edicions, otro juego de construcción modular hecho a partir de diferentes formas de cartón del que analizamos aspectos técnicos y constructivos.

### Referentes conceptuales

Respecto los referentes conceptuales, uno de los proyectos que más nos influenciaron fue *8 sequences* de Bruno Munari y Giovanni Belgrano, un set de tarjetas ilustradas que se ordenan secuencialmente, unas al lado de otra, para generar historias. De este juego tomamos la mecánica de secuencialización de tarjetas que pueden crear historias diferentes y flexibles.

Otro juego de construcción, *PIKS*, muestra una solución sencilla e ingeniosa en la que consigue una actividad lúdica que potencia la creatividad de los niños y desarrolla su capacidad de concentración. De este proyecto tomamos el complejo concepto de la ludificación educativa en niños, además de ser también un referente temático.

El rompecabezas ilustrado *PAP YAY* nos pareció inspirador por su sencillez en cuanto materiales, contenido, modularidad y solución gráfica, siendo además un juego para niños.

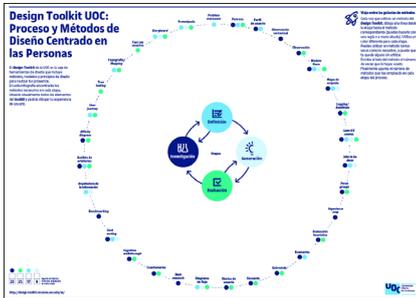
### Referentes temáticos

En relación con los referentes temáticos, *Emotion Firts Aid Kit* nos resultó útil por ser una baraja de tarjetas sencilla y funcional con diferentes consejos para situaciones psicológicas.

Por otro lado, del proyecto *Let's talk about sex* de Anna Eickhoff destacamos, además de los aspectos visuales y formales, el hecho de hablar sobre un tema tabú como la educación sexual con niños.



19. Conjunto de materiales de *Let's talk about sex*, Anna Eickhoff, 2019.



20. Infografía del *Design Toolkit*: Proceso y Métodos de Diseño Centrado en las Personas, UOC, 2020.

### 3.2.3. Requisitos, personas y escenarios

Anteriormente hemos hablado de las características generales del usuario para el que vamos a diseñar la herramienta. Estos aspectos del aprendizaje nos han servido para establecer unos criterios que ahora, tras haber participado activamente en talleres con los niños de la asociación, deben ser reformulados y adaptados a los usuarios reales y concretos para los que vamos a diseñar. Gracias a la observación en las aulas de la Casa Grande y las aportaciones de sus profesionales, obtuvimos los siguientes datos:

- Predominan los niños de 8 a 10 años.
- Hay una proporción de niñas y niños equilibrada.
- Su procedencia y etnia es muy variada (África, Asia, Latinoamérica, Países del este, etc.).
- Muchos de los niños son nacidos en España, pero sus padres proceden de otros países.
- Una parte importante de los padres de los niños no hablan correctamente español.
- Muy pocos niños no hablan español. La mayoría no hablan valenciano o tienen muchas dificultades.
- Muchos de los niños, especialmente los mayores, están varios cursos por debajo de la media.

Generalmente, encontramos que los niños son muy atentos, curiosos y pacíficos. Es cierto que conforme la edad aumenta hay una cierta relación con la pérdida de interés y motivación por el aprendizaje, siendo más alta también la interrupción en el aula.

A nivel socioeconómico y cultural, concluimos que lo que es habitual para nosotros no lo es necesariamente para ellos. Esto quiere decir, la diversidad étnica, la estructura familiar (numerosa, monoparental, no nuclear, etc.), la falta de recursos y otras tantas variables, nos llevan a ser más conscientes de que ciertos contextos se deben afrontar de otra manera. Por ejemplo, la Navidad, los regalos, la ropa, los familiares o el juego no se viven de la misma forma desde su situación que la de un niño de clase media. Es por esto por lo que a la hora de diseñar los contenidos de la herramienta deberemos ser cautelosos y empáticos con los factores socioculturales y económicos que les rodean.

Por otro lado, no debemos olvidar que un usuario importante para nuestra herramienta es la figura del tutor, adulto, familiar, profesional de la psicología o la educación. Este usuario secundario tiene el papel de mediador. Es la figura de autoridad que permite, en la primera toma de contacto, cohesionar y explicar todas las actividades y materiales. Puede ser interpretada por cualquier adulto, preferiblemente que tenga experiencia relacionándose con niños.

A fin de recoger las diferentes características de los usuarios, elaboramos un documento (ver ANEXO II, Personas y escenarios) que define los tres usuarios principales de Mala uva en diferentes escenarios.

### 3.2.4. El concepto de toolkit

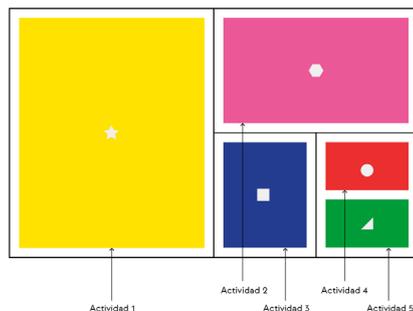
Entendemos el *toolkit* como una caja de herramientas que nos ayuda a abordar una tarea concreta de forma versátil. Un buen ejemplo es el *Design Toolkit*<sup>5</sup> de la UOC, que ofrece decenas de materiales, técnicas y contenidos aplicables a proyectos de diseño.

Tras el análisis de referentes, llegamos a la conclusión de que una publicación impresa no sería tan efectiva como aglomerar diferentes actividades que pudiesen generar dinámicas para conformar una herramienta completa, flexible, adaptable y modular en forma de caja.

Llegados este punto, tras adoptar el formato de *toolkit*, materializaremos ideas y propuestas conceptuales en forma de actividades y materiales que generen dinámicas para favorecer el aprendizaje y gestión de las emociones.



21. Diferentes herramientas y materiales del *Design Toolkit*, UOC, 2020.



22. Boceto del Toolkit para Mala uva.

## 3.3. DISEÑO DE LAS ACTIVIDADES

### 3.3.1. Propuestas iniciales

Tras la investigación cualitativa, el análisis de referentes y establecer el concepto de *toolkit*, diseñamos las primeras propuestas en forma de esquemas y bocetos.

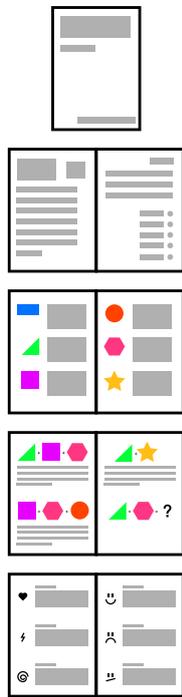
Realizamos un total de siete actividades y materiales (ver ANEXO II, Bocetos y esquemas):

- La Guía.
- Tarjetas.
- Caretas y mímica.
- Ruleta mediador.
- Creación de historias en grupo.
- Figuras con emociones.
- Expresión con formas y color.

Estas primeras propuestas nos sirvieron para comenzar a diseñar el conjunto de la herramienta, establecer las combinaciones entre actividades y definir el funcionamiento de las dinámicas y el uso en torno a los materiales.

En esta primera fase de diseño, tratamos de plantear y clasificar las actividades en las categorías de identificación, expresión y creación.

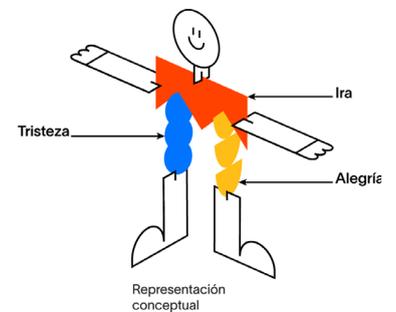
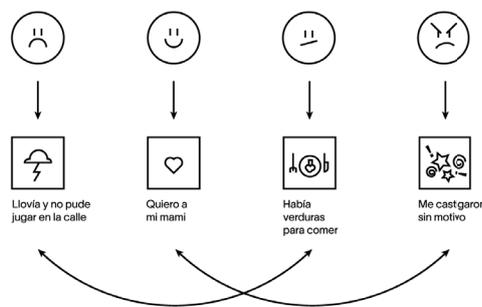
<sup>5</sup> El *Design Toolkit* de la UOC es la caja de herramientas de diseño en forma de fichas de contenidos y recursos de aprendizaje. Su utilidad depende de cada proyecto, su contexto de uso y el diseñador que lo empleó. Más información en: <http://design-toolkit.uoc.edu/es/conoce-el-toolkit/>



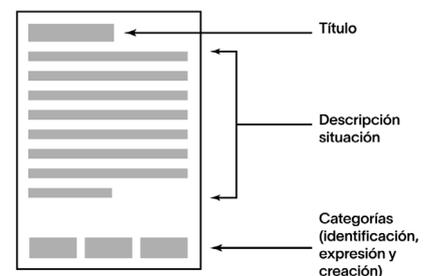
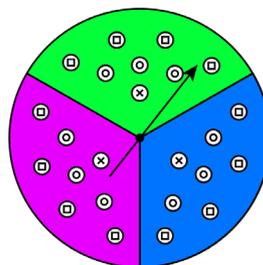
23. Esquema básico de los contenidos del *Manual de Mala uva*.

Con este sistema de etiquetas podíamos relacionar la necesidad del usuario con la función de la actividad. Si el usuario necesita aprender a reconocer e identificar sus emociones, usará las figuras con emociones, si necesita expresar usará la mímica y si queremos ludificar la actividad podremos crear con la creación de historias. Adicionalmente, se imparte previamente una breve clase sobre las emociones a todos los niños.

En este punto todavía no hemos establecido en detalle el funcionamiento de todas las actividades, materiales y dinámicas, sino que comenzamos a tantear con los conceptos descritos para posteriormente evaluarlos con Nieves y en los talleres, modificar y descartar actividades.



24. Conjunto de bocetos conceptuales de las actividades y materiales para la herramienta.



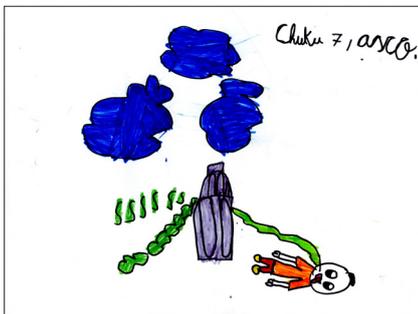
### 3.3.2. Evaluación, modificaciones y descartes

En esta segunda fase, recopilamos todas las propuestas y las evaluamos junto con Nieves a través de cuestionarios. En este proceso obtuvimos numerosos comentarios y datos, anexados en la memoria, respecto a el grado de utilidad, dificultad, adaptabilidad y el potencial de cada material.

Simultáneamente, realizamos un taller de 55 minutos de duración en La Casa Grande el día 1 de abril. Dividimos la sesión en cuatro partes iguales. En la primera parte, los tutores y profesores impartieron la miniclase de emociones. En la segunda parte aplicamos una propuesta que nos comentó Nieves, que consistía en que los niños dibujaran las emociones según su criterio. En la tercera parte, pusimos a prueba la creación de historias, testeando, por un lado, una versión verbal en la que los niños interaccionan entre ellos y nos cuentan situaciones en las que se implican las diferentes emociones, por otro lado, probamos una versión en la que dibujaron dichas escenas de forma individual.



25. Primer taller en La Casa Grande, mini clase de emociones.



27. Interpretación de emociones, por Chuku.



28. Post-its para testear la creación de historias.

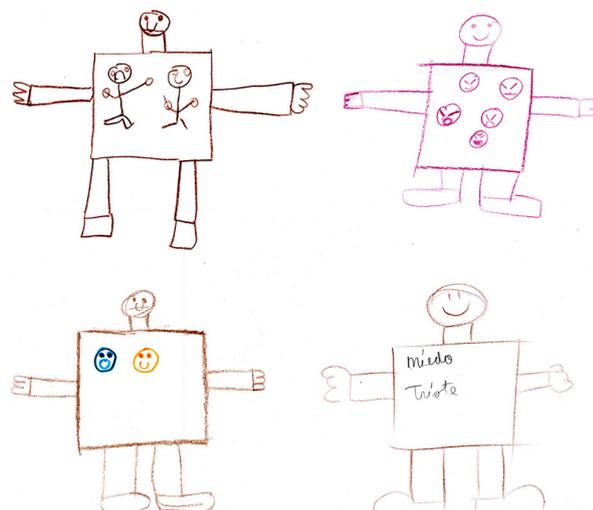


26. Primer taller en La Casa Grande, niños en acción.

En cuarto y último lugar, tanteamos con los niños la propuesta de figuras con emociones, tratando de fomentar la identificación y expresión de estas a través de un monigote impreso en el que podían dibujar cómo se sentían ellos mismos o sus compañeros.

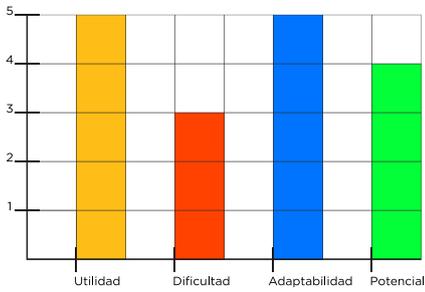
Tras este proceso de evaluación, obtuvimos conclusiones particulares (referidas a cada actividad) y generales (relacionadas con el diseño de la experiencia). Algunas de las conclusiones particulares fueron:

- Definir el contenido de la guía y su papel efectivo en el uso de Mala uva.
- Reestructurar las tarjetas y redactar las situaciones.
- Replantear la sinergia entre las tarjetas y la creación de historias, incidiendo en las pautas de uso.
- Sintetizar la ruleta mediador y definir su función junto al dado.
- Prototipar figuras con emociones, plantear la interacción y el aspecto visual.

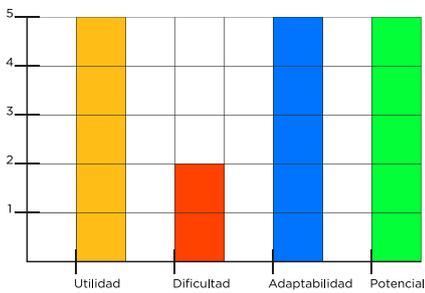


29. Figuras con emociones, resultados.

Creación de historias en grupo

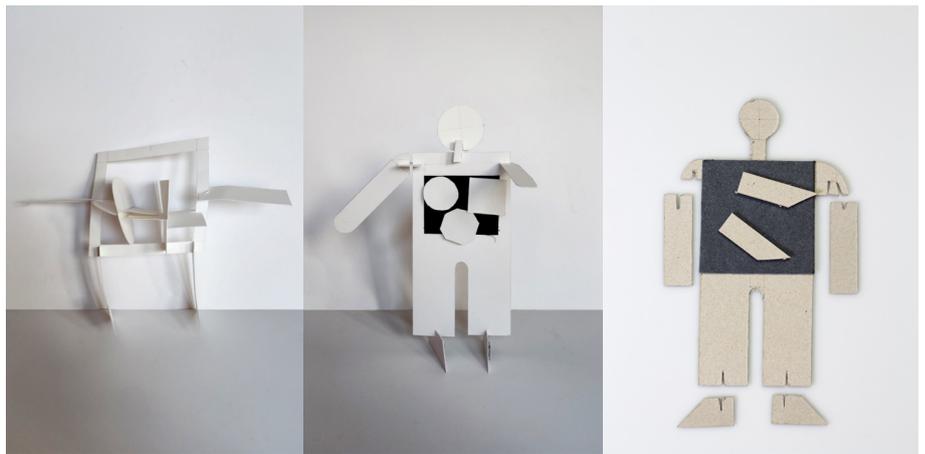


Guía/ Instrucciones



30. Resultados de la creación de historias tras la evaluación con Nieves García (ver ANEXO I, Encuestas)

Por lo tanto, aparte de modificar las actividades, descartamos de la ecuación *las cartetas y mímica y expresión con formas y color*. La decisión se tomó principalmente por la falta de utilidad práctica y simplicidad de las actividades, además de resultar redundantes por su función y número elevado de propuestas. En otro orden de ideas, las conclusiones generales fueron:



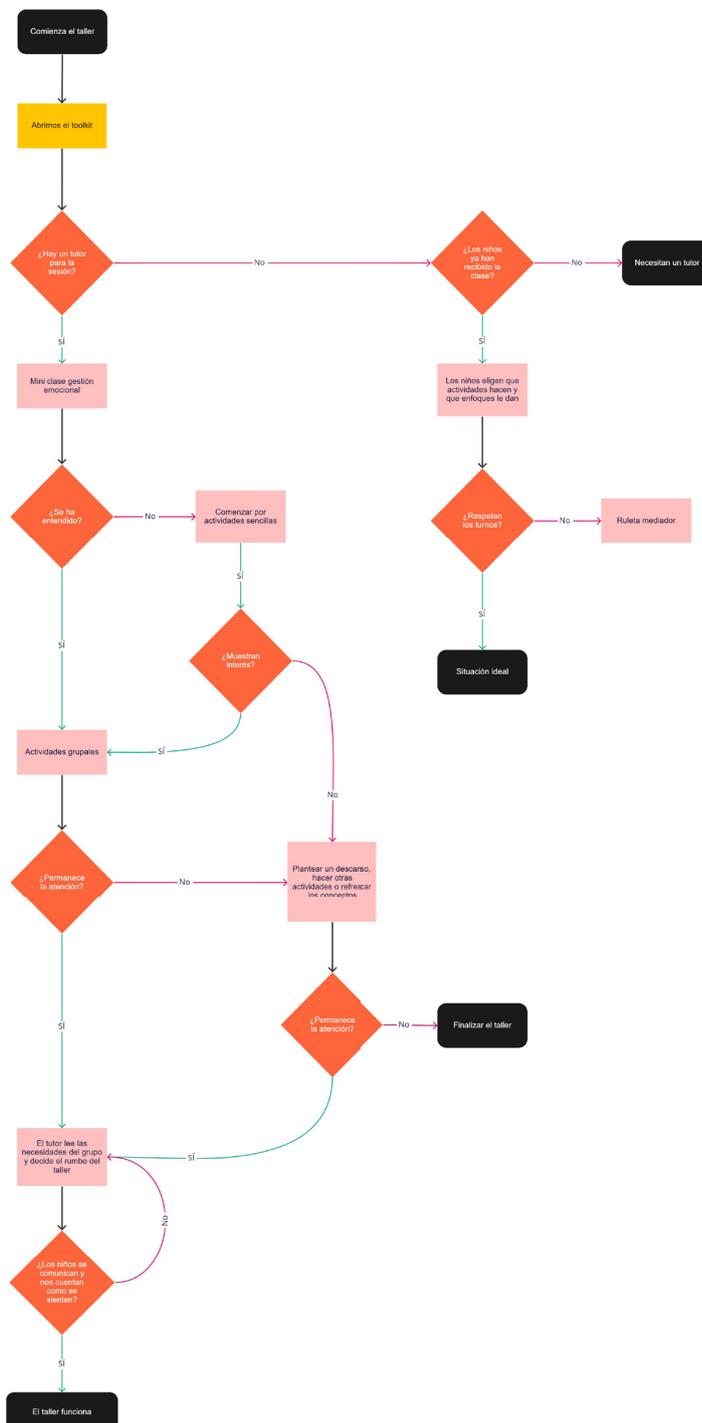
31. Evolución de figuras con emociones.



32. Primera maqueta de las actividades.

- Las actividades deben adecuarse a las dos franjas de edad, ya sea de forma individual (dos versiones de la misma actividad) o en conjunto (una actividad enfocada a una franja).
- Debemos ofrecer la posibilidad de ludificar las dinámicas.
- Es interesante mantener un balance entre la rigidez y la flexibilidad de las actividades. Ni demasiadas pautas que impidan adaptar los contenidos ni demasiada ambigüedad que permita el absurdo de los contenidos.

33. Flowchart del funcionamiento de Mala uva.



### 3.3.3. Actividades y materiales

En esta tercera fase, explicamos y definimos el uso de las actividades y que conforman Mala uva. Pueden consultarse de forma pormenorizada todos los contenidos en los documentos anexados, especialmente las dinámicas, donde se comentan las diferentes sinergias entre materiales.

#### Manual

El manual es el único material dirigido a los tutores y profesionales encargados de los niños y de la gestión del taller. En este documento se comenta el papel mediador que toma el tutor, se definen todas las actividades y se proponen y recomiendan diferentes dinámicas y combinaciones de actividades en función de los contextos y necesidades. Adicionalmente, se apela a la creatividad del tutor y su pericia para hacer la sesión lo más amena posible.

34. Portada y pliegos interiores del *Manual*.



#### Glosario de emociones

El glosario es un desplegable ilustrado por Alba Marrero con los textos de Nieves. Este material didáctico facilita el reconocimiento y comprensión de las emociones a la hora de impartir la mini clase. Incluye una definición general de las emociones y 6 específicas de cada una.

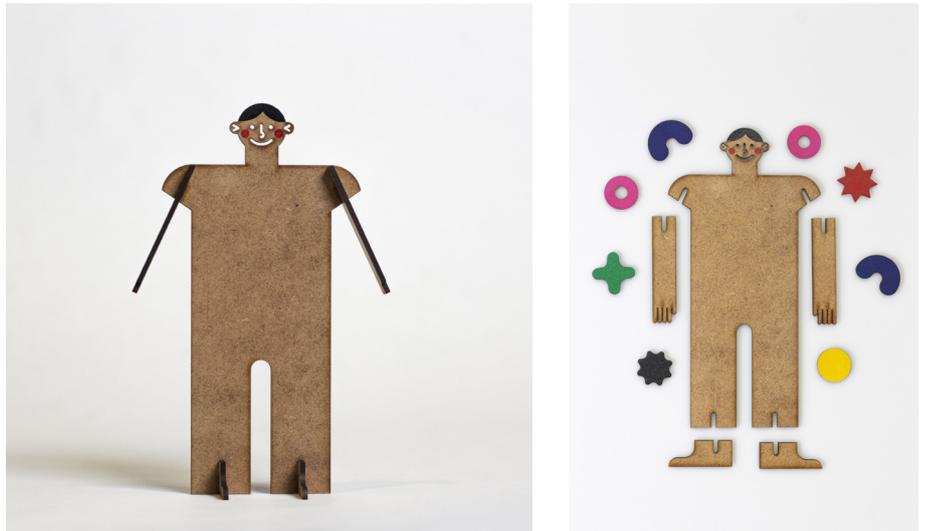
35. Portada e interior desplegado del *Glosario de emociones*.



### Miniyo

El Miniyo es la evolución lógica de *figuras con emociones*. La actividad consta de un muñeco desmontable al que le podemos colocar 6 figuras abstractas que representan las 6 emociones básicas. De esta forma, los niños pueden optar por expresar que sienten o identificar que siente otro compañero.

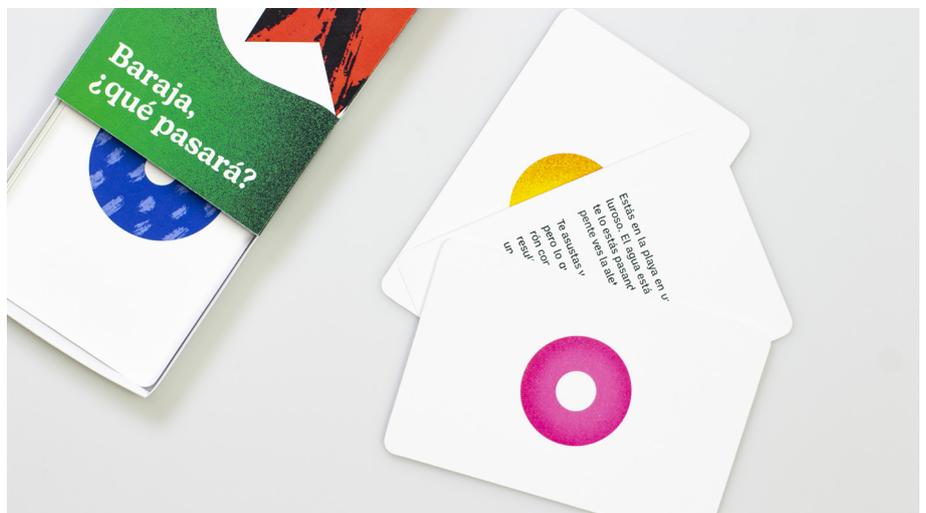
36. *Miniyo* con y sin emociones.



### Baraja de tarjetas

La baraja de tarjetas tiene dos funciones principales. En el reverso de la tarjeta, se muestra un símbolo que indica la emoción representada. Este símbolo se puede utilizar con otras actividades como la creación de historias. En el lado anverso se muestra una breve situación relacionada con la emoción que indicada. Este texto da pie a hablar sobre esa emoción y permite establecer un diálogo con los niños alrededor de situaciones cotidianas o delicadas.

