

EL COFRE DE LA CREATIVIDAD

MARÍA FERNANDA RAMÍREZ QUINTERO
2025



ÍNDICE

1. MARCO TEÓRICO

- 1.1 Arte terapia
- 1.2 Casos
- 1.3 OMS
- 1.4 Sembrar y crecer
- 1.5 Habilidades blandas en niños
- 1.6 Tipos de inteligencia en niños

2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

- 2.1 Objetivo general
- 2.2 Objetivos específicos
- 2.3 Justificación
- 2.4 Estado del arte

3. CREACIÓN DEL PERSONAJE

- 3.1 Bocetación
- 3.2 Encuesta
- 3.3 Resultados
- 3.4 Gestos
- 3.5 Selección del nombre

4. ACTIVIDADES



INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se explorará el impacto de la educación y el desarrollo integral en la infancia a través de herramientas artísticas y pedagógicas. La infancia es una etapa clave en la formación de patrones de comportamiento, estilos de vida y habilidades personales, lo que resalta la importancia de un acompañamiento educativo que combine aspectos emocionales, cognitivos y creativos.

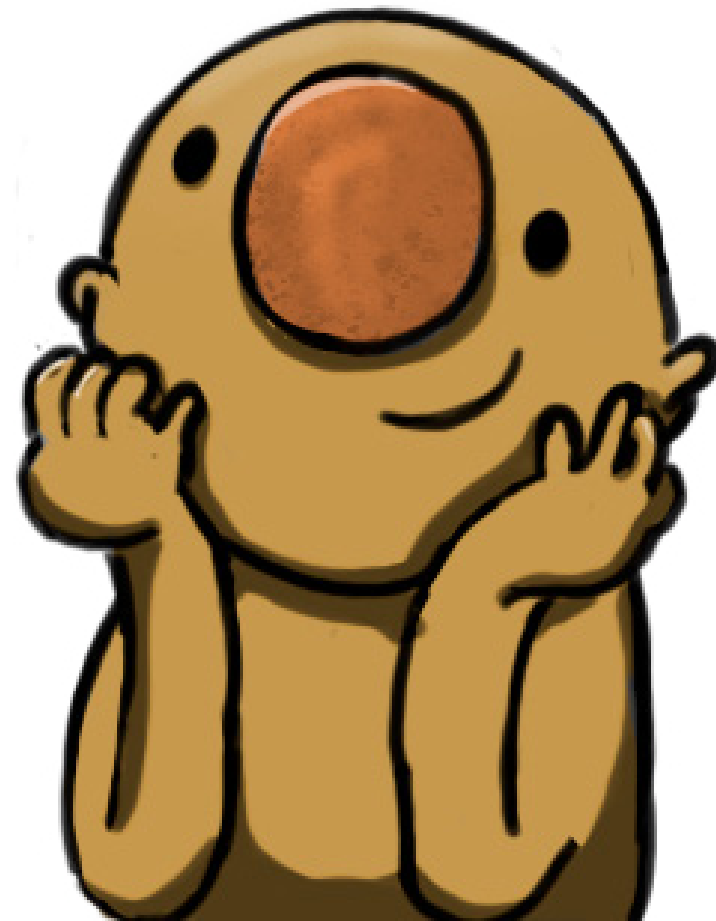
Basándonos en enfoques como la Psicopedagogía, la Inteligencia Emocional y la Arteterapia, se propone un modelo que integre la enseñanza y el empoderamiento personal, ayudando a los niños a identificar sus fortalezas, desarrollar sus habilidades y proyectarse hacia un futuro con propósito. Este enfoque se contextualiza en la labor de la fundación “Sembrar y Crecer”, ubicada en La Mesa, Cundinamarca, que brinda apoyo a niños de familias en condiciones vulnerables, ofreciéndoles acceso a educación y actividades artísticas.

En colaboración con esta fundación, el proyecto se centra en el diseño de una herramienta y recursos pedagógicos que promuevan el autococimiento y el aprendizaje práctico. A través de actividades lúdicas y artísticas, se busca despertar la curiosidad de los niños, fomentar su capacidad creativa y ayudarles a establecer un vínculo emocional con su propio proceso de desarrollo. De este modo, el diseño se convierte en una herramienta fundamental para generar un impacto positivo en sus vidas, fortaleciendo su autoestima, habilidades motrices y visión del futuro.

PALABRAS CLAVE

Arte terapia - Niñez- Habilidades- Exploración

MARCO TEÓRICO



Es una realidad que el acceso a la educación en la infancia genera mejores condiciones de vida y aumenta las posibilidades de mejora en la calidad de vida de las personas. Según el Ministerio de Educación Nacional una atención oportuna y pertinente en las actividades y el desarrollo de los niños tiene efectos de gran impacto de los mismos aumentando sus posibilidades para ingresar a tiempo a la educación formal, desempeñándose con mayor éxito en sus metas y capacidades a futuro. Si la primera infancia se ve limitada en el acceso a la educación, los resultados pueden ser reflejados en impedimentos sociales, físicos o de aprendizaje.