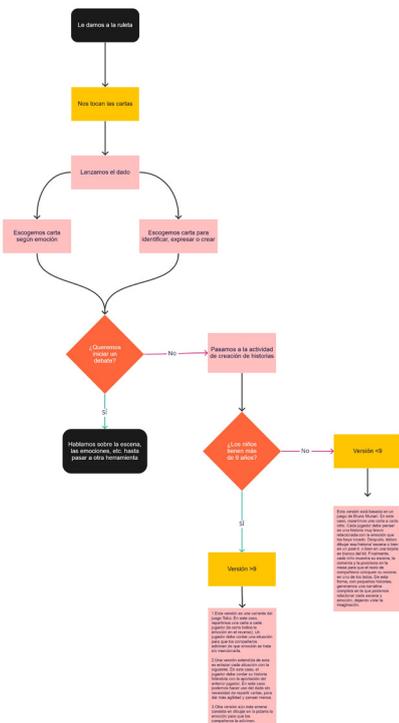
37. Baraja y tarjetas individuales con textos.



### Viñetas para historietas

Las *viñetas para historietas* consiste en pequeños cuadrados de 5\*5 cm en los que se pueden dibujar con rotulador. Estos cuadrados se pueden juntar entre compañeros una vez dibujados para secuenciar una historia completa. Si bien se puede usar con libertad, el material se combina principalmente con la creación de historias.

38. Viñetas historietas, con su caja y ficha dibujable.



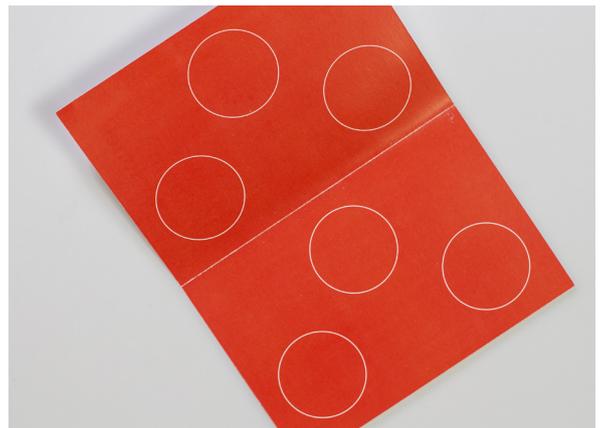
39. Flowchart del funcionamiento de la creación de historias.

### Creación de historias

La creación de historias tiene dos versiones según edades. De 6 a 8 años, se recomienda usar las ya mencionadas viñetas historietas, pues en esta edad comprobamos que prefieren dibujar y reducir la interacción social. De 9 a 11 años, se recomienda usar las tarjetas, pues comprobamos que en este rango los niños prefieren actividades versátiles y amenas en las que prime la interacción social.

### Álbum de coleccionables

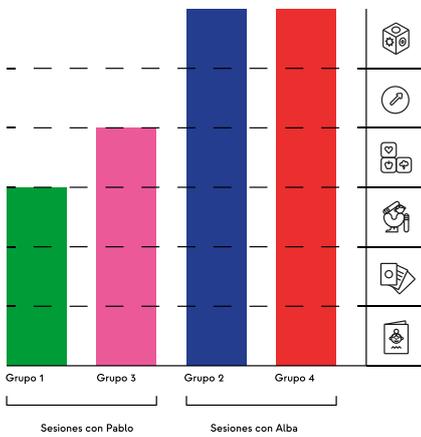
El álbum de coleccionables no es una actividad, sino un material de apoyo. Consiste en un sencillo pliego en el que podemos adherir pegatinas, ofreciendo la posibilidad de ludificar los talleres. Cada pegatina es una emoción y se recompensa con ellas, si el tutor así lo considera, cuando los niños expresan sus emociones o anécdotas personales. Funciona especialmente bien para incrementar la participación en las actividades o evitar el comportamiento disruptivo.



40. Mi álbum de emociones, portada e interior.

### Ruleta mediador y dado

La ruleta mediador y el dado, al igual que el álbum, son materiales de apoyo, no actividades. La ruleta facilita la elección aleatoria de las actividades, mientras que el dado permite escoger de la misma forma una de las 6 emociones. La ruleta puede utilizarse para mediar las dinámicas en caso de no saber por donde continuar o si varios niños quieren hacer actividades diferentes, mientras que el dado puede emplearse en la creación de historias o de forma libre. Ambos materiales son muy sencillos, pero a los niños les encanta jugar y trastear con ellos, por lo que resultan útiles para mantener el interés y la atención.



41. Resultados del segundo taller (ver Anexo II, Talleres ).



42. Ruleta mediador.



43. Dados.

**Primera impresión**

¿Los niños reaccionan de forma positiva al anunciar el taller?  
 Poco positiva  Positiva  Muy positiva

¿Les gusta el nombre de "Mala uva"?  
 Sí  No

Al destacar la caja ¿Qué material les resulta más interesante?  
 Baraja  Vóletas  Glosario  Álbum  Ruleta  Dado

**Glosario**

¿Les llama la atención el glosario y sus ilustraciones?  
 Sí  No

¿Pueden leer bien los textos del glosario?  
 Sí  No

¿Qué emoción les gusta más?  
 Alegría  Tristeza  Ira  Miedo  Asco  Sorpresa

¿Entienden la asociación entre emociones y símbolos?  
 Sí  No

**Tarjetas**

Del 1 al 5 ¿Cómo de positiva ha sido la experiencia con las tarjetas?  
 1  2  3  4  5

¿Entienden que las actividades pueden servir para varias cosas?  
 Sí  No

¿Pueden leer bien los textos de las tarjetas?  
 Sí  No

*Handwritten notes:* tarjetas al revés? glosario

44. Cuestionario rellenado en el taller.

## 3.4. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

### 3.4.1. Evaluación en el aula

Tras haber finalizado el primer prototipo de Mala uva, tuvimos la oportunidad de realizar un último taller el 27 de mayo para poder evaluar qué aspectos de la herramienta pueden mejorarse en el futuro. Trabajamos con un total de cuatro grupos divididos en dos sesiones de 55 minutos.

Para poder evaluar adecuadamente la sesión y obtener datos fiables, empleamos un cuestionario, formulando preguntas que nos ayudasen a entender las impresiones de los niños, sus preferencias, situaciones de conflicto, etc. Tras la sesión, reflejamos los resultados en diferentes gráficas, las cuales que pueden encontrarse anexadas en la memoria. Las conclusiones generales que obtuvimos de la sesión son:



45. Alumna observando las ilustraciones del *Glosario de emociones*.



46. Emociones imantadas del *Miniyo*.



47. Yasmin leyendo una tarjeta.

48. Grupo 1 probando Mala uva con Pablo Vigil y la tutora.

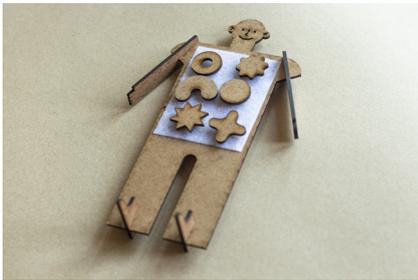
49. Grupo 2 probando Mala uva con Alba Marrero y el tutor.

- La primera impresión de los niños ante Mala uva es muy positiva.
- El glosario e ilustraciones les llaman la atención, aunque los textos presentan dificultades de lectura. Adicionalmente, la relación entre emoción, expresión y símbolo abstracto es entendida muy bien.
- La experiencia con las tarjetas es positiva, si bien hay diferentes aspectos que mejorar (textos aún más breves, la relación de la actividad con otras, etc.) la participación de los niños en la actividad es muy alta.
- El Miniyo presenta algunos conflictos a nivel de interacción y construcción (además de que los niños comienzan a desparramar las piezas), pero la experiencia y la participación a la hora de expresar las emociones propias o identificar la de los compañeros es muy positiva.
- En el caso de las viñetas, algunos expresaban de forma sencilla anécdotas o historias, aunque otros tantos no lo hacían. El tamaño les resultó cómodo para dibujar y mantener un grado de síntesis alto. Desafortunadamente, la idea de narración conjunta no llegó a entenderse del todo. En general, la experiencia fue correcta.





50. Aplicación del gráfico del prototipo con Alba Marrero.



51. Versión alternativa del *Miniyo* con velcro.

52. Tablero de 500\*700 mm tras pasar por la recortadora láser de la facultad.



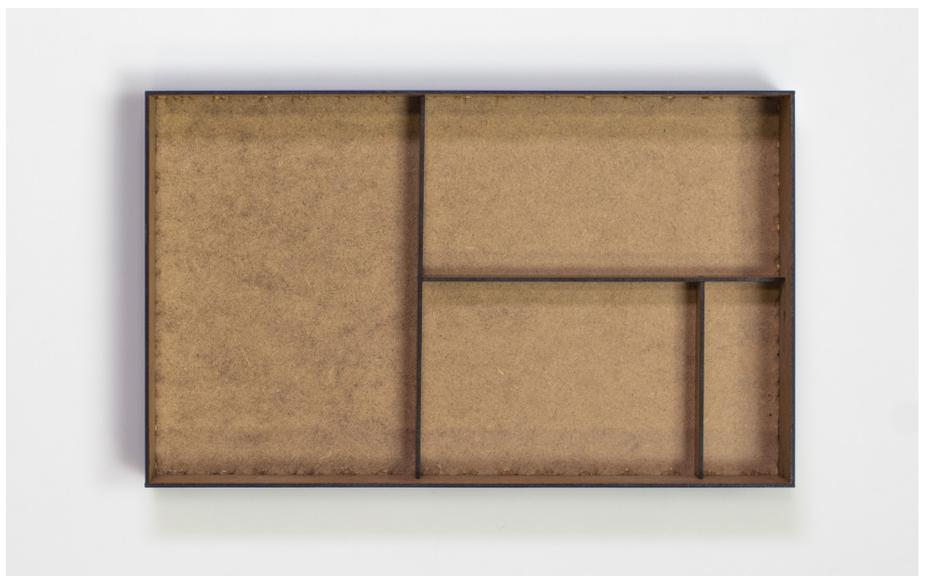
53. Tapa alternativa de Mala uva grabada con láser.

54. Caja interior con separadores.

Otros aspectos curiosos menos relevantes fueron que tanto girar la ruleta como tirar el dado les gustaba y ayudaba a mantener el ritmo del taller. Al integrar el álbum de coleccionables y las pegatinas, el nivel de participación y el *engagement* aumentaron considerablemente, siendo una buena opción para subir los ánimos si la sesión se ralentiza.

### 3.4.2. Materiales y acabados

La caja, el *Miniyo* y sus emociones, las viñetas y la ruleta están hechas partiendo de un tablero de DM de 500\*700 mm, en el que encajamos todas las piezas, cortándolas en la grabadora láser. A continuación, cada pieza pasa por un proceso diferente según su acabado. Las emociones, la ruleta y parte de la caja las pintamos con acrílico, añadiendo un barniz mate. Se ensambla la ruleta con un tornillo encuadernador, forramos las viñetas con un vinilo



de pizarra blanca esmaltada, añadimos los imanes a las figuras del Miniyo, forramos la caja con el gráfico impreso en papel estucado de 120 gr laminado en mate e imprimimos el resto del material gráfico.

### 3.4.3. Reproducibilidad, sostenibilidad y accesibilidad

El prototipo con el que hemos trabajado es una versión que atiende a propósitos de testeo y evaluación. Al haber realizado una única unidad, el coste de producción dista de otros procesos de mayor tirada. Aun si se produjese de forma industrial, el formato de la herramienta está pensado para disponer de una o dos unidades en cada centro. No obstante, esto no supone un problema para asegurar la reproducibilidad, sostenibilidad y accesibilidad de los contenidos y actividades, ya que sería posible reproducir los contenidos del *toolkit* mediante sistemas de impresión comunes.

La experiencia de uso varía, por ejemplo, si imprimimos el glosario en un A3 o el álbum de emociones en A4 en blanco y negro, perderemos parte del atractivo del gráfico y su color, pero aparece la nueva opción de colorear y personalizar los materiales.

Lo mismo ocurre con el *Miniyo*, que al imprimir el muñeco lineal en un A4 en blanco y negro, los niños pueden dibujar en su pecho las emociones que sienten, inventándose los colores y formas. Una vez más aparecen nuevas opciones, como el hecho de poder personalizar nuestro muñeco, pintarlo, cambiarle el pelo, etc.

Este proceso de adaptación podría hacerse con otros contenidos. El propósito al final es ofrecer alternativas para los centros con menos recursos y que puedan disfrutar de una experiencia similar a la original, más barata, sostenible y fácil de obtener.

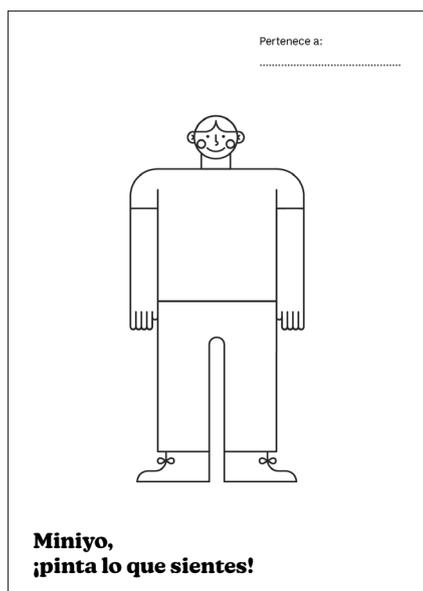
## 4. RESULTADO

### 4.1. APLICACIONES Y PRODUCTO FINAL

A continuación, se muestran las aplicaciones finales de las actividades y materiales que contiene Mala uva. El resultado es el prototipo de una herramienta completa, tanto gráfica como funcionalmente.



55. Álbum de coleccionables personalizado por los niños, sistema de impresión común.



56. *Miniyo* personalizable adaptado para ser más accesible.



57. Prototipo final, detalle de la caja.

58. Prototipo final, caja.

59. Prototipo final, caja abierta.



60. Prototipo final, pegatinas coleccionables.



61. Prototipo final, contenidos desglosados.

62. Prototipo final, *Miniyo*.



## 5. PREVISIÓN DE IMPACTO

### 5.1. PRESUPUESTO Y VIABILIDAD

La producción del prototipo de Mala uva queda enmarcada en las limitaciones del proyecto conjunto, por lo que la producción de Mala uva no se ha realizado de manera industrial, sino que se toma como referencia los gastos en materiales y formatos impresos que hemos asumido a lo largo del desarrollo del prototipo. Por lo tanto, la siguiente tabla ilustra el coste de producción en base a los aspectos comentados:

63. Presupuesto de producción del prototipo.

<b>Mala uva: Producción prototipo</b>		
<b>Elementos</b>	<b>Uds.</b>	<b>Precio total</b>
Manual	1	5,4 €
Glosario	1	13,32 €
Álbum	4	6 €
Pegatinas	36	2,4 €
Baraja con embalaje	1	9,8 €
Viñetas con embalaje	1	3,2 €
Miniyo	1	2,5 €
Dado	1	7,4 €
Ruleta	1	0,8 €
Caja	1	17,67 €
<b>Precio total (con IVA)</b>		<b>68,49 €</b>

De la misma forma, la siguiente tabla muestra las tarifas de conceptualización y diseño de la experiencia y las actividades. Si bien en un proyecto social como este, la retribución económica se sustituye por la iniciativa personal de mejorar la sociedad, el presupuesto se establece en vistas de la financiación en forma de subvenciones por parte de la administración pública:

64. Presupuesto de diseño de la experiencia.

<b>Mala uva: Diseño de experiencia</b>	
<b>Elementos</b>	<b>Precio total</b>
Conceptualización de la herramienta	1000 €
Diseño de las actividades	600 €
Pruebas con usuarios	600 €
Definición de personas y <i>flowcharts</i>	200 €
<b>Precio total (con IVA)</b>	
	<b>2.400 €</b>

Respecto la viabilidad del proyecto, como hemos narrado en la presente memoria, la capacidad de implementación del prototipo resulta clara, puesto que ya ha sido probada de forma preliminar en contextos de uso real. El objetivo último sería implementar Mala uva en el aula y en talleres educativos, comenzando por la aplicación en consulta por parte de Nieves García.

## 5.2. IMPLEMENTACIÓN Y DIFUSIÓN

Actualmente, el prototipo realizado para La Casa Grande debe seguir un proceso iterativo de evaluaciones y modificaciones hasta llegar a una versión validada y efectiva para asegurar la mejor experiencia posible. Así mismo, con la implementación de esta versión “definitiva” en otras asociaciones como Centro de Día Entre Amics o Fundación ADSIS, le acompañaría un plan de difusión en el que la identidad visual tomase nuevos formatos y medios en los que se exprese, así como campañas de comunicación o vídeos explicativos, entre otros, con el fin de promocionarse tanto en el ámbito público como en las diferentes organizaciones y asociaciones en las que Mala uva sea una opción conveniente.

## 6. CONCLUSIONES

Para concluir esta memoria, cabe recordar el inicio de este proyecto. Mala uva nace como una idea ante una problemática real abordada desde dos TFG, cuya división de trabajo consideramos exitosa, permitiendo que una persona se centre íntegramente en la conceptualización y diseño de la herramienta mientras que la otra atiende al aspecto visual, algo inabarcable en el alcance de un único TFG.

Tras un arduo proceso de conceptualización, diseño, evaluación e iteración, en el que la recopilación de datos e información fue de suma importancia para desarrollar modelos conceptuales, logramos conjuntamente el objetivo principal de generar una herramienta que facilitase el aprendizaje de las emociones y su gestión para los niños de la Casa Grande. No ha sido un proceso lineal, estable y paulatino, sino rachas de reflexión, acción y conversación, que han permitido la correcta planificación y gestión del proyecto.

En relación con los objetivos específicos, desde este TFG hemos logrado entender e implementar criterios de diseño social; analizar diferentes referentes y formatos de herramientas; aplicar metodologías cualitativas para obtener datos con los que entender las necesidades de la asociación y los niños, así como realizar talleres; diseñar y evaluar un prototipo y modificarlo con base a sus debilidades y fortalezas; planificado el impacto del proyecto y sus posibilidades a futuro.

Desde este TFG, el diseño de las actividades y la experiencia de usuario a través del concepto de toolkit ha sido muy satisfactorio, tal y como pudo comprobarse en los últimos testeos junto con la opinión de Nieves y del resto de profesionales de La Casa Grande.

El desarrollo de este proyecto no finaliza con este TFG, sino que supone un punto de partida tanto para la implementación de Mala uva como para las futuras investigaciones y proyectos relacionados con el diseño social en los que colaboraré.

En suma, la realización del presente trabajo ha resultado en un proyecto completo, funcional e implementable, que desde su conceptualización y diseño de experiencia, pone en práctica los conocimientos, destrezas y aptitudes adquiridas a lo largo del grado en Diseño y tecnologías Creativas.

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS Y ARTÍCULOS

Debra Levin Gelman. (2010). Design for Kids: Digital Products for Playing and Learning.

O'Grady, J. V. (2018). Manual de investigación para diseñadores (BLUME).

Pelta Resano, R. (2007). Diseñar con la gente. Temes de Disseny, 24, 27–34.

Ranea, J. E. C. (2012). LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LAS AULAS. 11.

Triglia, A. (2016). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Un resumen sobre la teoría del psicólogo suizo. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

Vacca, R., Bromley, M., Leyrer, J., Sprung, M., & Homer, B. (2014). Designing Games for Emotional Health. Learning, Education and Games, 123–140.

### PÁGINAS WEB

CAST. (2018). About Universal Design for Learning. Technology, Center for Applied Special. <https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-udl>

Don Norman and Jakob Nielsen. (s.f.). The Definition of User Experience (UX). Nngroup. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

IVLA. (2017). Visual Literacy Defined. Ivla. <http://www.aperture.org/wp-content/uploads/2013/05/vis-lit-data.pdf>

La Casa Grande. (s.f.). Taller Refuerzo Escolar y Apoyo Socieducativo. Laca-sagrande.Org. Retrieved May 1, 2021, from <https://www.lacasagrande.org/que-hacemos/familia-e-infancia/taller-de-refuerzo-escolar-y-apoyo-socieducativo-del-menor/>

Liu, F. (2018). Designing for Kids: Cognitive Considerations. Nielsen Norman

- Group. <https://www.nngroup.com/articles/kids-cognition/>
- Londoño, C. (2019). Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo. Eligeeducar. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- Ministerio de Sanidad Consumo y Bienestar Social. (2017). Encuesta Nacional de Salud España 2017. Informe monográfico de Salud Mental. Ens 2017-2018, pp 21-25.
- Pelta, R. (2020). Jornadas de Diseño para la Innovación Social y Diseño Social. Las Naves. [https://www.youtube.com/watch?v=A3ilsZc65\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=A3ilsZc65_s)
- Pelta, R. (2016). ADG-FAD — ¿Y si el diseño puede transformar la sociedad?. <https://www.adg-fad.org/es/news/disenio-para-el-bien-social>
- UXPA International. (s.f.). Definitions of User Experience and Usability. User Experience Professionals Association. Retrieved May 1, 2021, from <https://uxpa.org/definitions-of-user-experience-and-usability/>
- Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games: “It’s fun and we learn things.” *Simulation and Gaming*, 40(5), 626–644. <https://doi.org/10.1177/1046878109333793>
- Wesolko, D. (2016). Peter Morville’s User Experience Honeycomb. Medium. <https://medium.com/@danewesolko/peter-morvilles-user-experience-honeycomb-904c383b6886>

## ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

### FIGURAS Y TABLAS

1. División de tareas y sinergia entre disciplinas.
2. Planificación. En verde, tareas individuales relativas al diseño de experiencia, y en rosa, tareas realizadas por Alba Marrero.
3. Planificación. En naranja, tareas del proyecto realizadas de forma común.
4. *UDL Guidelines*. Tres columnas: Compromiso, Representación, Acción y expresión
5. Piaget, las UDL y la alfabetización visual componen el aprendizaje en Mala uva.
6. Portada del *Emocionario, di lo que sientes*, Cristina Núñez y Rafael R. Valcárcel, 2013.
7. Mapa gráfico *Universo de emociones*, Eduard Punset *et al.*
8. El proceso iterativo del diseño centrado en el usuario.
9. Portada del cuadernillo de la colección Telefónica.
10. *Honeycomb* que ilustra los 7 pilares de la experiencia de usuario según Peter Morville
11. Proceso del doble rombo del Design Council, *Manual de investigación para diseñadores*.
12. Las diferentes gráficas arrojan los resultados de la encuesta (ver ANEXO I, Encuestas).
13. El 85% de los tutores trata de mantener una buena comunicación.
14. El esquema ilustra el modus operandi del desarrollo iterativo de Mala uva.
15. Piezas de *Phylum Fantasticum encajadas*, Milimbo, 2015.
16. Elementos que conforman *El Recetario Mágico*, Milimbo, 2016.
17. Tarjetas *8 sequences*, Bruno Munari, 1976
18. *Emotional First Aid Kit*, The School of Life, 2019.
19. Conjunto de materiales de *Let’s talk about sex*, Anna Eickhoff, 2019.
20. Infografía del *Design Toolkit: Proceso y Métodos de Diseño Centrado en las Personas*, UOC, 2020.
21. Diferentes herramientas y materiales del *Design Toolkit*, UOC, 2020.
22. Boceto del *Toolkit* para Mala uva.

23. Esquema básico de los contenidos del *Manual* de Mala uva.
24. Conjunto de bocetos conceptuales de las actividades y materiales para la herramienta.
25. Primer taller en La Casa Grande, mini clase de emociones.
26. Primer taller en La Casa Grande, niños en acción.
27. Interpretación de emociones, por Chuku.
28. *Post-its* para testear la creación de historias.
29. Figuras con emociones, resultados.
30. Resultados de la creación de historias tras la evaluación con Nieves (ver ANEXO I, Encuestas).
31. Evolución de figuras con emociones.
32. Primera maqueta de las actividades.
33. *Flowchart* del funcionamiento de Mala uva.
34. Portada y pliegos interiores del *Manual*.
35. Portada e interior desplegado del *Glosario de emociones*.
36. *Miniyo* con y sin emociones.
37. Bara y tarjetas individuales con textos.
38. *Viñetas historietas*, caja y dibujable.
39. *Flowchart* del funcionamiento de la creación de historias.
40. *Mi álbum de emociones*, portada e interior.
41. Resultados del segundo taller (ver ANEXO I, Talleres).
42. Ruleta.
43. Datos.
44. Cuestionario rellenado en el taller.
45. Alumna observando las ilustraciones del *Glosario de emociones*.
46. Emociones imantadas del *Miniyo*.
47. Yasmin leyendo una tarjeta.
48. Grupo 1 probando Mala uva con Pablo Vigil y la tutora.
49. Grupo 2 probando Mala uva con Alba Marrero y el tutor.
50. Aplicación del gráfico del prototipo con Alba Marrero.
51. Versión alternativa del *Miniyo* con velcro.
52. Tablero de 500\*700 mm tras pasar por la recortadora láser de la facultad.
53. Tapa alternativa de Mala uva grabada con láser.
54. Caja interior con separadores.
55. Álbum de coleccionables personalizado por los niños, sistema de impresión común.
56. *Miniyo* personalizable adaptado para ser más accesible.
57. Prototipo final, detalle de la caja.
58. Prototipo final, caja.
59. Prototipo final, caja abierta.
60. Prototipo final, pegatinas coleccionables.
61. Prototipo final, contenidos desglosados.
62. Prototipo final, *Miniyo*.
63. Presupuesto de producción del prototipo.
64. Presupuesto de diseño de la experiencia.

# ANEXO I

---

## MALA UVA I

ENCUESTAS, TALLERES Y ENTREVISTA.

Presentado por Pablo Vigil Escrivà

Tutor: Álvaro Sanchis Gandía

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>2. ENCUESTA</b> .....	3
2.1. <i>General</i> .....	3
2.2. <i>Evaluación</i> .....	11
<b>3. TALLER EN LA CASA GRANDE</b> .....	14
3.1. <i>Taller 1</i> .....	14
3.2. <i>Taller 2</i> .....	23
<b>4. ENTREVISTA A NIEVES GARCÍA</b> .....	33

# 1. INTRODUCCIÓN

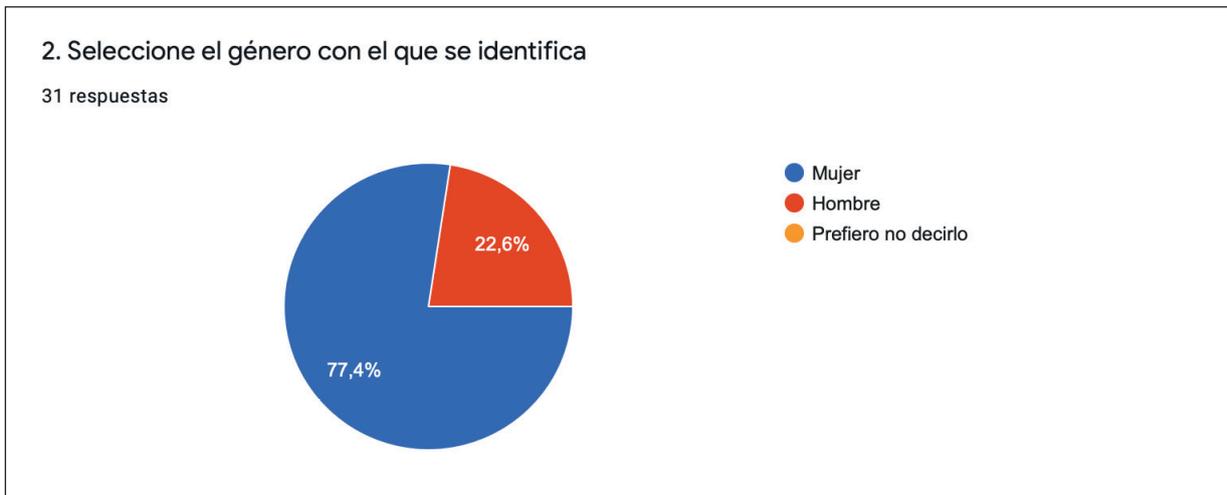
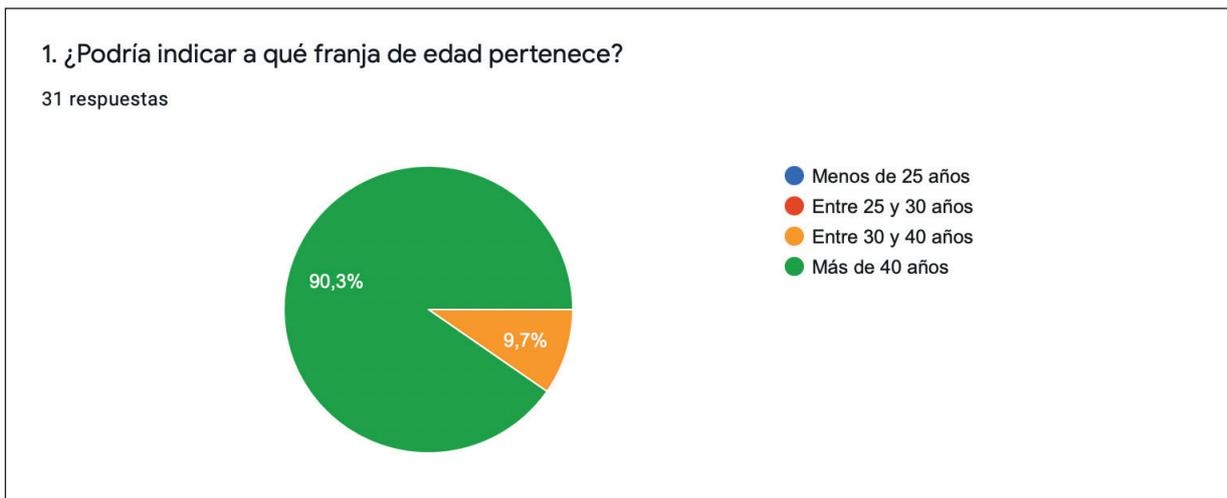
Este anexo recopila diferentes acciones realizadas durante el desarrollo del proyecto con el objetivo de obtener datos e información de utilidad. Todo ello se expone a través de los siguientes apartados: encuestas, entrevista y taller.

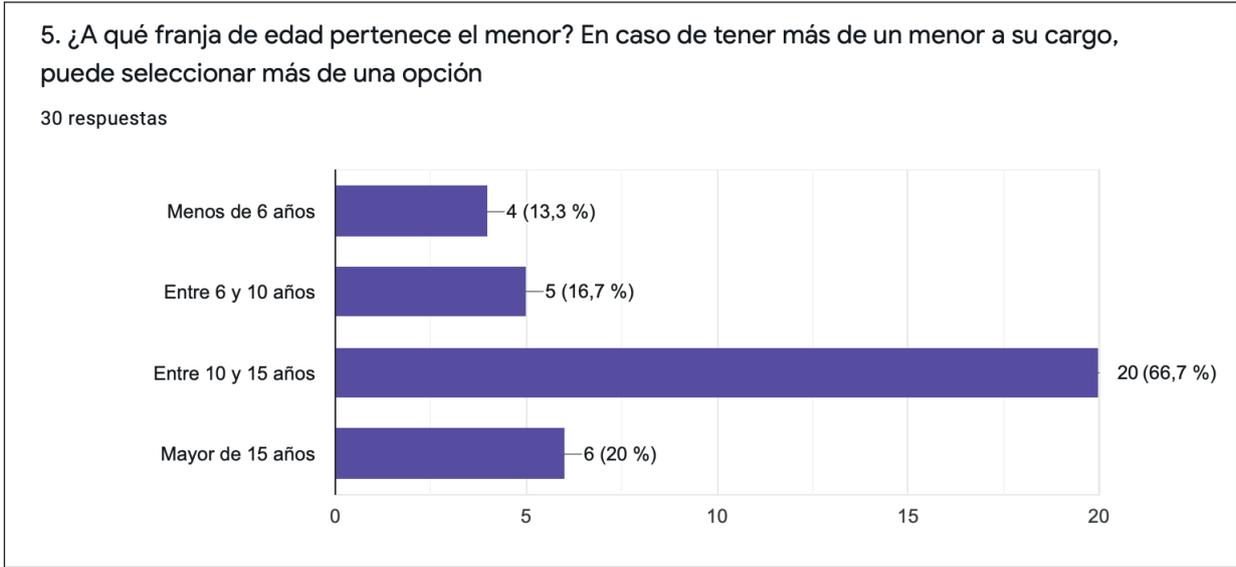
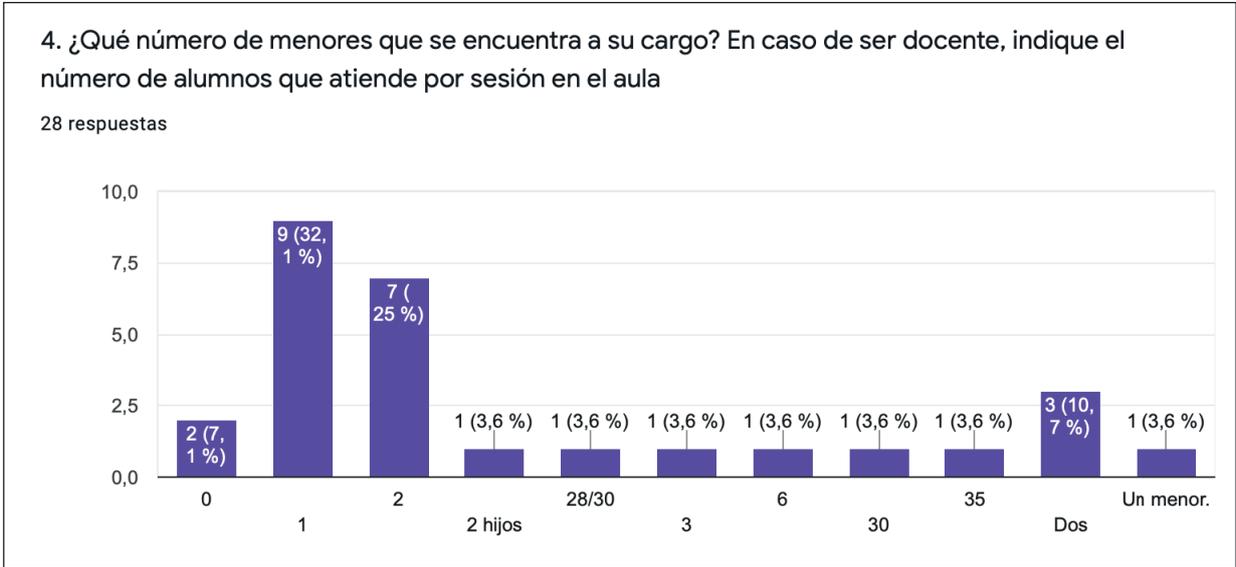
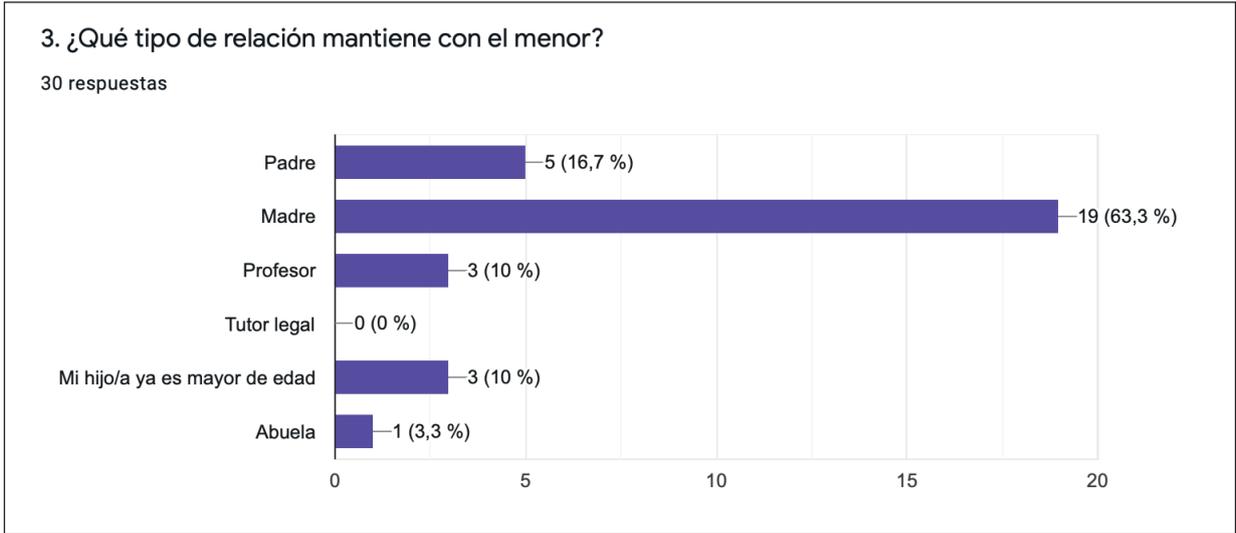
## 2. ENCUESTAS

### 2.1. GENERAL

A continuación se muestran las respuestas y porcentajes recogidos en las encuestas a público general, padres y profesionales de la educación realizada para el proyecto desarrollado en conjunto, Mala uva. Este está conformado por los TFG “Mala uva I. Diseño de una herramienta para el aprendizaje y gestión de las emociones”, realizado por el alumno Pablo Vigil Escrivà, y “Mala uva II. Identidad visual e ilustración de una herramienta para el aprendizaje y gestión de las emociones”.

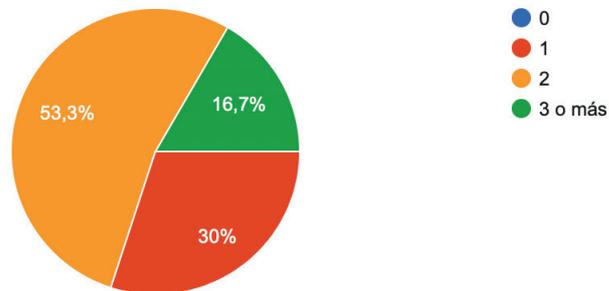
#### INICIO DE LA ENCUESTA





6. ¿Cuántos vehículos hay en su unidad familiar?

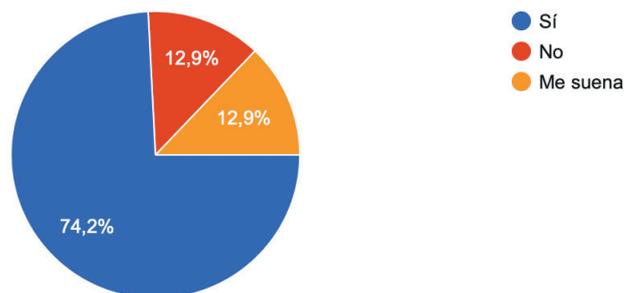
30 respuestas



### PARTE 1. GESTIÓN EMOCIONAL

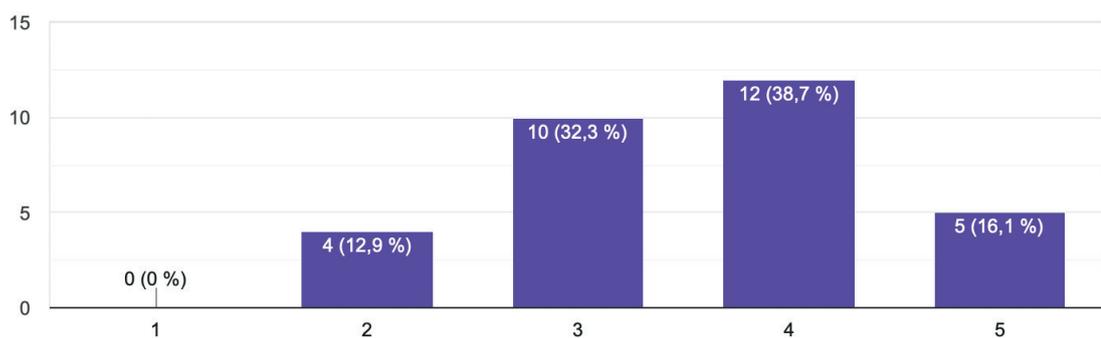
7. ¿Conoce el término “gestión emocional”?

31 respuestas



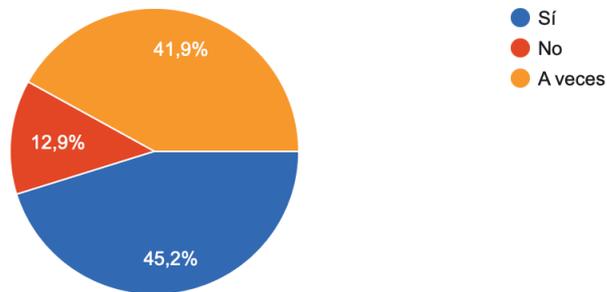
8. Del 1 al 5 ¿Como de buena considera que es su inteligencia emocional?

31 respuestas



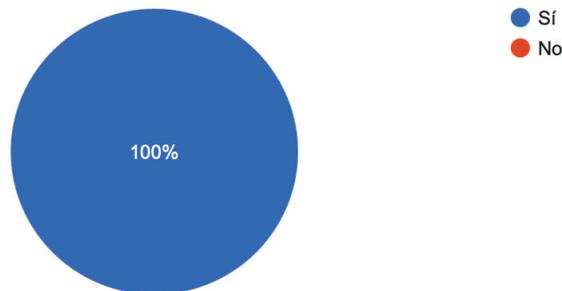
9. ¿Expresa habitualmente y de forma abierta sus sentimientos?

31 respuestas



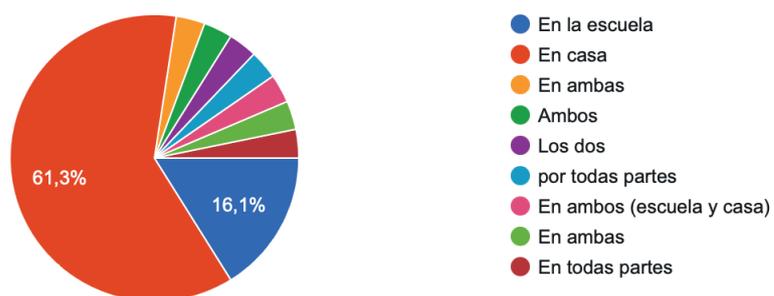
10. ¿Piensa que es importante que los niños desarrollen una buena inteligencia emocional?

31 respuestas



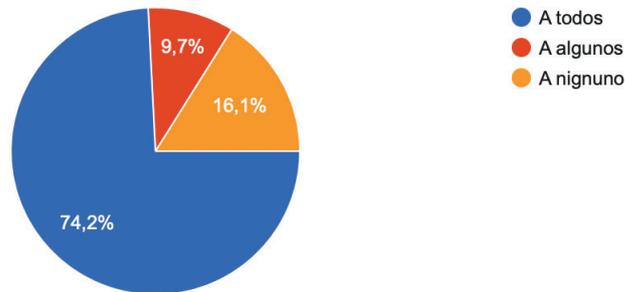
11. ¿Dónde considera que los menores deberían desarrollar la inteligencia emocional?

31 respuestas



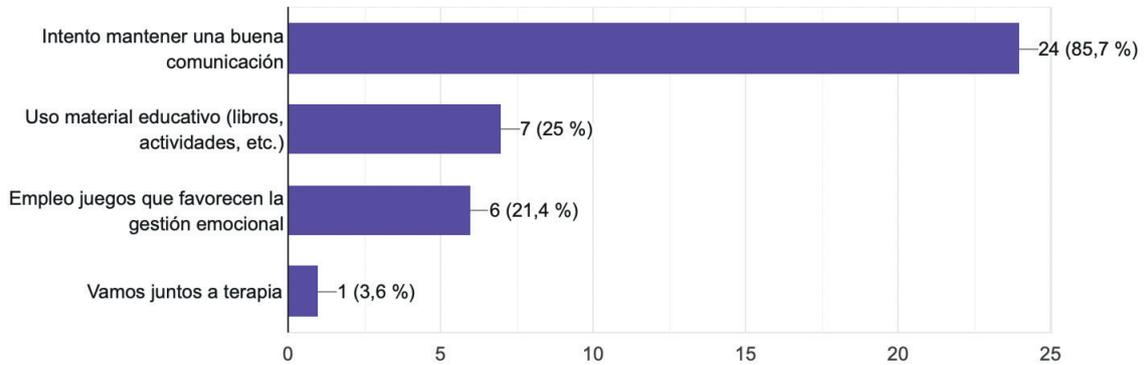
12. De los menores que tiene a cargo ¿A cuántos les enseña a manejar sus sentimientos y emociones?

31 respuestas



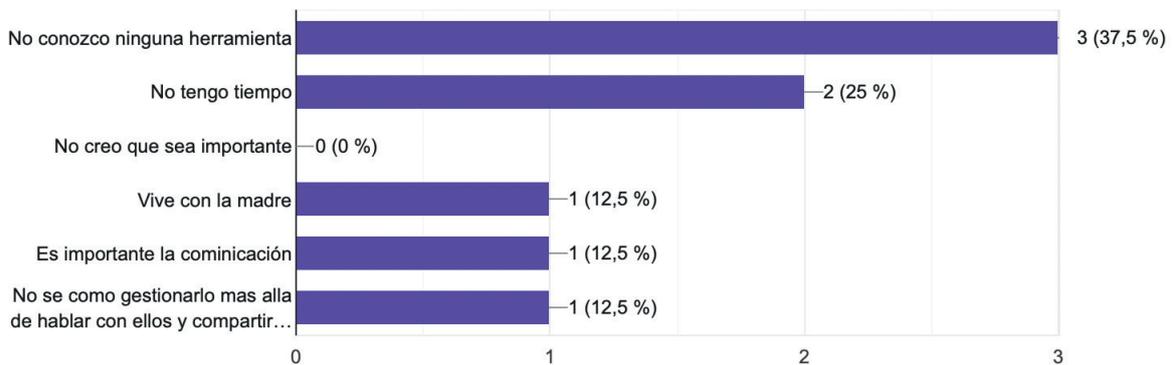
13. Si es así ¿Qué métodos o herramientas emplea? Puede elegir más de una

28 respuestas



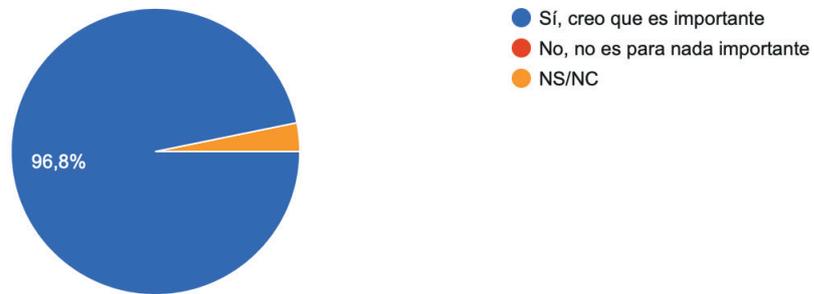
14. De no ser así, indique por qué. Puede elegir más de una

8 respuestas



15. En general ¿Cree que la inteligencia emocional y la salud mental es importante?

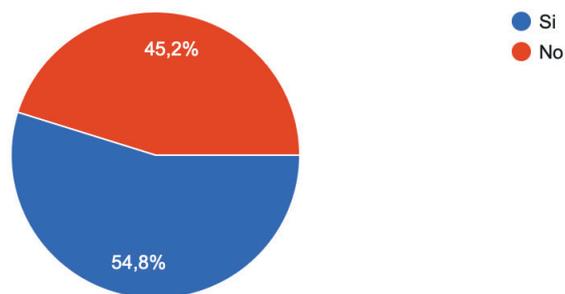
31 respuestas



## PARTE 2. HERRAMIENTAS DE APOYO

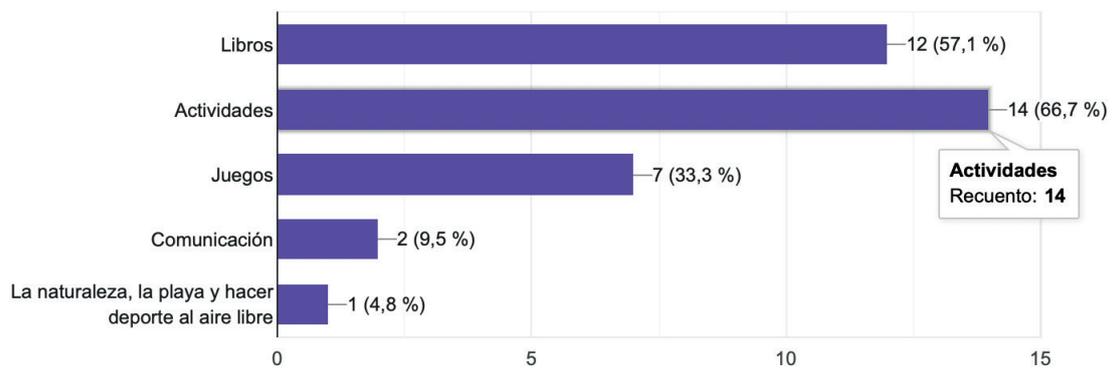
16. ¿Conoce alguna herramienta para el aprendizaje de la gestión emocional en niños?