La niñez es un período de exploración, aprendizaje y formación de patrones en el pensamiento. El autoconocimiento es fundamental en cualquier etapa de la vida, pero cobra especial relevancia durante la infancia. Es en esta fase donde los niños comienzan a definir objetivos y a trazar el camino hacia un futuro. Psicólogos, padres y educadores han señalado que el periodo entre los 5 y los 15 años es especialmente influyente en la formación de patrones de comportamiento y estilos de vida que pueden perdurar hasta la adultez.

Según la “Teoría del aprendizaje” por Jean Piaget, el desarrollo cognitivo de los niños se establece a partir de una serie de etapas, en la cual los niños forjan su conocimiento del mundo a partir de las experiencias del día a día en lo que ven, oyen, huelen y sienten.

Es fundamental reconocer el impacto positivo de la educación y el empoderamiento personal. Una persona que comprende cómo tener un propósito y objetivos claros puede marcar una diferencia significativa en el desarrollo integral de los niños (Goleman, 1995). Para ello, los conceptos de Inteligencia emocional y Psicopedagogía ofrecen herramientas valiosas que permiten identificar las rutas y estrategias más adecuadas para guiar dicho desarrollo, fomentando tanto el bienestar emocional como el rendimiento académico.

La Psicopedagogía y la Arteterapia se sitúan en la intersección entre la Psicología y la Pedagogía artística. Estos campos exploran los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como los patrones de pensamiento, emociones y comportamientos en los niños, con el objetivo de identificar factores que puedan interferir en su desarrollo. A partir de esta comprensión, se busca adaptar el proceso educativo a las necesidades individuales de cada niño, promoviendo un crecimiento integral.

La **psicopedagogía**, en su enfoque moderno, reconoce la importancia de atender tanto los aspectos cognitivos como los emocionales en el proceso de aprendizaje. Además, se centra en la personalización de la enseñanza, adaptando los métodos y estrategias a las necesidades individuales de cada estudiante

La **arteterapia** combina la expresión artística con procesos terapéuticos, encaja bien dentro de estas corrientes al abordar tanto el desarrollo emocional como el cognitivo de los niños. La identificación de patrones de pensamiento, emociones y comportamientos y la adaptación del proceso educativo en función de estas observaciones son principios clave dentro de enfoques psicopedagógicos contemporáneos, que valoran una visión integral del niño. (Vidal, 2021).

Las necesidades de cada individuo son únicas, y cada persona posee diferentes tipos de habilidades que pueden ser identificadas y fortalecidas. Al desarrollar estas capacidades, es posible convertirlas en destrezas clave para la gestión y canalización de sentimientos y emociones personales

En el municipio de La Mesa, Cundinamarca, se encuentra la fundación “Sembrar y crecer” la cual les abre las puertas a niños de familias de bajos recursos cuyos padres llevan a cabo labores como la de trabajo agrícola, obreros, personas del aseo o pertenecientes a la economía informal como alguien que vende tintos en la plaza del pueblo. Personas a las que, pese a no tener recursos económicos, ven la educación como un lujo para sus hijos y ven el colegio como algo a lo que no tendrían oportunidad de asistir.

Los niños que acuden a la fundación enfrentan limitaciones en cuanto a las oportunidades educativas de acceder a la educación básica. Por lo tanto, crecen en un entorno caracterizado por carencia en estímulos intelectuales y un prematuro acceso al trabajo infantil, como generador de ingresos para las familias

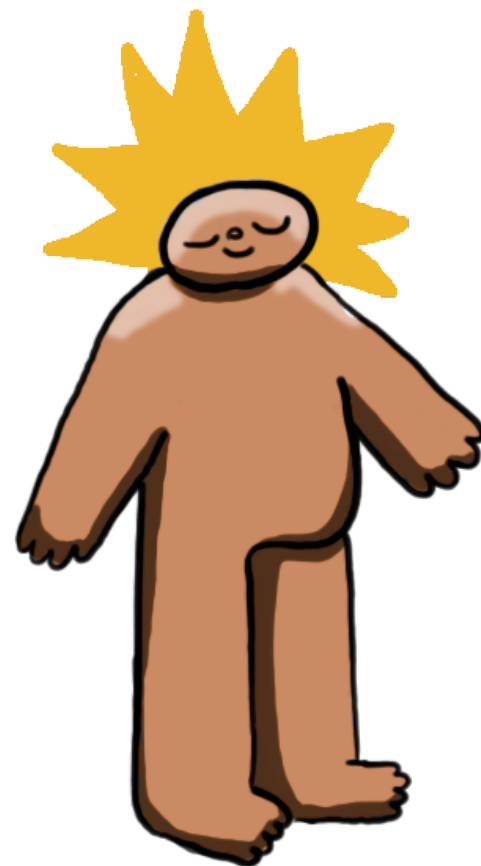
La educación puede llevarse a cabo de mejor manera si se desarrolla de la mano con recursos artísticos para que los niños, desde estas etapas de su vida, comiencen a crear un gusto por las estrategias de autoconocimiento y desarrollar una habilidad que los nutra en el camino de sus vidas. Ayudar a identificar desde pequeño una habilidad especial, a futuro deberá traer bienestar y tranquilidad a la persona en el momento en que haga dicho pasatiempo Durante una jornada de recolección de comida para mascotas, libros y ropa para los niños del municipio, conocimos a Leydi Sánchez. Hace tres años, ella comenzó a abrir las puertas de su casa, ubicada a pocos kilómetros de la plaza principal, para ofrecer un espacio y talleres gratuitos a los niños. Su objetivo es enseñarles lectura, escritura, dibujo y educación en valores, ayudándolos a descubrir quiénes son, reconocer sus raíces y proyectarse hacia el futuro con una visión clara de qué tipo de personas pueden llegar a ser.