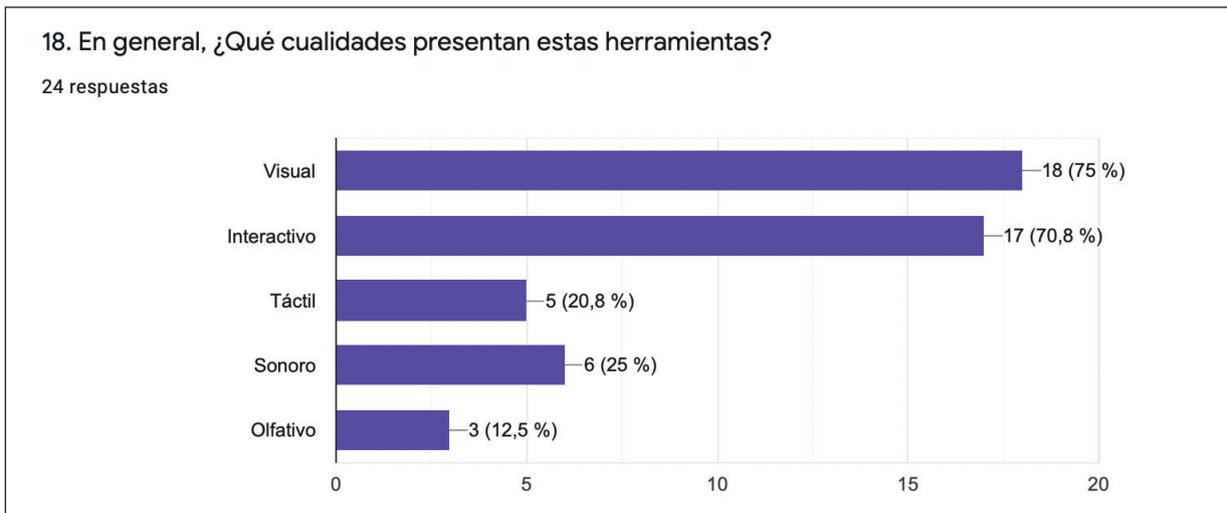
31 respuestas



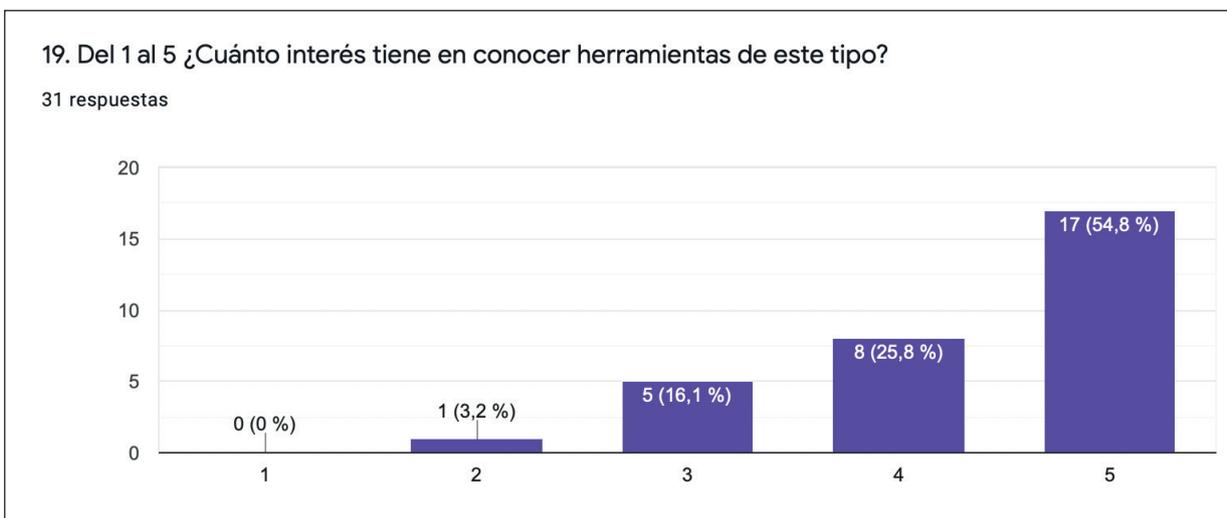
17. En caso afirmativo ¿Qué tipo de herramientas conoce? Puede elegir más de una

21 respuestas





**PARTE 3. OPINIÓN**

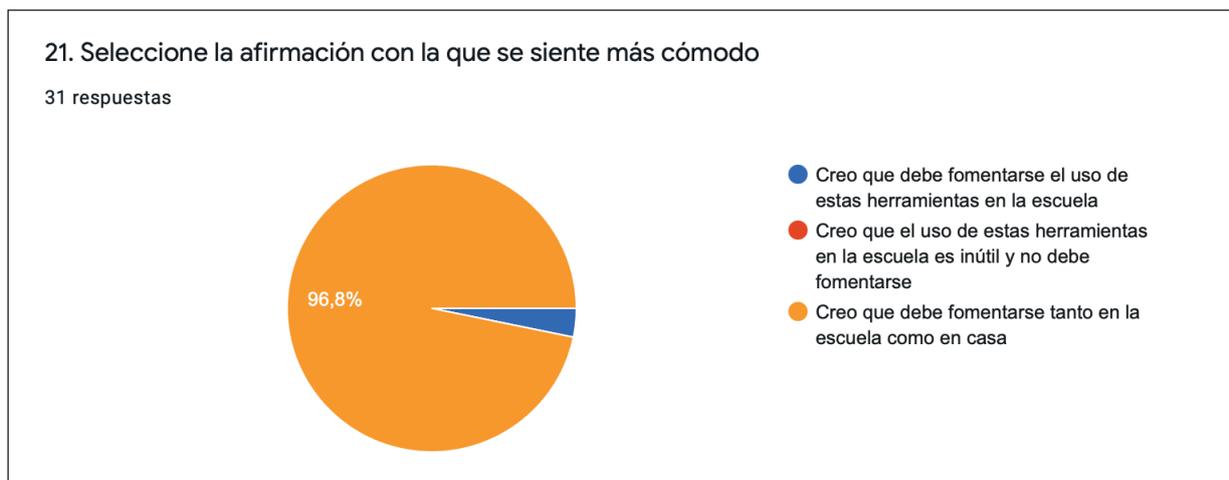


**20. ¿Cree que este tipo de herramientas son de utilidad para los niños a la hora de aprender y mejorar su gestión emocional? Explique su respuesta.**

(31 respuestas. Se han unificado las respuestas coincidentes)

Sí
No sé si hay herramientas más útiles de la buena comunicación pero siempre estoy abierta para que me asesoren
Sí, pueden evitar caer en depresión, falta de confianza, etc.
Para niños y adultos
Sí, para poder avanzar en las dificultades
Sí, porque es una característica muy importante a desarrollar para la vida
Totalmente necesarias. Enseñar a gestionar las emociones es fundamental para el desarrollo y las relaciones sociales

Sí, porque mejorará su autoestima y la relación con los que lo rodean.
No
No sé explicar
Sí, así aprenden a controlar sus emociones
Creo que sí porque ayuda a tener más cultura
Creo que es importante e imprescindible
Creo q deberían tener herramientas para casa
Desarrollo de más confianza en sí mismo
Sí serán, nunca las he visto.
Sí me parece importante pues de esta manera el menor siente que los adultos se interesan por su bienestar utilizando las herramientas a su alcance para que el menor libere su espíritu y corazón facilitando el aprendizaje.
Un niño relajado y apaciguado aprende mejor
Sí, ellos no tienen acceso o interés directo y hay que facilitarles las mismas
Muy importantes

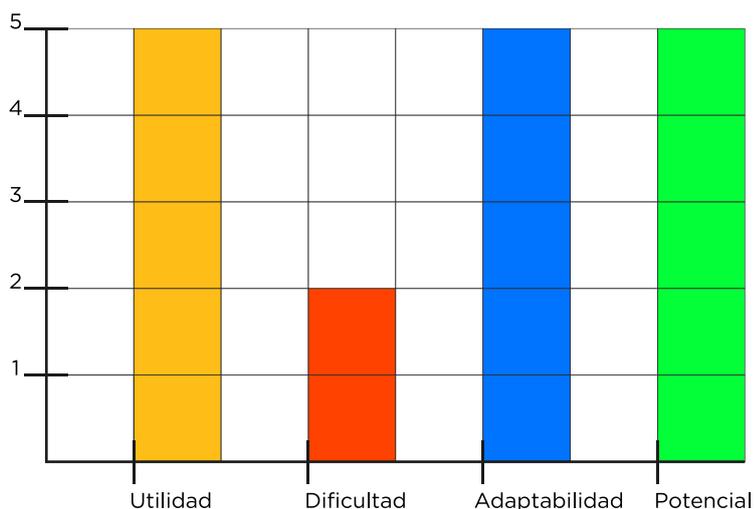


## 2.1. EVALUACIÓN

Una segunda encuesta facilitó la evaluación de las propuestas conceptuales con Nieves. Los parámetros que empleamos fueron: grado de utilidad, grado de dificultad, adaptabilidad de la dinámica a diferentes situaciones y conflictos y potencial de la dinámica. En último lugar, dejamos una casilla para mejoras, consejos y comentarios. Adicionalmente, recibimos algunas respuestas en forma de audio por parte de Nieves.

### INICIO DE LA ENCUESTA

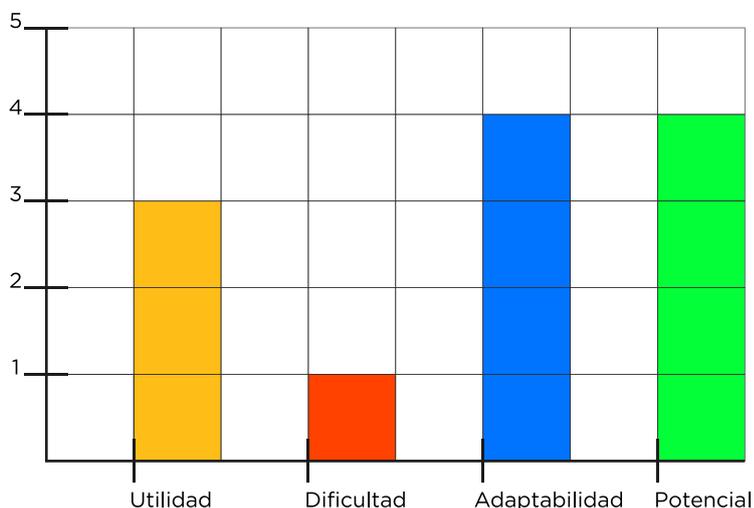
#### Guía/ Instrucciones



#### Comentarios:

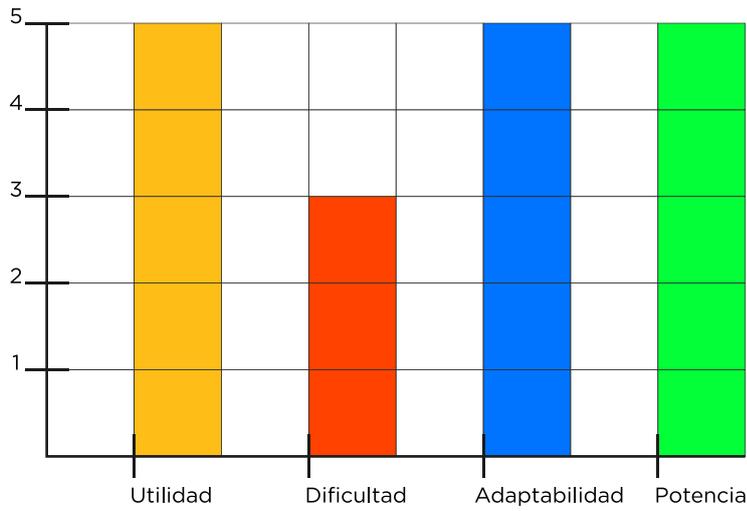
Mejoras, consejos y comentarios: Poner la parte de explicación de las emociones al principio. Desde mi punto de vista tiene más sentido que tanto la persona que guía como los menores que van a realizar la dinámica, sepan identificar y expresar las emociones básicas. Así, la dinámica servirá como entrenamiento y contexto en el que resolver dudas y poder ofrecer más alternativas.

#### Caretas y mímica



#### Comentarios

Tarjetas



Comentarios:

Redefinir un poco los conceptos de identificación, expresión y creación. La dinámica en sí es estupenda.

Identificación: ¿cómo creéis que se siente Pepito?

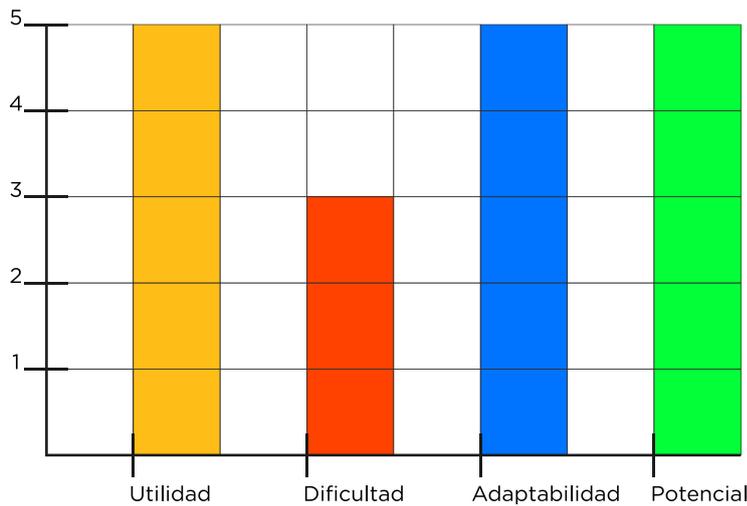
Expresión: Hablar de cómo lo está mostrando y si lo está expresando o no. Es importante tener en cuenta que la expresión emocional no siempre se da, en muchos casos es por miedo o vergüenza por lo que no se expresa y en otras ocasiones la reacción es desajustada.

Creación: yo propondría

- Crear otra historia/ final en el que tenga que aparecer la emoción X
- Proponer que pudiera hacer pepito o la otra persona
- Fomentar la solución de conflictos y búsqueda de alternativas

Importante no centrarnos en conseguir siempre un final feliz, porque ahí no estamos enseñando la identificación, expresión o gestión de todas las emociones, sino que estaríamos invalidando todas aquellas que no sean felicidad.

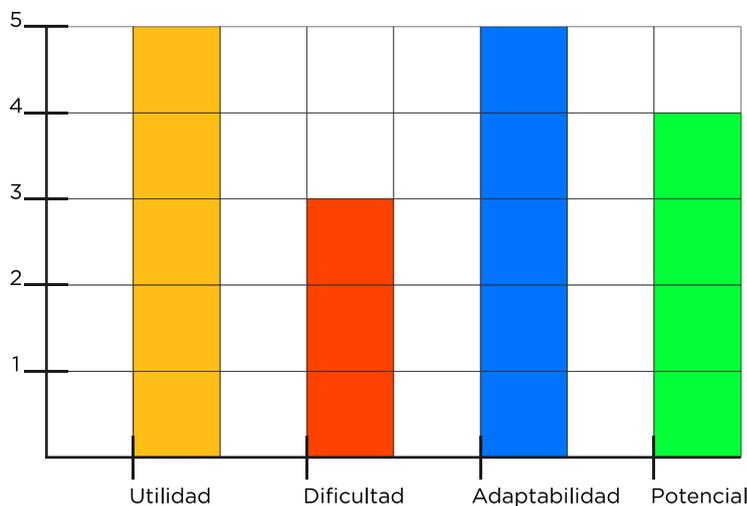
Ruleta mediador



Comentarios:

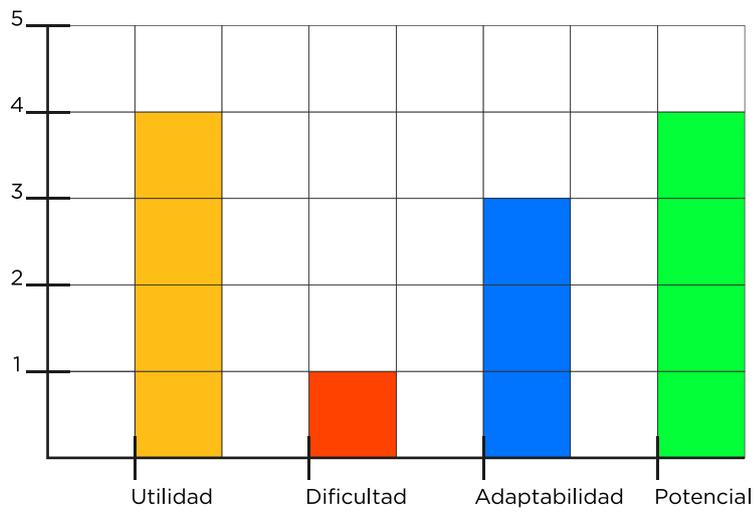
Me gusta mucho esta actividad, es tanto aplicable en situación ficticia sobre un tablero como dinámica física al aire libre

Creación de historias en grupo



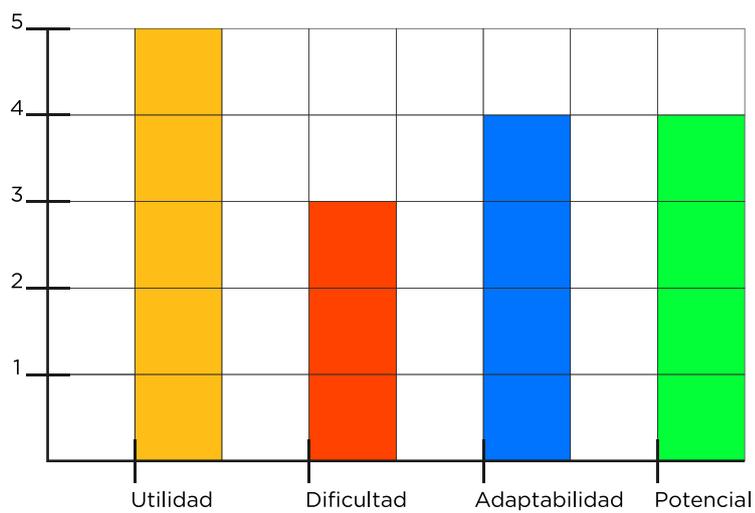
Comentarios:

Expresión con formas y colores



Comentarios:

Figuras con emociones



Comentarios:

Hay que tener en cuenta que las emociones varían a lo largo del tiempo, no hablar de identidad sino de emociones en situaciones o momentos determinados, también lo podrían hacer refiriéndose a cómo creen que están otras personas.

Ej: ¿Cómo te sientes en este momento? ¿Cómo se siente x cuando x? ¿Cómo te sientes cuando x?

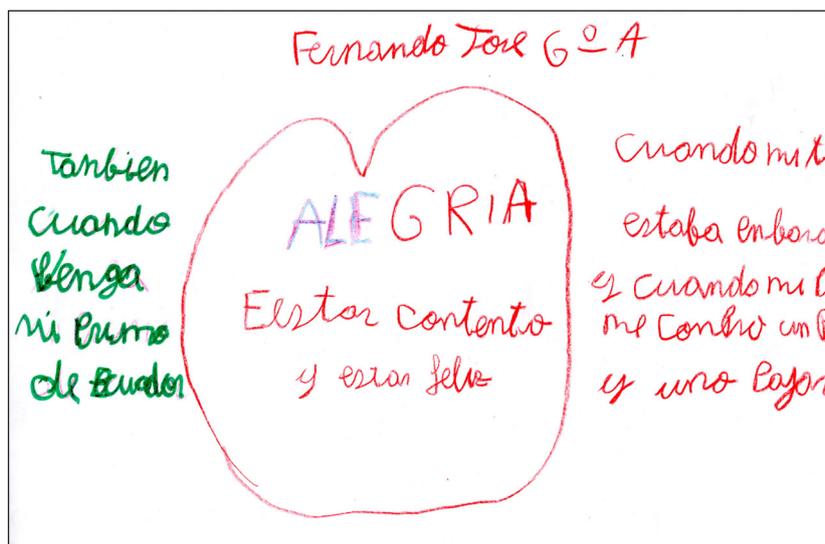
### 3. TALLER EN LA CASA GRANDE

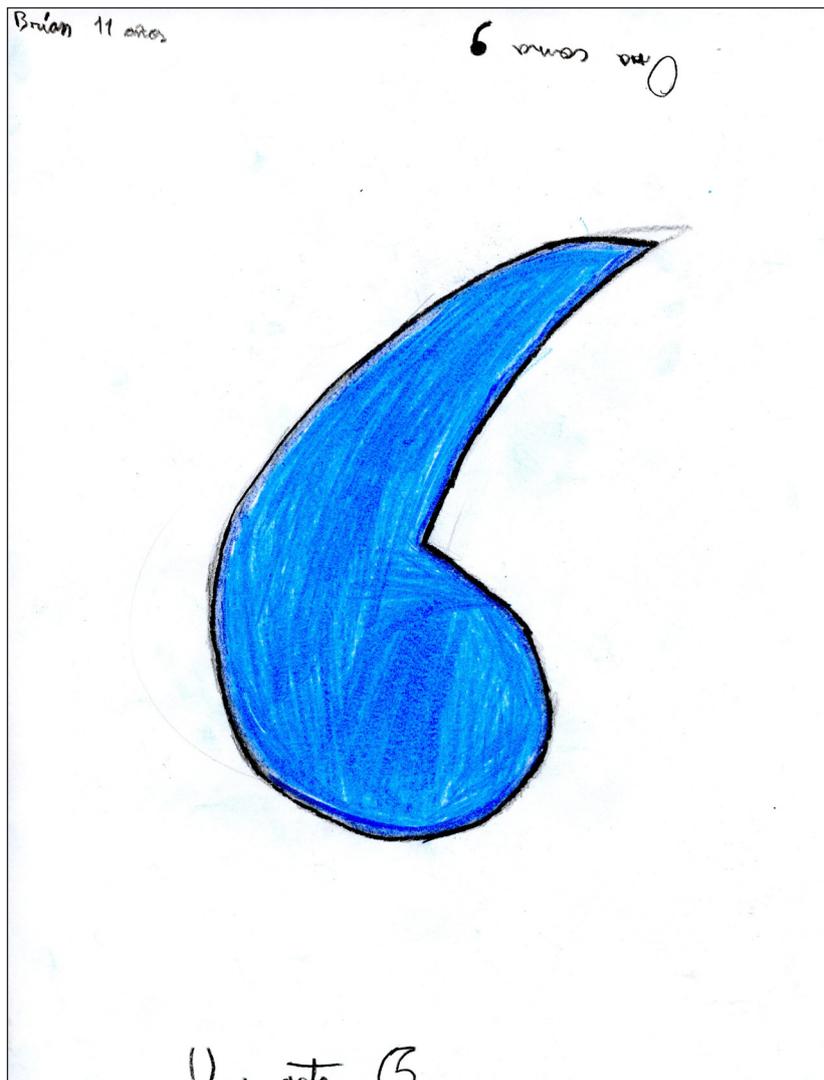
#### 3.1. TALLER 1

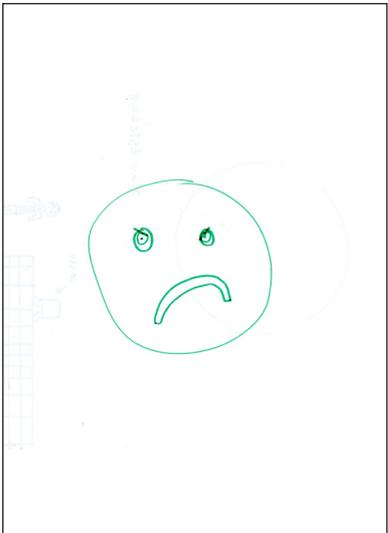
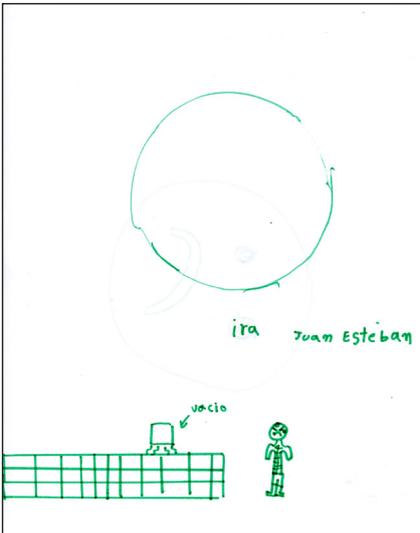
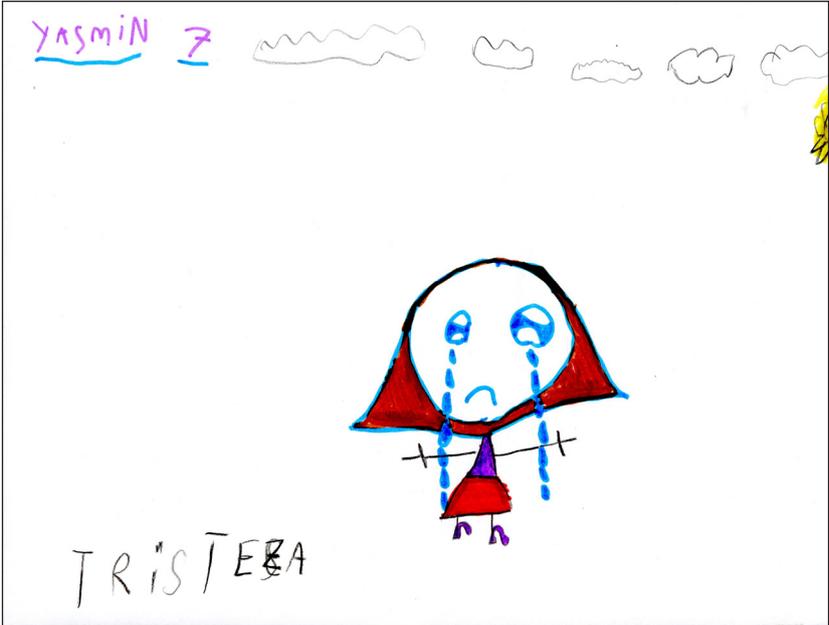
El siguiente documento registra diferentes imágenes del primer taller realizado en La Casa Grande el 1 de abril de 2021. Los resultados pertenecen a las diferentes partes del taller. Las primeras imágenes corresponden a las interpretaciones que hicieron los niños sobre las emociones, ejercicio recomendado por Nieves.

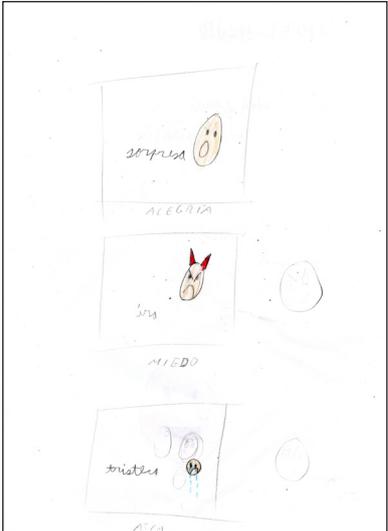
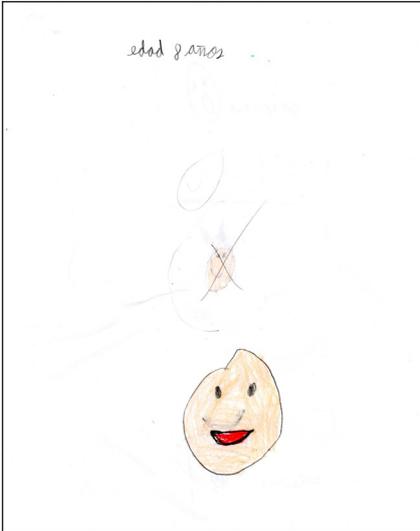
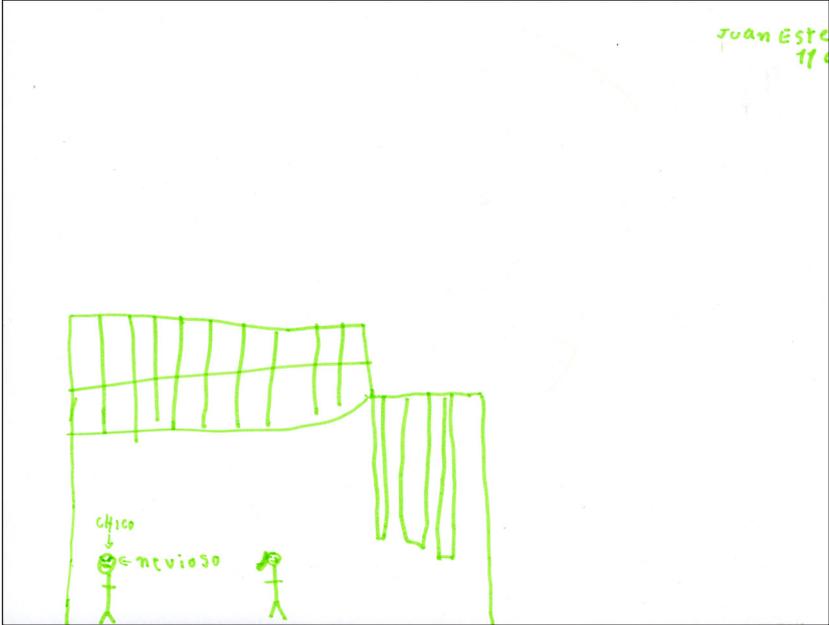
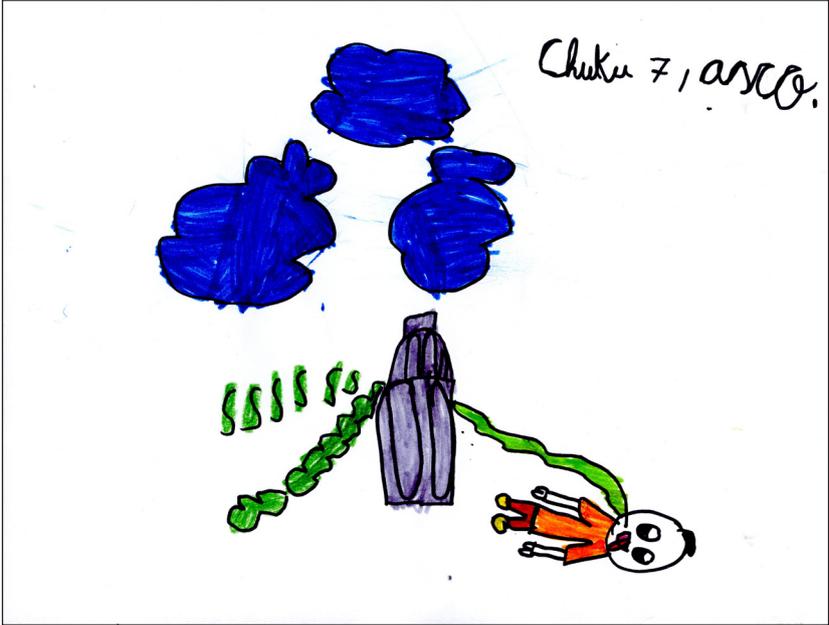
A continuación, los dibujos en post-its se relacionan con el testeo de la actividad de creación de historias. Por último, encontramos monigotes con emociones dibujadas, tratando de comprobar la propuesta inicial del Miniyo.

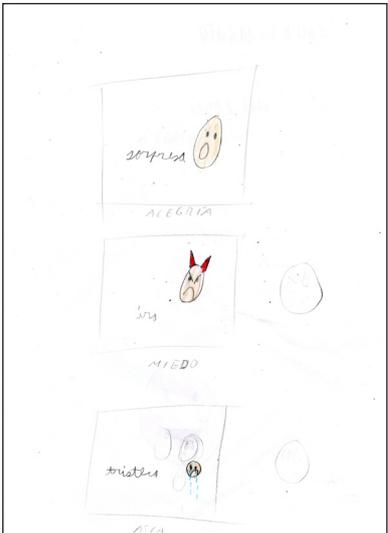
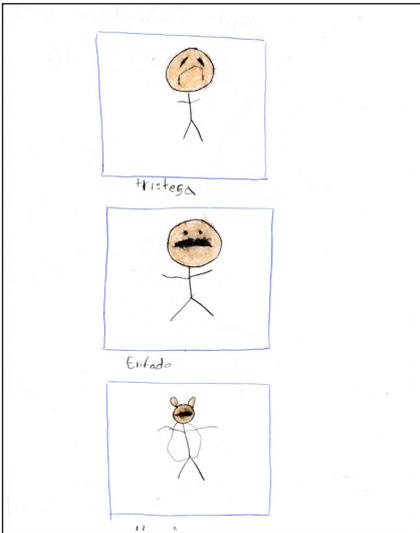
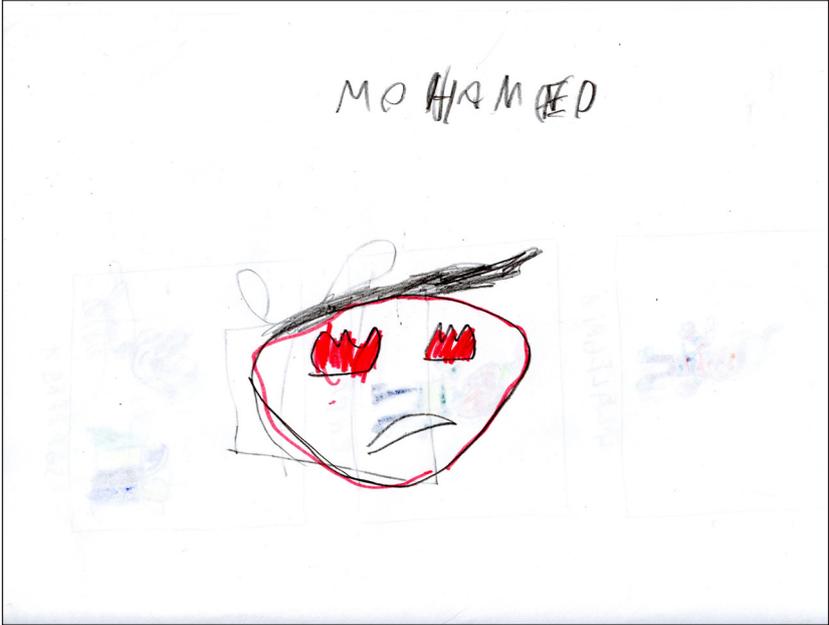
#### DIBUJOS

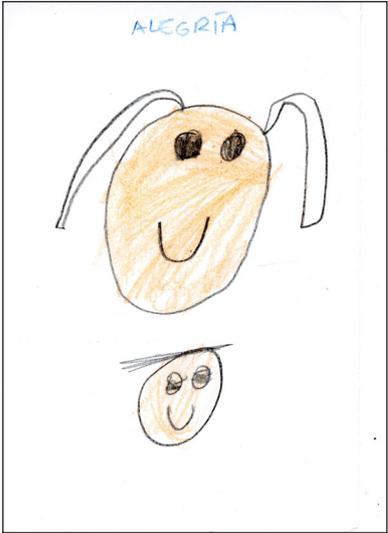
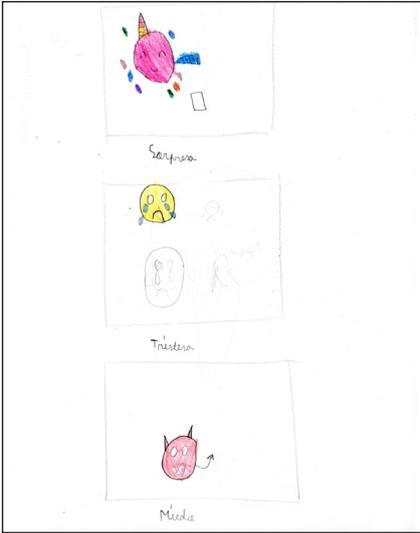
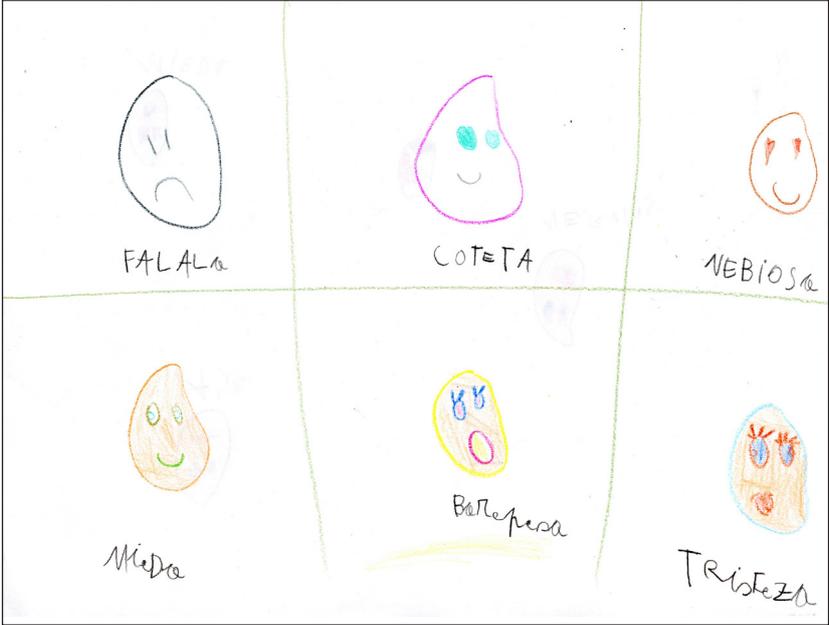


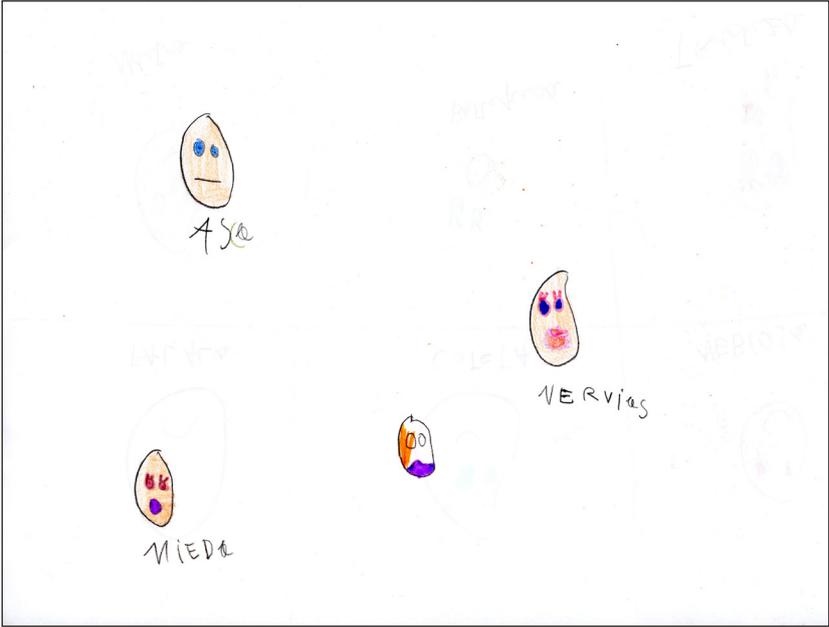




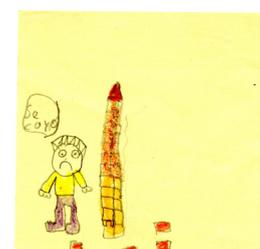
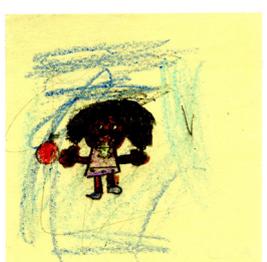
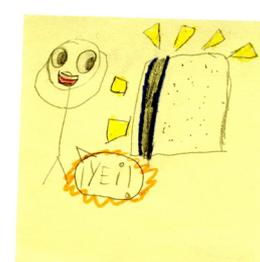
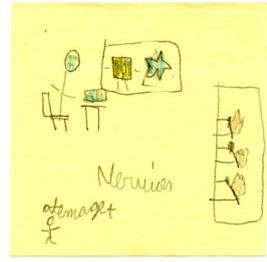
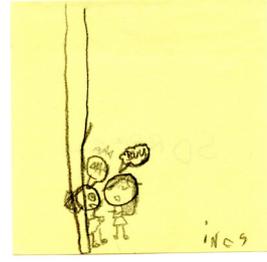
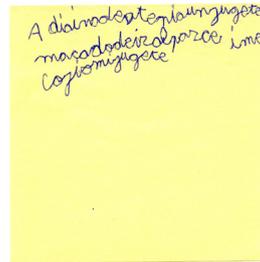




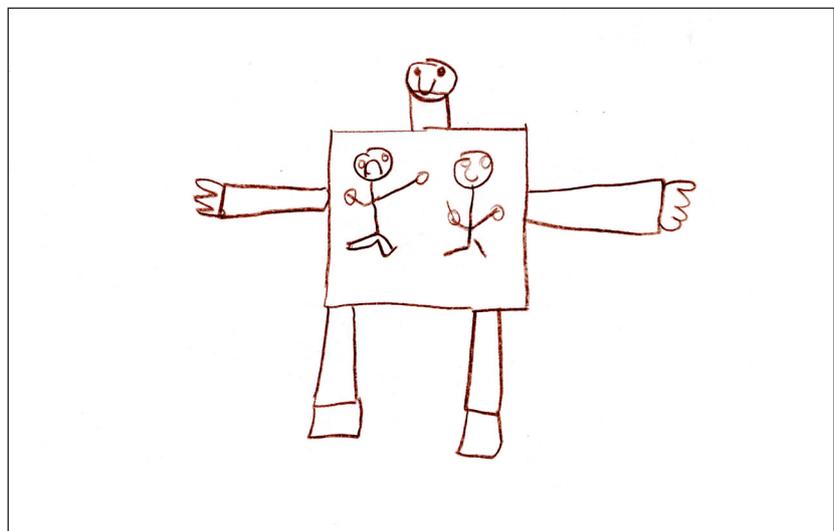
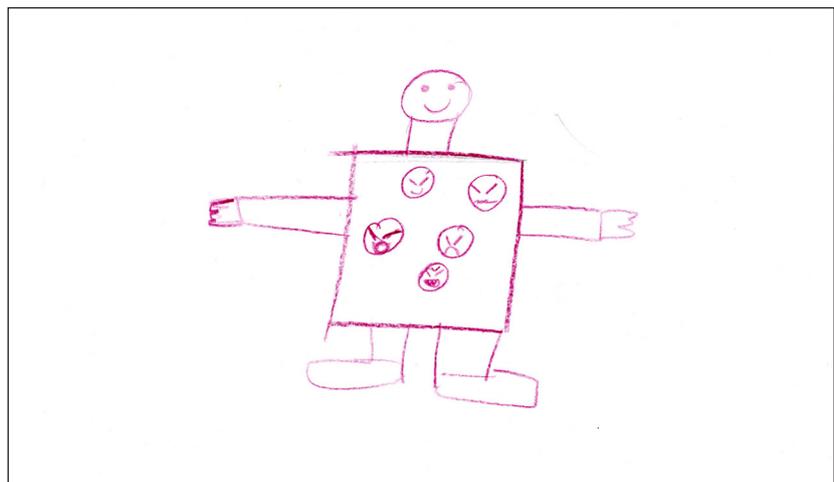
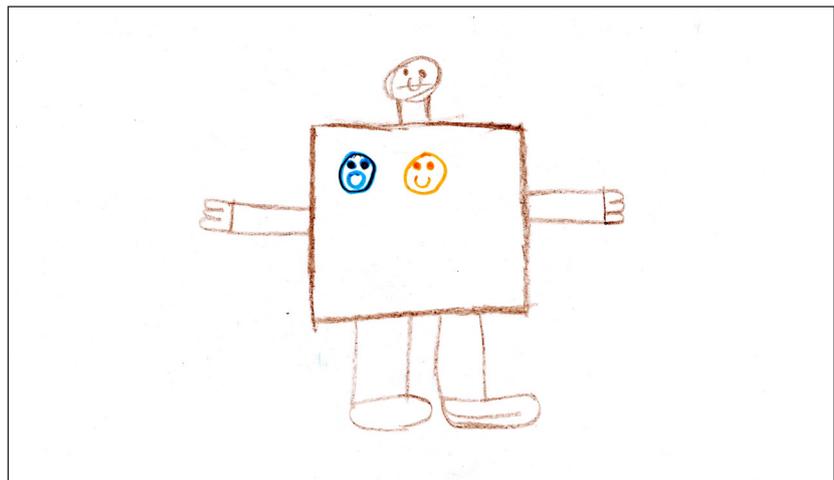




POST-ITS



MINIYO



### 3.1. TALLER 2

Las siguientes páginas documentan el segundo taller realizado en la Casa Grande el 27 de mayo de 202. Las imágenes no siguen un orden cronológico exacto, sino que ilustran de forma general el desarrollo del taller con los diferentes grupos. En el propio taller se realizó también una evaluación que plasmamos en las gráficas.



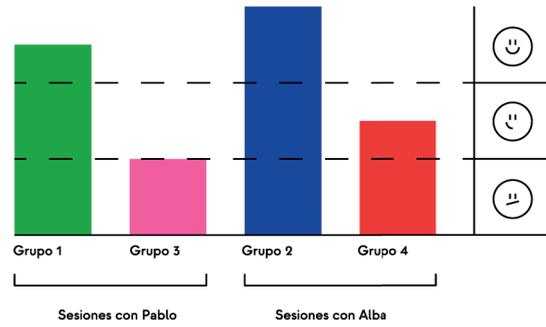




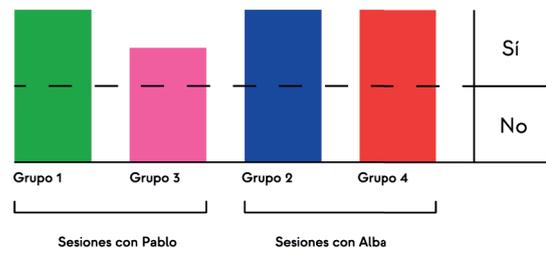


**DATOS OBTENIDOS**

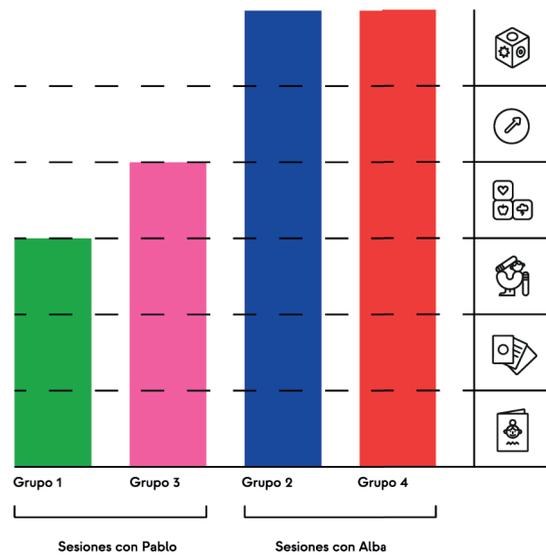
*Primera impresión*



1. ¿Los niños reaccionan de forma positiva al anunciar el taller?



2. ¿Les gusta el nombre de "Mala uva"?



3. Al destapar la caja ¿Qué material les resulta más interesante?

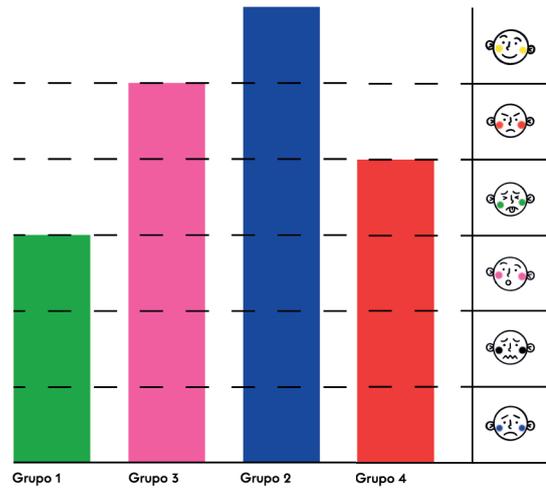
Glosario



4. ¿Les llama la atención el glosario y sus ilustraciones?



5. ¿Pueden leer bien los textos del glosario?

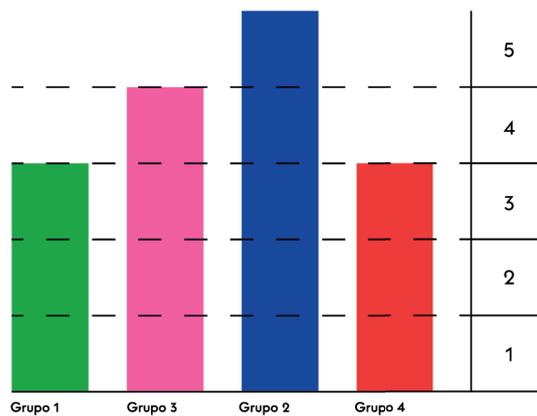


6. ¿Qué emoción les gusta más?

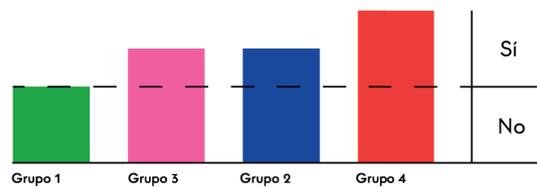


7. ¿Entienden la asociación entre emociones y símbolos?

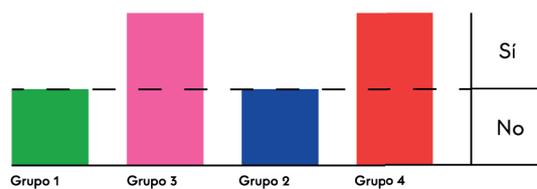
Tarjetas



8. Del 1 al 5 ¿Cómo de positiva ha sido la experiencia con las tarjetas?



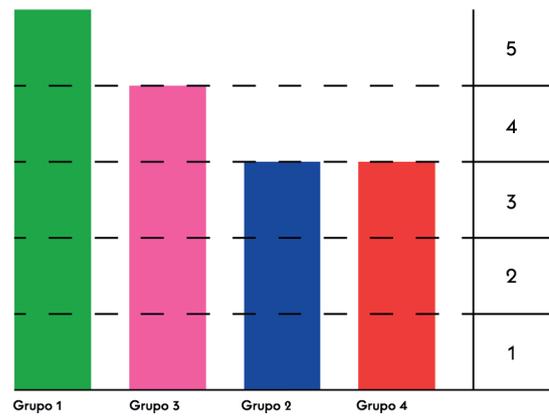
9. ¿Entienden que las actividades pueden servir para varias cosas?



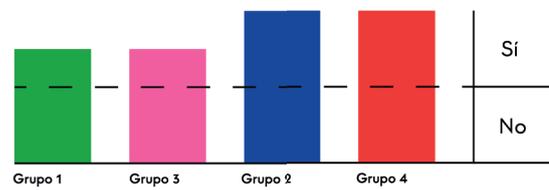
10. ¿Pueden leer bien los textos de las tarjetas?



Miniyo



13. Del 1 al 5 ¿Cómo de positiva ha sido la experiencia con el Miniyo?

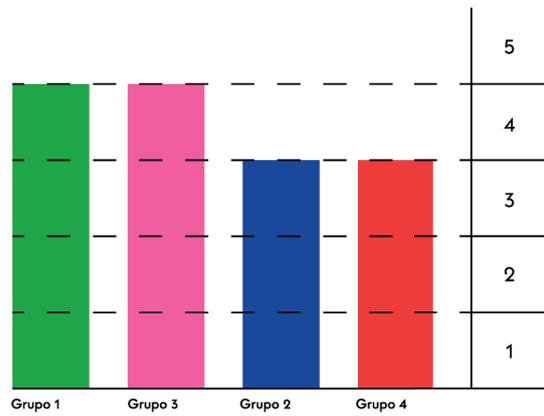


14. ¿Les resulta agradable la forma, tacto e interacción?



15. ¿Han mostrado interés por expresar sus emociones o identificar las de los compañeros a través de las figuritas?

**Viñetas historietas**



16. Del 1 al 5 ¿Cómo de positiva ha sido la experiencia con las viñetas?



17. ¿Expresan de forma sencilla una historia o anécdota?



18. ¿Les es cómodo dibujar en ellas?  
¿El tamaño les ayuda a sintetizar?



19. ¿Les ha gustado juntar las viñetas para tener una narración más grande?

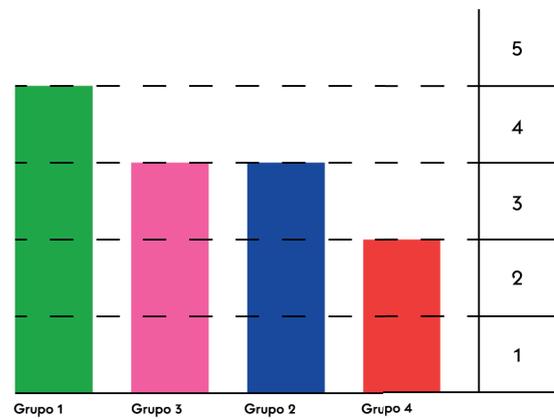
Otros



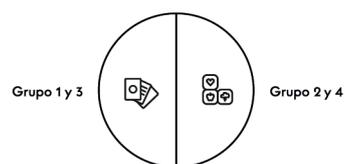
19. ¿Les divierte tirar el dado o girar la ruleta?



20. ¿El álbum y las pegatinas han incentivado la participación?



21. Del 1 al 5 ¿Cómo de positiva ha sido la experiencia en general?



22. ¿Alguna actividad concreta ha resultado conflictiva?

### 3. ENTREVISTA A NIEVES GARCÍA

A continuación se recoge la entrevista realizada a Nieves García, psicóloga infanto-juvenil. La entrevista se lleva a cabo de forma asíncrona a través de grabaciones de audio. Nieves resuelve algunas dudas concretas, pero sobre todo se da pie a una estructura abierta en la que ella nos planteó problemas y soluciones en las cuales trabajar y colaborar.

Las respuestas obtenidas resultan de utilidad para ambos TFG que conforman Mala uva, “Mala uva I. Diseño de una herramienta para el aprendizaje y gestión de las emociones”, realizado por el alumno Pablo Vigil Escrivà, y “Mala uva II. Identidad visual e ilustración de una herramienta para el aprendizaje y gestión de las emociones”.

#### PREGUNTA 1

**Lo primero que queríamos saber es cómo te sientes respecto a la temática y el trabajo, sin cortarte. Es decir, si te sientes cómoda con que te preguntemos cosas de esta área (o no), si consideras desde tu punto de vista que el tema a abordar es demasiado amplio o complejo y deberíamos concretar más. Y bueno, repetimos que de verdad nos parece que tu opinión es muy valiosa y cualquier pensamiento, crítica o lo que sea es más que bienvenida.**

Me siento halagada de que decidáis contar conmigo, os voy a ayudar todo lo posible. Estoy muy interesada, creo que es un proyecto enriquecedor, valioso, útil y necesario. Creo que le estáis dando un enfoque super chulo y estoy muy interesada en ayudaros y que esto salga adelante.

Por otro lado, me siento muy agradecida, creo que es necesario que estéis haciendo esta herramienta para favorecer la gestión emocional, la identificación, reconocimiento, expresión, aceptación y trabajo de las emociones en sí, aplicado al contexto de riesgo de exclusión social.

Creo que tiene mucho potencial para expandirse a otras áreas. A nivel social es super necesario trabajar los diferentes aspectos del desarrollo personal y emocional, ya no solo al contexto que habéis enfocado.

Es cierto que existen muchos recursos y proyectos interesantes, pero al final es un baúl desordenado. Estáis haciendo algo bastante estructurado, con materiales, planificación, implicando al instructor, aplicando dinámicas y juego. Creo que es bastante completo y aplicable a otros contextos.

Muchas veces hay exceso de información, pero dificultad de aplicación, por eso valoro mucho vuestro proyecto. Me parece super interesante y útil, de hecho, es un recurso que cuando lo terminaseis me gustaría verlo y poder acceder a él, creo que tendría mucha utilidad en otros contextos más allá del que vosotros estáis desarrollando.

Me daba un poco de miedo que vuestro proyecto fuese más a nivel teórico y bibliográfico. Sí, me sé la teoría de los grandes psicólogos, pensadores y científicos, pero creo que lo más enriquecedor y en lo que yo más os puedo aportar y ayudar es en la parte práctica. Al final

al trabajar con un niño, está genial saber cómo funciona su desarrollo y aprendizaje, pero no quita que las personas que trabajan con los niños tengan ciertas habilidades y recursos o sepan adaptar unos contenidos a momentos evolutivos.

Creo que ahí sí os puedo ser de ayuda, sobre todo por el rango de edad que comentáis, pues es el rango que más trabajo, tanto en la parte clínica en la que estaba anteriormente, como ahora en el colegio. Desde niños y niñas de 5 años, primero de primaria, hasta once-doce años, sexto de primaria. Conozco bien el día a día con ellos. Si bien no os puedo dar todas las indicaciones, os puedo dar unas pautas generales que he ido aprendiendo y os puedan resultar útiles.

Estáis trabajando con un tema bastante amplio. No lo comento como algo negativo. Podéis delimitarlo hasta donde vosotros queráis, pero siempre os va a dar pie a tirar del hilo un poco más, expandirlo a otros campos y situaciones más allá del contexto de vulnerabilidad que estáis desarrollando. Sí, creo que es amplio, pero no creo que sea algo que juegue en vuestra contra.

## **PREGUNTA 2**

**Hoy también nos queríamos centrar un poco en tí y lo que nos puedas contar de tu experiencia y trabajo. Algunas preguntas que queríamos plantearte son primero, si nos puedes explicar un poco en qué consiste tu trabajo: dónde trabajas (si es un cole o instituto), con qué franjas de edad y qué tipo de labor realizas, etc.**

Yo siempre tuve claro que quería dedicarme al trabajo con niños. Me decanté por la psicología, elección con la que a día de hoy estoy muy contenta, evidentemente con mis crisis, como todo el mundo. Me siento bastante plena con lo que hago. Empecé con la psicología clínica, formándome en conducta infanto-juvenil. Se entiende conducta como el triple sistema de respuesta, a grandes rasgos, la parte del pensamiento, la parte emocional y fisiológica y la parte de acciones. Estas partes no las separo para entender la conducta, es importante que lo entendáis como un concepto conjunto.

Trabajé con pacientes en la clínica, de todas las edades, pero sobre todo en la franja de mediados de primaria hasta 1º y 2º de la ESO, entre unos 8 años hasta los 12-14 años. También trabajé a domicilio, cosa que sigo haciendo actualmente. Ahora mismo trabajo en un colegio concertado, por la zona de Carabanchel alto (Madrid) en la franja con la Latina. El colegio tiene infantil, primaria y secundaria. Este año estoy desde 1º hasta 2º de primaria, de 6-7 hasta 11-12 años.

Mi trabajo es el de orientadora psicopedagógica. Tradicionalmente el trabajo de orientación está más enfocado a la parte académica, pero en este colegio se le da mucho peso al desarrollo emocional. Al ser en el ámbito educativo, tengo ciertos límites hasta los que puedo actuar, sino tengo que derivar a un externo. Mi trabajo no se centra solo en las dificultades de aprendizaje como dislexia o perfiles de TDH,

pues trabajo también la parte emocional. Por ejemplo, un familiar de un niño o niña fallece en Navidad y tiene una época mala en el cole, pues yo le hago un seguimiento. Niños con autoestimas bajitas, niños disruptivos, entendido como comportamientos que no se ajustan a las normas o que interfieren en el aula. Trabajo mucho con los profes, cómo acercarse a los niños, hablar con ellos y todo el aspecto social. A veces se me queda un poco corto, me gustaría intervenir más, pero hay un momento en el que yo tengo que derivar fuera, pues el volumen de unos 500 niños me lo impide. Además, no es mi función hacer la terapia dentro del cole, aunque hay casos de niños con los que trabajo más o menos.

En el centro también hay un área llamada “desarrollo emocional”, algo así como las típicas horas de tutoría, pero en las que, desde el departamento de orientación, se intentan implementar proyectos para trabajar a nivel emocional, el respeto, la tolerancia, la diversidad y demás. Justamente vuestro proyecto podría encajar ahí perfectamente. También hay otro proyecto llamado “proyecto convive”, formada por dos profesoras en primaria y yo. Está mucho más enfocado a relaciones, habilidades sociales y resolución de conflictos.

Como curiosidad, en mi trabajo de fin de experto en infanto-juvenil, me formé en una parte de sexualidad y realicé un proyecto en el que creé una página web, llamada sexualique <https://sexualique.com/>, con contenido ajustado a adolescentes y jóvenes, haciendo un trabajo de divulgación de educación sexual y sexualidad saludable.

### **PREGUNTA 3**

**Otra pregunta que tenemos es: ¿qué carencias o problemáticas suelen detectar en los niños con mayor frecuencia? Y, ¿cuáles son las que más te han sorprendido y por qué?**

Es una pregunta un poco trampa. Venimos de un año difícil y muy diferente a lo que conocíamos. En primaria lo que suelo ver, en niños más pequeños (1º y 2º de primaria), es sin lugar a duda problemas de conducta. Disruptivos en el aula, niños que en casa no hacen caso, no siguen las pautas con la alimentación, sueño o tecnología. No dejo la responsabilidad en los niños, sino que es algo que se trabaja en conjunto con estilo educativo en casa que debería trabajarse más a nivel familiar, tanto en niños, padres como personas de referencia que intervienen en ese proceso.

Algo que también observo con frecuencia es el tema de la autoestima. Cada vez las autoestimas bajitas y la aceptación comienzan en edades más tempranas. Eso es una percepción personal, no es un dato estadístico sino lo que yo veo y me llama la atención. También lo relaciono con un estado anímico bajo. Antes se decía que la depresión infantil no existía. Y una mierda, la depresión infantil existe. Lo pueden llamar como quieran, pero hay niños con ánimos muy bajos y desmotivación absoluta y valoraciones de sí mismos bastante negativas.

En 3º y 4º de primaria hay pequeños conflictos sociales que tradicionalmente serían más típicos de 5º o 6º. Ese liderazgo mal enfocado comienza en edades más tempranas. En 5º y 6º a nivel autoestima, fatal. Este año por la situación están verdaderamente desmotivados, si bien es una desmotivación generalizada, les está perjudicando bastante en su vida social, más allá del colegio. Lo que más me ha sorprendido es que a estas edades hay bastante ideación suicida, 10-11 años. Me ha sorprendido no porque no supiera que existía, sino por la prevalencia que está habiendo. No sé si es también por la situación que estamos viviendo o que hay una tendencia a que la ideación suicida o las autolesiones y todos los intentos autolíticos comiencen antes.

Otro tema importante que se ve a todas las edades que he comentado, aunque sobre todo de 3º en adelante, incluyendo ESO y Bachillerato, es el uso de tecnología. La tecnología me encanta y es parte de nuestro desarrollo social, es muy útil tanto a nivel académico como lúdico. No penalizo la tecnología en sí, creo que se puede fomentar y no supone riesgo, pero creo que o no se está haciendo bien, especialmente a raíz del confinamiento, está habiendo un problema.

En casa pocos tienen límites, no solo de horarios, sino de acceso y supervisión. Vale que dejes jugar a tu hijo jugar al Fornite, pero si le dejas jugar, que sepas de qué va el juego. No le permitas jugar únicamente porque está de moda, siéntate con él, veis de qué va el juego, cómo puedes educar para que ciertos aspectos del juego no los tome el niño como un aprendizaje vital. Ese acompañamiento ha desaparecido un poco y el riesgo y las consecuencias, sobre todo este año, son el ciberacoso o ataques a través de redes se hacen más notorios, muchísima adicción a las pantallas (que interfiere en toda la parte académica). Al final es algo que nos puede llegar a pasara todos, toda la parte de compararnos con unas expectativas que se ven manipuladas en las RRSS, pues al final todos estos niños y niñas tienen acceso desde edades más tempranas en momentos en los que esa autoestima, la identidad del yo, se está formando, pudiendo interferir en el proceso.

En resumen, en los más pequeños problemas de conducta. Algo más mayores, el liderazgo no positivo y la parte de autoestima, con tendencia a ideación suicida y atentado autolítico en cursos superiores, y por último la falta de control y supervisión y adicción a pantallas y tecnología.

Al final, eso es lo que yo más veo y lo que más demandan las familias, pues otras muchas cosas se invisibilizan. Añadido también, en los más pequeños, los estallidos de ira. De alguna manera es lo que queréis trabajar, el reconocimiento, identificación, aceptación y gestión de las emociones. Muchos niños no saben regularse a sí mismos y el adulto tampoco tiene esas herramientas o esos conocimientos para hacerlo.

#### **PREGUNTA 4**

**¿Hay algún tipo de planteamiento o de dinámicas que se suelen**

**emplear para tratar con los niños en este tipo de temas? Tipo de lenguaje, formas de abordarlo, actividades, etc.**

Creo que las emociones están poco trabajadas en general en la sociedad. Especialmente a nivel validación y regulación. Es decir, no creo que sea un nivel únicamente a nivel infancia sino, de personas que están con infantes. Padres, madres, familia, profesorado, personal de actividades extraescolares, persona que se tropieza por la calle con un niño llorando. Hay falta de trabajo en este aspecto, aunque no podemos abordarlo todo. Yo considero muy importante que en los centros se trabaje a nivel emocional desde que el niño entra, por ejemplo, en guardería ya se puede comenzar a trabajar en diferentes niveles y profundidades y con diferentes tipos de dinámicas. Incido en los centros educativos porque es el espacio que se le dedica al niño a aprender todas estas cuestiones y donde más tiempo pasa, pero también creo que eso tendrían que aprenderlo los papás, mamás, personas de referencia para el niño y profesorado.

Para mí la principal carencia es que no hay conocimiento, recursos y valoración, para toda la parte emocional de las personas. Siento ser tan crítica con el tema, pero creo que la manera que tenemos de ayudar todos es concienciar y facilitar a todas esas familias, profes y personas de referencia, recursos y materiales que les puedan ser útiles.

En los colegios podría haber formación para el profesorado, y trabajar en función a la etapa a la que se dedique. En los centros sería interesante que se impartiera formación para las familias, talleres, etc. En definitiva, no ceder toda la responsabilidad a los niños de su aprendizaje emocional, sino que se deben implicar todas las personas que rodean al niño y que son referentes.

Hay libros y materiales interesantes, pero poco conocidos, algunos para las familias y otros recursos para los niños. En general, vende más el título sensacionalista tipo “Mi hijo no me hace caso” o “Cómo hacer que mi hijo deje de llorar” más que un “Vamos a trabajar todas las emociones y que tu hijo llore es normal y natural, pero vamos a ajustarlo a algo que no sea disfuncional para el niño y la familia”.

Existe una fuerte invalidación emocional en todos los estratos de la sociedad. El positivismo *happyflower* de “no estés mal, te tienes que recuperar” o el mensaje “no pasa nada, no te ralles, no te preocupes”. Pues no, a veces te tienes que preocupar, estar mal o estar nervioso. Entonces, creo que hay una invalidación emocional importante y habría que empezar a trabajar desde ahí.

Todas las emociones existen por algo. Todas ellas son necesarias y no consiste en eliminarlas, sino en aceptarlas y vivir sabiendo que tú te estás sintiendo así y que tu no eres esa emoción, sino que es un estado con la duración que sea. No pasa nada por estar un día mal, dos o tres. Es verdad que hay que tratar de sobreponerse y tratar de no pasar diez días metido en la cama porque puedes perder el rumbo de lo que quie-

res hacer con tu vida y tal, pero tomate el tiempo que necesites.

A nivel social esto está mal visto y muy penalizado. Creo que habría que empezar por esa concienciación de validar las emociones. Esto es algo que ha hecho muy bien la película *Inside Out*. No solo sirve para niños, sino como adulto, sentarte, ver la película y reflexionar. Aunque estoy siendo insistente con la crítica, creo que hay un avance y una mayor predisposición emocional y se le empieza a dar importancia.

## **PREGUNTA 5**

**¿Conoces o utilizas algún tipo de herramienta de las características que planteamos? O incluso aunque sean para abordar otros temas y/o problemáticas.**

Esta pregunta os la puedo ampliar en algún momento. Siento que como me la estáis planteando es muy general, creo que os puedo dar pinceladas a grandes rasgos.

En todo el ámbito de trabajar con niños creo que hay varios aspectos que son muy importantes. Para mí lo principal es ajustar el lenguaje, esto quiere decir, emplear un lenguaje sencillo, sin pecar de simplistas, hablar en indio, o no hablar de ciertos temas por miedo a que no lo puedan entender. Ofrecer la posibilidad de preguntar (ej: “No sé si esto está siendo difícil para ti” o “no sé si lo estoy explicando de una forma un poco rara” o “¿hay algo que no te cuadre?”) y evitar preguntas del tipo “¿lo has entendido?”, porque condiciona en ocasiones la respuesta. No hay una regla de oro, pues depende mucho del niño, adulto o tema a tratar.

Al final el lenguaje debe ser sencillo, evitando frases enrevesadas (en estos casos es mejor decir directamente “hay, un momento que me he hecho un lío” y volver para atrás sin problema), las palabras raras sobran y no dar por sentado ciertas cuestiones a nivel abstracto, como normas sociales o expectativas. Por ejemplo, al decirle a un niño “hoy mamá está estresada” damos por sentado que el niño entiende el concepto estresada, por lo que sería mejor decir “hoy mamá está estresada, que significa que hoy está un poco más nerviosa, preocupada, cansada y es porque ha tenido un mal día en el trabajo, porque allí también surgen problemas como cuando tu estás en el patio con un amigo y quieres jugar a una cosa y él a otra y tenéis que llegar a un acuerdo, pues eso también pasa en los trabajos, donde hay gente que piensa una cosa, gente que piensa otra y hay que llegar a acuerdos, aunque no siempre se consigue”. Evidentemente es un ejemplo muy concreto, pero es importante que por el hecho de que nosotros como adultos sabemos que los trabajos suelen ser estresantes le digamos al niño “mamá está estresada” y ya.

Tampoco hay que tener miedo a no contar, pues muchas veces pecamos del “no lo vas a entender”. Si no lo va a entender vamos a ajustar hasta donde lo pueda entender. Hay una “regla” no escrita que dice “un niño puede comprender hasta dónde puede preguntar”. Ocurre mucho con el tema de la muerte, además de ser algo que a nivel social cuesta

mucho trabajo hablar, al niño se le dice, por ejemplo “el abuelo se ha ido con los angelitos” y el niño te responde “pero ¿cómo se ha ido con los angelitos si el abuelo no tiene alas?”. Al niño hay que explicarle las cosas y no disfrazarle las cosas con mentiras. Hay que ser muy sinceros con ellos, aunque evidentemente entramos en las dificultades de las creencias que pueda tener cada familia. No por intentar quitarle dolor hay que maquillarle la realidad, mentir u omitir información.

Es interesante reconocer cómo son las caras de los niños para reaccionar a ellas. Suelen ser muy expresivos, fruncen el ceño, se aburren o están inquietos. Aquí podemos poner el foco en el lenguaje no verbal y darnos cuenta de como están en ese momento, viendo la reacción emocional que ese niño está teniendo. ¿Lo que le estoy diciendo a este niño como le está haciendo sentir? ¿Cómo está reaccionando?

Para abordar todas estas problemáticas y aspectos, lo más interesante, desde mi punto de vista, es hacerlo desde el juego y lo lúdico. El crear hace que uno aprenda, interiorice e integre. Con los niños debe ser muy atractivo, ya sea a través del reto (teniendo cuidado de no fomentar mucho la competitividad no saludable, como es el ansia de ganar, no tener tolerancia a la frustración o el perder). Es interesante hacerlo de modo dinámico, de juego, actividad o cuentos. Con el niño hay que trabajar desde el interés y la motivación.

Además, nuestro lenguaje debe ser cercano, suave, dulce, poco invasivo, tratando de estar a la misma altura que el niño, sin estar por encima (suele ser un error muy de adulto), te pones de cuclillas o te sientas con las piernas cruzadas, de tú a tú.

También facilitar la intervención del niño. Muchas veces comenzamos con nuestro speaking “soy yo quien viene a hablar de todo lo que yo sé” y a lo mejor ese niño tiene algo que aportar o está pensando algo súper interesante que le da un giro al tema. Los adultos debemos ser flexibles y adaptarnos a los cambios y necesidades del niño y quizá podemos ayudarle mucho resolviendo una duda o escuchando sus comentarios, haciendo que se sienta partícipe, generando interés y motivación.

Por otro lado, en el tema de las dinámicas a nivel juegos y actividades, creo que hay que ser naturales y como adultos dejarnos llevar. Deberíamos de preocuparnos y no ser rígidos, va a ser mucho más enriquecedor que estés de tú a tú, en movimiento, tocando, jugando o lo que sea, más que estar cada uno en una silla o de pie sin aportar tanto. Parece que al hacernos adultos se nos olvida lo que es jugar y pasárselo bien, y cómo el aprendizaje y el disfrute van de la mano.

En cuanto a dinámicas para trabajar toda la parte emocional creo que hay que ser creativos. Si tenemos unos recursos concretos, debemos ser capaces de adaptarlos a las personas que tengo delante. Muchas veces habrá cosas que no se puedan hacer o al revés, que se puedan hacer más. Por lo tanto, debemos entrenarnos un poco.

Actividades que funcionan muy bien en este sentido son por ejemplo hacer *roleplaying* a través de tarjetas, puede ser por equipos. Algo pa-

recido a los juegos como el Pictionary o Tabú, a través de la mímica o el dibujo, adivinar una palabra, etc. Es un recurso sencillo y muy adaptable. En este caso hablamos de emociones, pero si quisiéramos hablar de la parte más pura y dura de habilidades sociales también valdría. Además, estamos fomentando aspectos como el trabajo en equipo, el respeto o la creatividad de los niños.

En el caso del *roleplaying* y las tarjetas, podéis poner diferentes situaciones o conceptos que se quieran trabajar y, a través de una explicación previa, que ellos desarrollen como lo entienden o lo han vivido alguna vez. En este caso tiraría mucho del trabajo grupal, por ejemplo, si son nueve niños, haría tres grupos de tres pueden ir saliendo y hacer su interpretación o explicación, generando un debate para favorecer la cohesión grupal y que entre ellos se enriquezcan.

En niños más pequeños a través de las manualidades, toda la interacción física ayuda bastante a integrar y les motiva bastante. Libros y cuentos hay muchos interesantes, pero es un trabajo que se podría hacer más desde casa y no necesita un material tan específico, al igual que las películas. También hay muchas dinámicas de cohesión grupal, las típicas de conocerse y presentarse, “soy pepito y esto me representa” las podemos trasladar a nivel de las emociones, “cómo me estoy sintiendo ahora”.

Ahora mismo en mi centro, en las clases se está fomentando “un rincón de las emociones”, cada alumno tiene un *post-it* o una tarjetita con su nombre y según el día o el momento se colocan en una de las emociones principales. Los más pequeños tienen las cinco básicas y los mayores tienen otras como aburrimiento, nostalgia, etc. Es bueno que ellos analicen cómo están en cada momento y no tengan miedo a expresarlo y que los demás lo puedan ver. Esa es una dinámica sencilla que funciona bastante bien.

### PROPUESTA ADICIONAL DE NIEVES

Algo muy chulo que podrías hacer es coger a varios niños de varias edades y pedirles que os dibujen las emociones básicas, cómo son para ellos, y cogéis ideas para ilustrarlas. De esa forma podéis justificarlo mejor de cara a vuestro TFG. He hecho esto porque he cogido una muestra de tantos niños, hemos encontrado estas características comunes aquí o esto nos llamó la atención y no pareció visual. De esta forma no las dibujamos desde el punto de vista de un adulto sino desde la visión del niño. Creo que sería una idea muy guay.

Yo ya lo he hecho antes, en terapia normalmente se les pide que las dibujen o describan: color, forma, tacto, apodo, tamaño.

# **ANEXO II**

---

## **MALA UVA I**

**CONCEPTUALIZACIÓN Y CONTENIDOS.**

**Presentado por Pablo Vigil Escrivà**

**Tutor: Álvaro Sanchis Gandía**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Diseño y Tecnologías Creativas**

**Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>2. BOCETOS Y ESQUEMAS</b> .....	4
<b>3. PERSONAS Y ESCENARIOS</b> .....	11
<b>4. FLOWCHARTS</b> .....	12
<b>5. MATERIALES ESCRITOS</b> .....	13
<b>5.1. <i>Manual</i></b> .....	13
<b>5.2. <i>Tarjetas</i></b> .....	20

## 1. Introducción

El siguiente anexo añade información a cerca del proceso de conceptualización y diseño de la experiencia de Mala uva así como sus contenidos completos, siendo los resultados gráficos y detalles formales anexados en la memoria de Alba Marrero.

## 2. Bocetos y esquemas

### Guía/ Instrucciones

#### ¿Qué es?

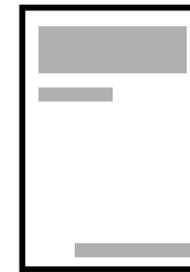
La guía/manual de instrucciones es un pequeño librito en papel que forma una de las herramientas más importantes.

#### ¿Para que sirve?

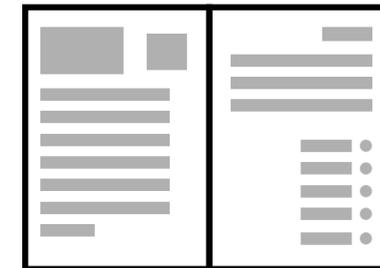
La herramienta está pensada para que el adulto pueda guiar y combinar las diferentes dinámicas y herramientas para dinamitar las situaciones que fomentan el aprendizaje y la gestión de las emociones.

#### ¿Cómo funciona?

Su uso es contextual y depende de las necesidades del tutor y el grupo de niños. El material recomienda diferentes combinaciones y procesos para satisfacer las posibles necesidades puntuales. Por ejemplo, si nos encontramos con un grupo que no ha tenido contacto con la herramienta, podemos comenzar dando una pequeña clase sobre las emociones a grandes rasgos, y acto seguido podemos realizar un ejercicio sencillo de identificación de emociones con una de las herramientas. Además, la guía funciona sobre todo como una herramienta que nos permite tanto preparar las clases o talleres como consultar el funcionamiento del resto de dinámicas y actividades.

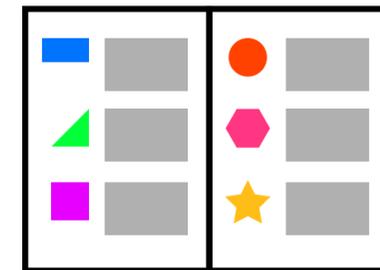


← Portada

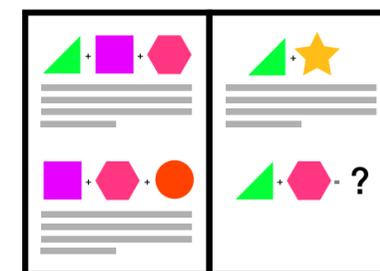


← Explicación toolkit

← Explicación de la guía y sus contenidos



← Explicación de las herramientas



← Propuestas de dinámicas y combinaciones según cada contexto



← Mini clase sobre emociones. Qué son, como funcionan y por que son importantes

## 2. Bocetos y esquemas

### Tarjetas

#### ¿Qué es?

Esta herramienta es una baraja de tarjetas que describen diferentes situaciones en las que podemos analizar e identificar múltiples aspectos de la gestión emocional.

#### ¿Para que sirve?

Las tarjetas sirven no solo para generar un debate o charla, sino que se pueden conectar con el resto de las herramientas para generar dinámicas complejas. Su finalidad es facilitar conversaciones acerca de las emociones y situaciones que nos puedan interesar (tristeza, felicidad, ira, miedo, etc.).

#### ¿Cómo funciona?

Por ejemplo, si una tarjeta describe una situación en la que a Pepito le han robado el bocadillo, podemos hacer un ejercicio de identificación (cuál de estas expresiones se acerca a cómo se siente Pepito), de expresión (como representarías la emoción que siente Pepito) o de creación (cread una historia entretodos en la que Pepito tenga un final feliz). Los siguientes puntos detallan el funcionamiento y posibilidades:

- Comentar las diferentes situaciones y generar debate o una pequeña lección, sin combinar con otras herramientas.
- Complementar la tarjeta con dinámicas de identificación (Figuras con emociones o identificación con formas y color), de expresión (Caretas y mímica) o de creación (Creación de historietas en grupo).
- Combinación de las diferentes dinámicas. Ej: 1º creación (creación de historietas en grupo)+ 2º expresión (caretas y mímica).



Título

Descripción  
situación

Categorías  
(identificación,  
expresión y  
creación)

Ej: María quería jugar con los chicos a fútbol, pero ellos la rechazaron porque decían que era una blanda y no valía.

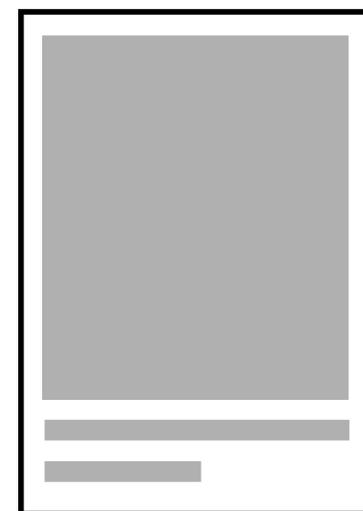


Ilustración  
(describe la  
escena)

Texto  
(sirve de apoyo  
a la ilustración)

Ej: (el texto anterior se ilustra).  
"Me ire a jugar con las chicas,  
supongo..."

## 2. Bocetos y esquemas

### Caretas y mímica

#### ¿Qué es?

Esta actividad es un recortable de máscaras para hacer mímica.

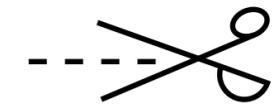
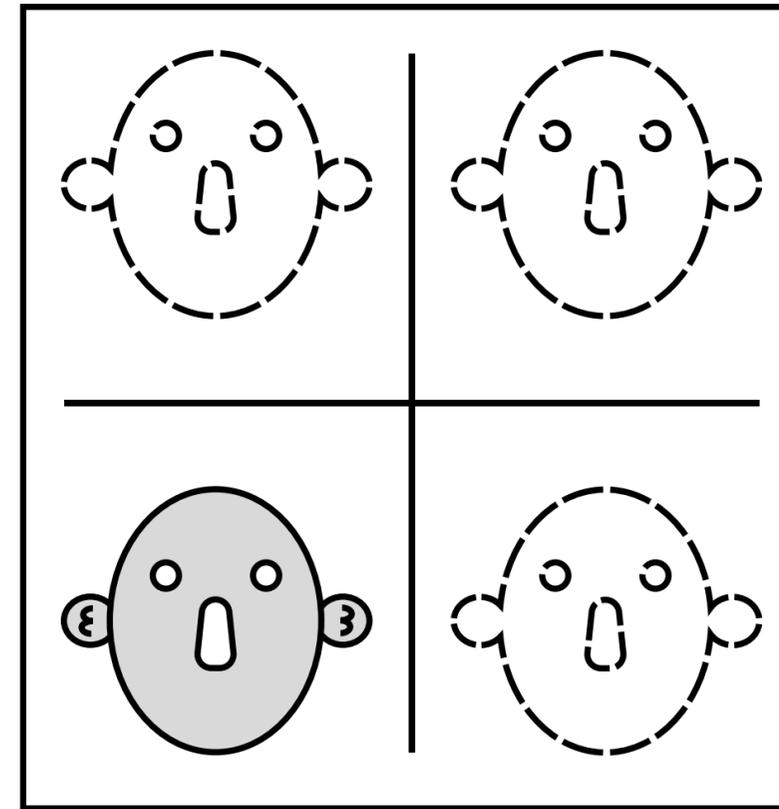
#### ¿Para que sirve?

La idea de esta dinámica es favorecer la acción, la plasticidad, y el movimiento para facilitar la expresión tanto visual como física de las emociones.

#### ¿Cómo funciona?

Esta herramienta consiste en elaborar una serie de caretas partiendo de una plantilla, en la que los niños dibujen las expresiones que consideren (en base a la situación que describe una de las tarjetas anteriores u otra actividad) para posteriormente, a través de la expresión corporal y la mímica, tratar de representar la escena para que sus compañeros logren identificar la situación y las emociones que se involucran.

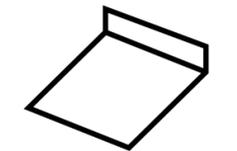
Las caretas se podrían hacer partiendo de una plantilla recortable en papel barato, coloreando con crayones básicos y sujetando la máscara en una pajita o se podría incluir una careta sólida hecha de pizarrón blanco (lavable y reutilizable). Es más práctico, completa el kit pero elimina la parte barata y manual. Ambas pueden convivir.



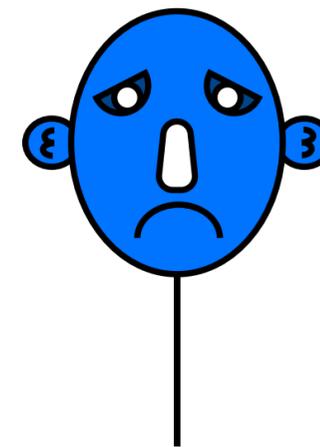
recortar



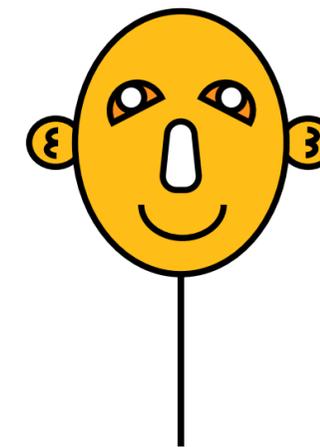
colorear



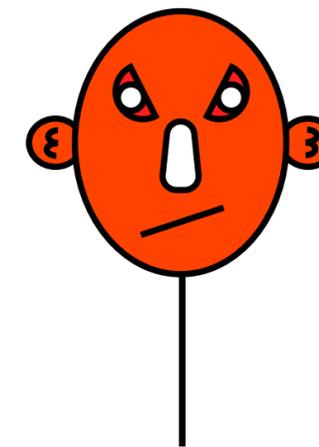
manipular



triste



alegre



enfadado

## 2. Bocetos y esquemas

### Ruleta mediador y dado

#### ¿Qué es?

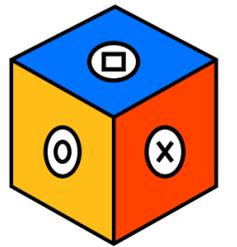
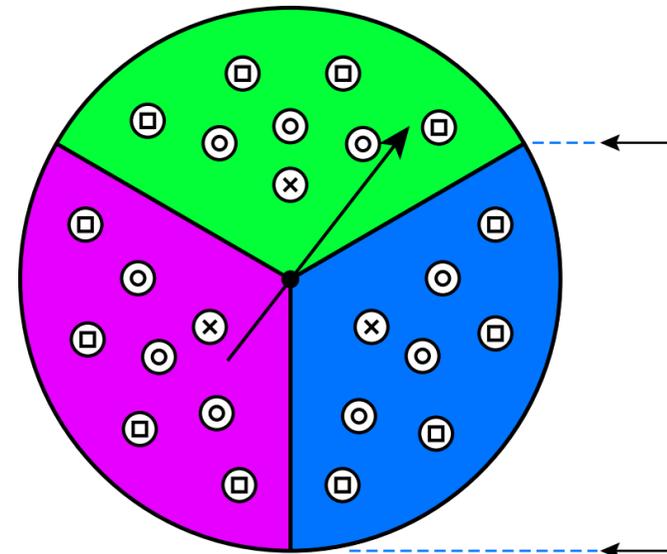
El mediador es una herramienta intermedia en forma de ruleta y tablero, con una flecha giratoria y un dado.

#### ¿Para que sirve?

Sirve para establecer una serie de normas sencillas que regulan los turnos, el tiempo de uso, etc. Permite que los niños aprendan a interactuar de forma ordenada, mejorando sus habilidades sociales, evitando así los conflictos y el liderazgo no positivo. No solo sirve para mediar, también puede usarse para enseñar todo lo que tiene que ver con el turno de palabra, ayudar a gestionar la tolerancia a la frustración, la rabia, etc.

#### ¿Cómo funciona?

Girando la ruleta podemos escoger una actividad al azar y situar las casillas de los participantes. Esta herramienta no tiene porque usarse de forma estricta y rigurosa, más bien trata de suplir posibles situaciones.



Dado

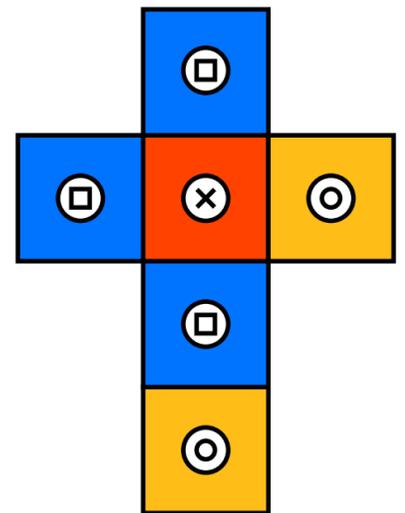
 → El niño puede jugar todo lo que quiera. Máxima libertad. Sale 1 de cada 6 veces. (probabilidad del 16,6%)

 → El niño hace la actividad sin compartir. Libertad intermedia. Sale 2 de cada 6 veces. (probabilidad del 33,33%)

 → El niño comparte la herramienta. Libertad baja. Sale 3 de cada 6 veces. (probabilidad del 50%)



El muñeco de la actividad  
Figuras con emociones  
se usa como ficha



Dado desplegado

## 2. Bocetos y esquemas

### Creación de historias



Tarjeta

Completar la historieta de la tarjeta en grupo. Cada integrante añade una frase a la historia, una detrás de otra.

Integrante 1.  
Añade una frase triste



Integrante 2.  
Añade una frase alegre



Integrante 3.  
Añade una frase vacía



Integrante 4.  
Añade una frase de mala leche



Historia completa

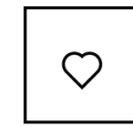


Tarjeta

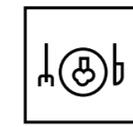
Completar una historieta visual y combinarlas en grupo. Cada integrante hace un dibujo que crea que complete la historia, luego se agrupan libremente para generar una historia visual.



Llovía y no pude jugar en la calle



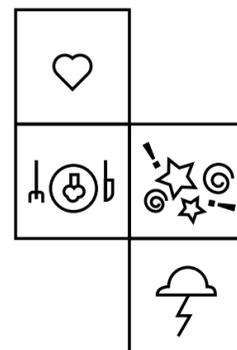
Quiero a mi mami



Había verduras para comer



Me castigaron sin motivo



*El día empezó bien, le di un beso a mi mami, pero me hizo brócoli para comer. Me castigaron sin motivo, me dijeron que no me acabé el plato y encima no pude salir a la calle a jugar porque hacía mal tiempo.*

## 2. Bocetos y esquemas

### Figuras con emociones

#### ¿Qué es?

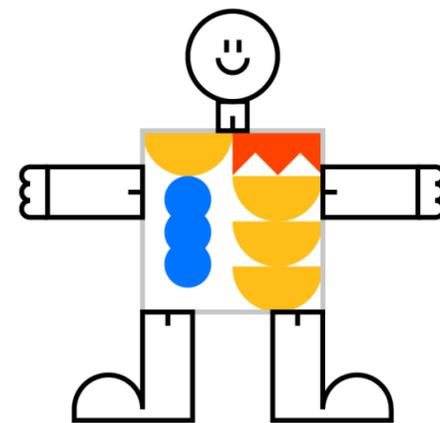
Figuras con emociones es un monigote formado por emociones.

#### ¿Para que sirve?

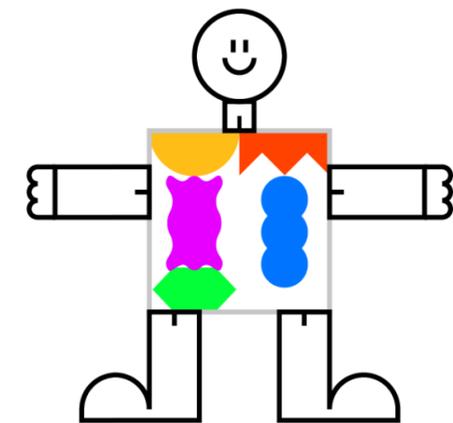
Es una herramienta de expresión e identificación que permite al niño construir una identidad (la suya o la de otra persona) con figuras que representan emociones. La finalidad es que el niño haga una pequeña introspección (identificación) para poder decir "soy un trocito de miedo, 2 alegría y uno de tristeza" (expresión).

#### ¿Cómo funciona?

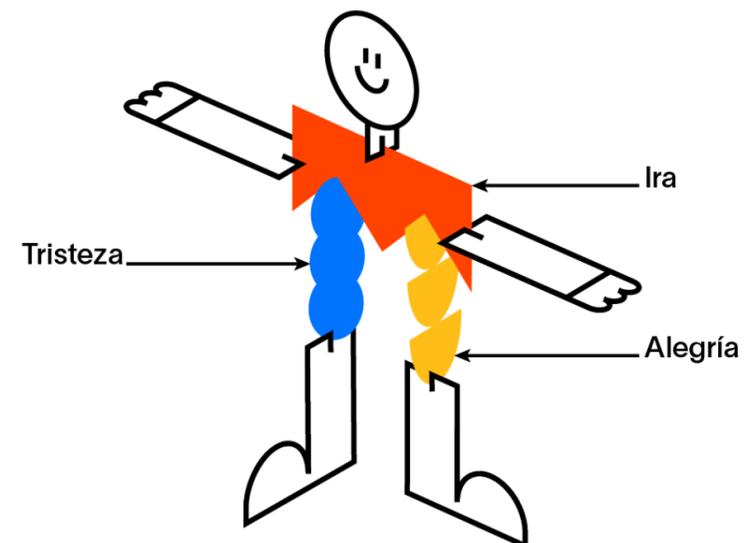
La herramienta trae una serie de figuras, como si se tratase de un puzle, que nos permite encarajar a un chasis (un cuadrado al que se enganchan las extremidades para delimitar la forma) las figuras que representan las emociones, constituidas con unas pequeñas muescas en los extremos que facilitan el encaje. No hace falta ningún adhesivo y la actividad se puede hacer con las piezas que trae o se puede hacer desde 0 con una cartulina.



*Soy un poquito de tristeza, una pizca de ira, y mucho de alegría*



*Mi papi es una mezcla de alegría, ira, miedo, envidia y tristeza*



## 2. Bocetos y esquemas

### Expresión con formas y color

#### ¿Qué es?

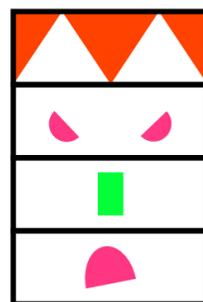
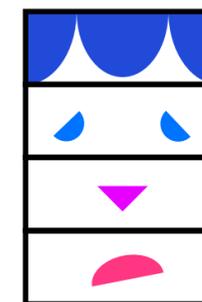
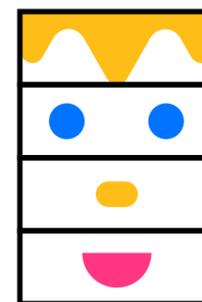
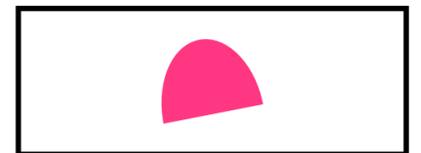
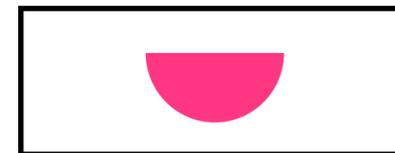
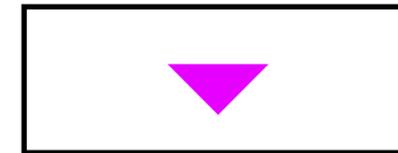
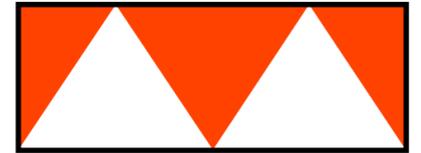
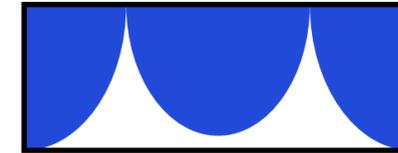
Expresión con formas y color es una herramienta en formas de fichas con formas geométricas.

#### ¿Para que sirve?

Es una herramienta de iniciación, rápida, sencilla y básica, que sirve para crear e identificar expresiones con el uso de fichas con formas geométricas y colores.

#### ¿Cómo funciona?

Los niños, solos o cooperando, pueden crear e identificar las expresiones (triste, alegre, enfadado, miedoso, etc.), combinando las diferentes fichas, que pueden venir ya diseñadas o pueden estar hechas de pizarrón blanco para poder dibujar y borrar. Puede ser interesante ampliar el espectro de emociones para aumentar la dificultad, tratando de albergar más matices entre emociones y expresiones.



## Yasmin

Yasmin es una niña de 7 añitos. Todas las mañanas se levanta para ir al cole. En su clase de 1ºC aprende muchas cosas, juega con sus amigos y dibuja. Al acabar el cole, Yasmin se va a casa a comer con su numerosa familia, quienes le llevarán esa tarde a La Casa Grande. Yasmin acude a la asociación los martes y jueves. Allí normalmente hace los deberes y recibe ayuda de los profes, pero desde hace unas semanas Yasmin parece decaída. Los profesionales de la asociación deciden sacar Mala Uva por si se anima a contar qué le pasa. Deciden explicarle brevemente, junto al glosario, qué son las emociones, sacando el Miniyo por sí Yasmin se anima a colocar las emociones que ha sentido últimamente. Tras el éxito de la actividad, deciden sacar las viñetas historietas por si se anima a dibujar alguna cosa para luego contar verbalmente que le ha ido pasando esas semanas. La actividad le sirvió a Yasmin para identificar y expresar qué le ocurría, y a los tutores para facilitar ese proceso de comunicación.

## Abdullah

Abdullah es un chiquito de 10 años. Al igual que Yasmin, todas las mañanas se levanta para ir al cole, aunque a veces preferiría no hacerlo. El año pasado repitió curso, por lo que vuelve a su clase de 4ºB a seguir aprendiendo. Aunque Abdullah tenga dificultades de aprendizaje y le cueste expresarse, es un niño muy listo y dulce. También hay que recordar que los padres de Abdullah en casa hablan su lengua materna y no castellano. Tras acabar el cole, Abdullah visita a su abuela para comer con ella. Después de comer se pone a jugar un rato a la consola antes de irse a la asociación. Él va a la Casa Grande los miércoles y jueves. Allí normalmente intenta hacer los deberes, mejorar su habla y concentrarse. Es un niño algo disruptivo y despistado, pero tremendamente creativo. Ese día decide no traer los libros para hacer los deberes, se pelea con otro compañero y rechista todo el rato. Normalmente no se comporta así, por lo que los profes deciden traer Mala Uva para intentar gestionar el enfado de Abdullah y saber que le ha ocurrido. Deciden obviar la clase de emociones, aunque le prestan el glosario. Fija la mirada en la ira y comienza a gritar que le encanta el dibujo. Después de ese momento curioso, los tutores deciden sacar las tarjetas para ver qué comenta Abdullah de las situaciones y, sobre todo, si quiere contar alguna situación similar o, sencillamente, cómo se ha sentido.

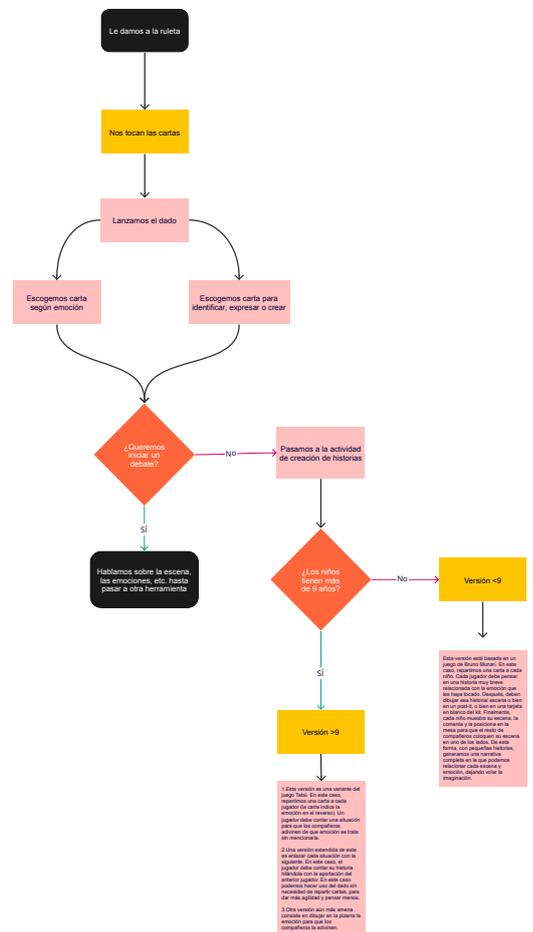
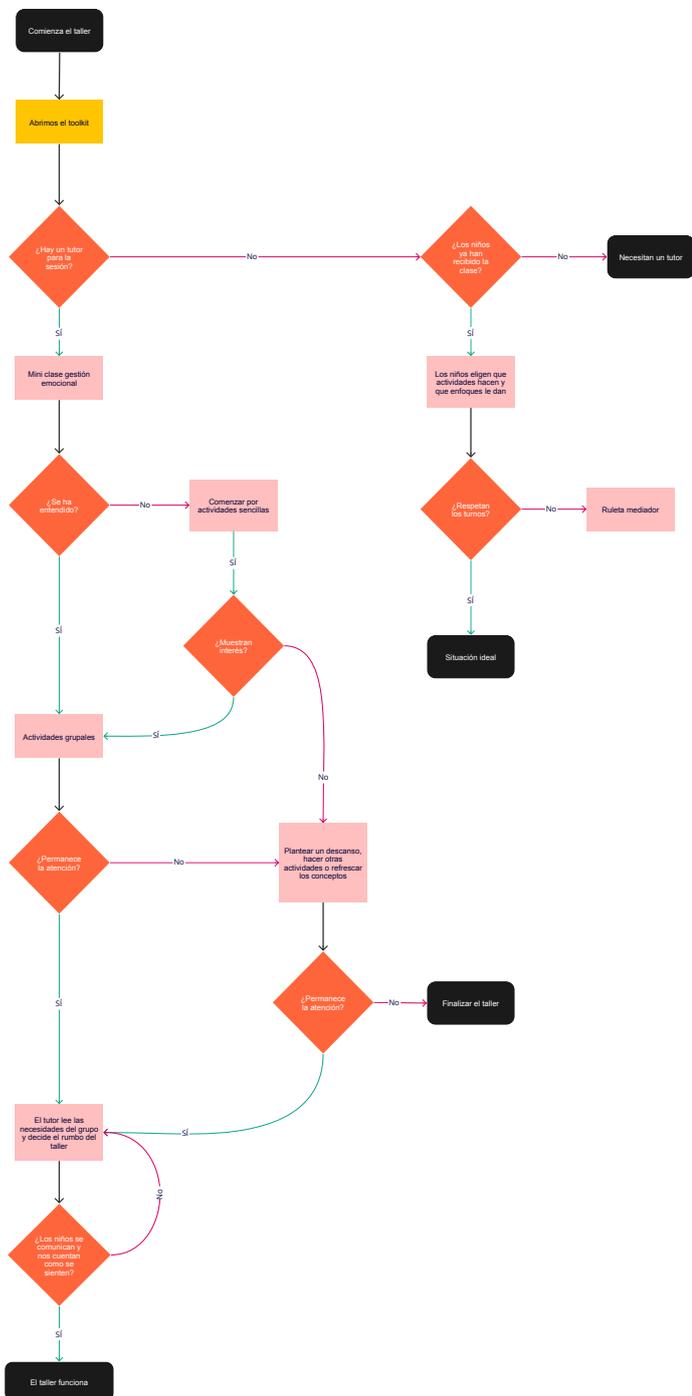
## Belén

Belén es una mujer de 28 años. Tras estudiar pedagogía y psicología, entró a trabajar en un colegio. Actualmente sigue allí, en el departamento de orientación, pero también colabora periódicamente con la Casa Grande. Desde hace unos meses, ha comenzado a integrar ocasionalmente en su trabajo una herramienta llamada Mala Uva. En el centro educativo, cuando llega un niño disruptivo utiliza, a veces, alguna de las actividades de Mala Uva para hablar de forma amigable sobre algunas cosas delicadas. Belén no usa ninguna dinámica en concreto, sino que emplea su creatividad, intuición y profesionalidad junto a Mala Uva como refuerzo. De tanto en tanto organiza algunos talleres en la Casa Grande para hablar sobre las emociones y su gestión con todos los niños. Normalmente le funciona Mala Uva con grupos de entre 4 o 5 niños, especialmente si están calmados. Cuando hace los talleres con grupos más amplios, algo mayores y disruptivos, la herramienta le ayuda menos, pero usa su pericia e ingenio para hacer que, en ambos casos, los talleres funcionen y cumplan su cometido.

# 4. Flowchart

Funcionamiento Mala Uva

Tarjetas e historias



## 5. Materiales escritos

---

### 5.1. Manual

## INTRODUCCIÓN

Si estás leyendo este manual es probable que tutorices a un fantástico grupo de niños y niñas que se mueren de ganas por aprender sobre las emociones. Estáis a punto de emprender un emocionante viaje en el que tú eres el capitán. No importa si eres parte del profesorado, especialista en psicología o un familiar, te será muy fácil enseñar y aplicar los conceptos básicos que ofrecemos en forma de actividades. Vamos a leer detenidamente de qué va esto.

## MALA UVA

### ¿QUÉ ES?

Mala uva es una herramienta diseñada especialmente para niños y niñas de entre 6 y 11 años. La caja alberga diferentes herramientas que podemos emplear y combinar para generar dinámicas con las que aprender nuevas cosas acerca de las emociones y cómo gestionarlas.

### ¿CÓMO FUNCIONA?

Usar Mala uva es muy sencillo. Lo primero que deberías hacer es leer este manual para saber de qué va la cosa antes de empezar. La caja funciona usando las diferentes actividades que alberga (y que explicaremos en breves) para explicar a los niños qué son las emociones y cómo las podemos gestionar y expresar. En esta guía te explicaremos en profundidad cómo funciona todo, pero no te preocupes, te lo contaremos de forma fácil y sencilla. Te anticipamos que Mala uva se puede usar tanto de forma guiada como libre, eso sí, si es la primera vez que abres esta caja te recomendamos que no te emociones y comiences poco a poco con este manual.

### ¿PARA QUÉ SIRVE?

No te enfades, pero con Mala uva no podrás hacer pan o viajar a marte. Esta caja sirve para lo que promete, ayudar a los niños a aprender las emociones, gestionarlas y expresarlas de forma amena y divertida. Si los niños te cuentan cómo se sienten será más que suficiente. Y si no, tranquilo ¡otra vez será!

### ESTA GUÍA

Esta guía está pensada especialmente para el tutor que va a realizar la clase, taller o sesión con los niños. No hace falta que leas esto con el grupo, puedes leerlo con antelación para ahorrar tiempo y asíimilar cómo funciona la caja. En las siguientes páginas te explicaremos cómo iniciar la sesión con una mini clase sobre las emociones, te contamos en qué consisten las diferentes actividades y te proponemos algunas combinaciones para generar dinámicas más interesantes.

Este cuadernillo funciona como un libro de respuestas a las posibles preguntas que te surjan. No es el típico libro de instrucciones, procura no olvidarte de él y échale un vistazo, te ayudará a agilizar el taller.

La guía te servirá para conocer en profundidad las actividades y las dinámicas. No va a sustituir tu importante papel como tutor, pero te ayudará en caso de que no sepas muy bien qué hacer en un momento dado, especialmente si no estás muy familiarizado con la gestión emocional.

## **LAS EMOCIONES BÁSICAS**

Todas las emociones son necesarias e imprescindibles, por ello, no tenemos que intentar librarnos de ellas o sustituirlas por otras. Todas las emociones son válidas y tienen una función en nuestra vida. Podemos vivir varias emociones a la vez y en diferentes intensidades según la ocasión.

Existen infinidad de emociones, matices y combinaciones. Para simplificarlo, Mala Uva utiliza siempre las 6 básicas: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa y asco. Además, hablaremos en particular de una emoción o estado anímico: La ansiedad, que traduciremos a los peques como “los nervios”.

Para contarle todo esto a los niños, te recomendamos usar el “glosario emocional” que incluye la caja. Este desplegable ilustrado vale más que mil palabras, pues cuenta a través de formas y colores cómo nos afectan las diferentes emociones, incluyendo además una breve descripción para cada una. Fíjate en que hemos asociado cada emoción a una forma y a una expresión. Este detalle te permitirá entender la iconografía que hemos empleado en las actividades.

Detente en este paso tanto como sea necesario. Los niños deben poder asimilar lo que les estamos contando para que estén interesados en comenzar a jugar y expresarse. Si crees que puede ser conveniente, cuéntales qué son los nervios. Te dejamos a continuación una breve descripción de la ansiedad:

La ansiedad y el miedo son muy parecidas, de hecho, están muy relacionadas. La ansiedad la sentimos como nerviosismo o preocupación, normalmente suele ser una anticipación de las cosas que pueden pasar en el futuro. Cuando estamos ansiosos nos cuesta dormir, pensar con claridad, inquietos, podemos temblar e incluso sentir los músculos rígidos.

La función de la ansiedad es mantenernos alerta ante cualquier peligro, nuestro cuerpo está activado y atento a todo. Es como el miedo una emoción protectora, pero si llega a niveles muy altos, puede pasarnos justo lo contrario y bloquearnos o no poder salir de un pensamiento en concreto.

## ACTIVIDADES

Una vez los niños han tenido su primera toma de contacto con las emociones, es hora de pasar al siguiente nivel. La caja de las emociones está repleta de actividades y materiales que podrás usar como más te convenga, siguiendo una dinámica predefinida o de forma libre. Antes de comentarte en qué consiste cada actividad, te dejo un listado de todos los materiales que podrás encontrar dentro:

- 1x Guía/ Manual
- 1x Glosario de emociones
- 1x Miniyo
- 1x Baraja de tarjetas
- 1x Álbum de emociones
- 6x Emociones coleccionables
- 1x Ruleta mediador
- 1x Dado
- 5x Viñetas dibujables

### MINIYO

Esta actividad es muy sencilla y ágil de usar. Primero debemos montar el Miniyo para ponerlo en pie. Verás que le acompañan las 6 emociones. Estas se adhieren a la superficie de la figura, permitiendo al niño expresar libremente qué siente o bien, empatizar con otros compañeros y las anécdotas que nos puedan contar, identificando esta vez qué emociones sienten los otros y poniéndolas en el Miniyo (que en este caso sería más bien el Minitú).

Podemos emplear esta actividad antes o después de otras, según qué dinámica sigamos o qué nos pida el grupo. ¡Recuerda que esa es tu gran labor!

### BARAJA DE TARJETAS

Esta es una de las actividades más sencillas, interesantes y versátiles de la caja. En esta baraja encontrarás un sinfín de cartas que nos cuentan diferentes situaciones que se relacionan con una de las 6 emociones. En el apartado de dinámicas te proponemos diferentes usos, pero por regla general, te servirán para charlar e intercambiar anécdotas acerca de esa emoción, o bien para crear historias partiendo de esa situación.

Puedes escoger carta de la forma tradicional (un montoncito y coger la de arriba) o lanzando el dado (una de las 6 caras será una emoción). A partir de aquí podemos decidir si queremos identificar, expresar o crear con esa carta o sencillamente hablar sobre la emoción y la situación que describen.

Tanto el anverso (el texto con la historia) como el reverso (la figura de la emoción) de la tarjeta te pueden ser útiles para desencadenar situaciones e hilar otras actividades. ¡Crea tus propias dinámicas!

## **CREACIÓN DE HISTORIAS**

Esta actividad grupal disparará nuestra creatividad y habilidad de improvisación. Podemos jugar de varias formas y en diferentes modalidades. Los más mayores podrán jugar con un estilo más social e improvisado, mientras que los peques podrán jugar utilizando las viñetas dibujables para representar sus escenas en pequeños dibujos que podrán combinar con los de sus compañeros para generar narrativas emocionales completas e interesantes.

Puedes jugar partiendo de una de las cartas de la baraja. Con el anverso (el texto) puedes continuar la historia y terminarla con un final vinculado a una emoción (un final triste, con sorpresa, asqueroso, etc.) o si lo prefieres, con el reverso (la emoción) puedes inventarte una historia o contar una anécdota que esté basada con la emoción que te ha tocado.

Si crees que te has hecho un lío no te preocupes, en las propuestas de dinámicas te daremos más detalles, pautas y ejemplos opcionales para usar esta actividad.

## **ÁLBUM DE EMOCIONES Y COLECCIONABLES**

Esto no es una actividad al uso, es un material que incluimos para posibilitar la gamificación de las dinámicas.

Consta de 6 pegatinas coleccionables que el niño puede añadir a su álbum. Cuando jugamos a la creación de historias, si los niños nos cuentan una anécdota o se inventan una historieta relacionada con una emoción concreta, les damos la pegatina que corresponde a esa emoción. Un clásico, vaya.

Si lo ves conveniente, puedes incluir este sistema de recompensas en tus dinámicas. Los niños no siempre estarán dispuestos a jugar o no tendrán ganas, en estos casos será mejor no forzar la situación.

## **RULETA MEDIADORA Y EL DADO**

A veces los niños y alumnos están alborotados e inquietos, en estos casos usar la ruleta mediadora te será útil para establecer cierto orden.

Su uso es muy sencillo. Cuando veamos que no sabemos cuál es la siguiente actividad que debemos hacer, o si estamos por libre y todos los niños quieren hacer el mismo ejercicio, solo tenemos que girar la ruleta y nos indicará cual es el siguiente paso que deberemos dar.

En la misma línea el dado, de 6 caras con 6 símbolos, nos ayuda a escoger qué emoción gestionamos en la siguiente actividad. Por ejemplo, si tengo que contar una historia, puedo saber qué emoción representar lanzando el dado. También podéis darle otros usos (a parte de lanzarlo porque mola) en tus dinámicas.

¡Sed creativos!

## **DINÁMICAS**

Entendemos por dinámicas la combinación de dos o más actividades para generar actividades más interesantes y completas que pueden tener una orientación concreta.

### **MINICLASE + GLOSARIO + ÁLBUM**

Por ejemplo, imaginemos que estamos con un grupo que no se ha relacionado nunca de forma activa con las emociones, que está alterado y algo aburrido. Probablemente en este caso sería interesante empezar cuanto antes con la miniclase sobre emociones, mostrarles el glosario y ofrecerles el álbum para tratar de incentivarlos y motivarlos a jugar.

### **RULETA + DADO**

Si están algo revoltosos, la ruleta y el dado pueden ayudar a establecer un cierto orden que permita pasar a usar las herramientas sin muchos imprevistos.

### **TARJETAS + CREACIÓN DE HISTORIAS**

Quizá al grupo no le apetece demasiado dibujar o interactuar con las emociones ellos solos, en este caso, especialmente si los niños son algo más mayores, sería mejor descartar la opción del Miniyo y la creación de historias con las viñetas y sería más interesante ofrecer actividades más amenas y verbales, con menos normas, que favorezcan hablar sobre las emociones y los estados de ánimo de los integrantes. En este caso, combinar las tarjetas con la creación de historias puede ser una buena opción.

### **DINÁMICAS FLEXIBLES**

Ahora imaginemos que estamos con un grupo que ya se ha relacionado de forma activa con las emociones, que está relajado y con ganas de empezar. En este caso saltarse la miniclase de las emociones (podemos sacar el glosario para refrescar) e ir al grano con actividades que impliquen activamente a los niños podría ser una buena opción. Podríamos obviar la gamificación de las actividades y no sacar el álbum y centrarnos en la parte práctica e incluso abordar un problema en concreto (empatía, situaciones conflictivas, expresión o identificación de emociones, etc.). En este caso, especialmente si los niños son algo más pequeños, podemos favorecer la autoexpresión y emplear las actividades del Miniyo o la creación de historias con las viñetas. En resumen, algunas dinámicas podrían ser:

- **Mini clase + Glosario + Álbum + Ruleta + Tarjetas + Creación de historias**
- **Glosario + Miniyo + Creación de historias**
- **Tarjetas + Creación de historias**
- **Creación de historias + Miniyo**
- **Mini clase + Glosario**

Recuerda que esto no es un recetario sobre cómo aprender las emociones. Cada grupo presentará unas características únicas y unas necesidades concretas, por lo que tómate estas propuestas como simples ejemplos a los que tú puedes añadir nuevas dinámicas.

A continuación, te explicamos en detalle las diferentes modalidades en la creación de historias según edades.

### **NIÑOS MENORES DE 9 AÑOS**

En esta modalidad tratamos de favorecer la expresión personal. Podemos repartir una carta (sin mostrarla) o lanzar el dado. Cada jugador debe pensar en una historia muy breve relacionada con la emoción que les haya tocado. Después, deben dibujar esa escena o en un post-it, o bien en una viñeta dibujable. Finalmente, cada niño muestra su escena, la comenta y la posiciona en la mesa para que el resto de los compañeros coloquen su escena en uno de los lados. De esta forma, con pequeñas historias, generamos una narrativa completa en la que podemos relacionar cada escena y emoción, dejando volar la imaginación.

### **NIÑOS MAYORES DE 9 AÑOS**

En esta modalidad tratamos de favorecer las interacciones sociales y el juego ameno. Encontramos diferentes versiones:

1. En la primera variante, repartimos una carta a cada jugador (la carta indica la emoción en el reverso) y cada uno debe contar una situación para que los compañeros adivinen de qué emoción se trata sin mencionarla.
2. La segunda variante es una versión extendida de la anterior, cuyo objetivo es enlazar cada situación de la historia con la siguiente. En este caso, el jugador debe contar su historia conectándola con la aportación del anterior jugador. En este caso podemos hacer uso del dado sin necesidad de repartir cartas, para dar más agilidad y pensar menos.
3. La última variante, aún más amena, consiste en dibujar en la pizarra la emoción para que los compañeros la adivinen.

## **¡A LA ACCIÓN!**

Estás totalmente preparado para empezar a ayudar a los niños a aprender las emociones y su gestión. Es el momento de que te luzcas como tutor, seguro que los niños te lo agradecen.

Si has llegado hasta aquí esperamos que las indicaciones te hayan sido de utilidad para generar tu propio taller. Recuerda que puedes consultar esta guía de forma periódica o en caso de no saber cómo continuar la sesión.

¡Mucha suerte!

## 5. Materiales escritos

---

### 5.2. Baraja de tarjetas

#### **ALEGRÍA**

1. Te pasas todo el verano fuera, alejada de tus amigos, pero te dan la noticia de que el curso siguiente irás con todas tus amigas juntas en clase.
2. Llevas varios días aburrido por comer siempre lo mismo, pero hoy al llegar de clase te sorprenden con tu plato favorito.

#### **TRISTEZA**

1. Te fuiste de excursión al monte, donde pierdes tu colgante favorito, un regalo de tu abuelo. Cuando te das cuenta sientes nostalgia y piensas que jamás encontrarás otro igual. En la vuelta a casa te quedas callada en el coche, pero ya en casa se lo cuentas a tu madre y ella te da un abrazo.
2. Llegas a la Casa Grande muy alegre. Sabes que hoy no vas a hacer deberes y te van a dejar dibujar o leer un libro. Desafortunadamente, dos aguafiestas vienen a fastidiarte con una actividad sobre emociones.

#### **IRA**

1. Juegas a la pelota en el recreo. Cuando llega tu turno, un compañero decide dejar de jugar porque ya no le apetece. La primera vez lo entiendes, pero pasado el rato vuelve a ocurrir otra vez con el mismo chico. Te levantas dando pasos muy fuertes y gritando “¡esto no es justo!”
2. Tu mamá te pide que hagas la cama. Es domingo y te apetece jugar a la consola, no hacer tareas. Rechistas y te niegas a ayudar, por lo que te castigan sin jugar el resto del día.

#### **MIEDO**

1. Es verano y estás con tus amigas en el parque. Se hace de noche y lo que antes era un parque bonito ahora parece un cementerio. De repente aparecen a lo lejos unas figuras oscuras que os persiguen y comenzáis a chillar. Pensabais que os iban a hacer daño, ¡pero eran vuestros familiares!
2. Estás en la playa en un día caluroso. El agua está fresquita y te lo estás pasando bien. De repente ves la aleta de un tiburón. Te asustas y comienzas a chillar, pero lo que parecía ser el tiburón comienza a salir del agua y resulta ser un niño que te gastó una broma.

## **ANSIEDAD**

1. Tienes un examen de matemáticas para el que has estudiado un montón. Aunque te sabes el tema, te sientes insegura y crees tener dudas. Cuando te muestran el examen ves un problema que no sabes resolver y comienzas a respirar fuerte. Te quedas en blanco, pero te calmas y consigues completar todo el examen super bien.
2. Estás en tu habitación tranquilito. Escuchas que Papá y Mamá no se están hablando bien, no sabes si han tenido un mal día o si están discutiendo otra vez, pero la situación no te gusta. No dejan muy claro si van a comenzar a vivir en casas diferentes o que va a ocurrir con su relación, lo que te desagrada y preocupa.

## **SORPRESA**

1. Es el último día de clase antes de acabar el curso. Estás triste porque te vas a mudar a otra ciudad y el próximo curso no seguirás en esa escuela. Cuando se termina la clase y todo el mundo se dice adiós, ¡fuera te espera una despedida especial! Tus mejores amigas te regalan un álbum de fotos con recuerdos bonitos juntas.
2. Estás en la Casa Grande acabando los deberes. Estás especialmente aburrido y tienes ganas de llegar a casa para jugar a la consola. De repente, tu profe entra en el aula con un hurón super chulo y te deja acariciarlo.

## **ASCO**

1. Estás por la calle con tu abuela. Vais de camino a casa después de haber hecho la compra. Al llegar, te quitas los zapatos en tu habitación y te das cuenta de que en uno de los zapatos hay caca de perro ¡y ahora está por toda la casa!
2. Estás en clase atendiendo al profe. Tu compañero de al lado siempre te ha parecido un niño curioso, pero esta vez se ha pasado de explorador ¡se ha sacado un moco y te lo ha enseñado!