En esta etapa de crecimiento, los niños están en pleno proceso de moldear sus gustos, metas y conocimientos, ya que aún no se conocen completamente a sí mismos. Es en este momento cuando resulta fundamental que identifiquen quiénes son, qué les gusta hacer en su tiempo libre y cuáles son sus habilidades. De este modo, podrán canalizar sus pensamientos y comenzar a alcanzar sus metas, utilizando estas como base para seguir creciendo. A medida que avanzan, es importante que sigan aprendiendo a partir de sus fortalezas y valores personales, preservando sus habilidades y expandiéndolas a lo largo de las diferentes etapas de su vida.

ARTE TERAPIA

En la fundación “Sembrar y Crecer”, se busca que los niños descubran, a través de ejercicios de prueba y error, habilidades que les permitan entender la importancia de quiénes son, de dónde vienen y el valor de desarrollar estas capacidades especiales. Ya sea como pasatiempo o como parte de su crecimiento, el objetivo es que adquieran herramientas que los ayuden a desarrollarse de manera saludable y plena.

De igual manera, es fundamental que los niños aprendan a valorarse, cuidarse y priorizarse como individuos, aceptando su ser de manera incondicional. Aquellos que crecen con un propósito o un pasatiempo personal tienden a experimentar mayor bienestar y felicidad a lo largo de sus vidas. Son personas que no temen expresarse con libertad y establecer vínculos profundos, fortaleciendo así su desarrollo emocional y social.



¿QUÉ ES?

El arte terapia es una forma de expresión creativa para lograr mejorar la salud mental y emocional de las personas. Comenzo a reconocerse a finales del siglo XIX y pricipios del siglo XX el cual comenzó a usarse con fines terapéuticos en especial para ayudar y tratar a los soldados de la segunda guerra mundial

¿QUIÉN LO INVENTÓ?

Carl Jung: Psiquiatra Suizo quien fue uno de los primeros en reconocer el valor terapéutico que aporta el arte.

Creía que el arte podría crear una forma de comunicación de manera no verbal la cual podría ayudar a los pacientes a comprender y expresar sus emociones. Ofeciendonos la idea donde las imágenes, metáforas y símbolos pueden ofrecer una curación a los pacientes.

Jung cosidera que **el arte va á allá de lo bello trascendiendo lo que somos**

Adrian Hill: Artista y escritor británico quien destacó como una figura clave en el desarrollo de la Arteterapia. Su pasión por el arte lo llevó a explorar su potencial de tipo terapéutico.

Siendo oficial en la Primera Guerra Mundial y diagnosticado en 1938 de tuberculosis, Hill logro experimentar personalmente los beneficios del arte en su recuperación emocional. En 1942 acuñó por primera vez el término de “Arteterapia” para lograr definir este procesos el cual involucra una actividad artística que muestra un notable bienestar emocional en los pacientes.

CASOS

En un inicio, el arte se convirtió para él un medio para poder pasar el tiempo y transmitir su descontento de la situación. Así mismo el concepto de "Terapia Ocupacional" se introdujo dentro del sanatorio en el que se encontraba Hill en donde fue invitado a dar clases de pintura y dibujo a los demás pacientes los cuales, en un comienzo eran soldados heridos que regresaban de la Segunda Guerra Mundial. Fue en ese espacio donde encontró que la práctica del arte parecía ayudar al paciente, siendo el arte un canalizador de la angustia mental en cada caso.

"Promueve la autoexpresión, el autoconocimiento y la mejora del bienestar psicológico y emocional"

Adrian Hill

Margaret Naumburg: Psicóloga y educadora, ponera en el campo del Arte terapia y la educación de forma creativa siendo una de las primera en reconocer el arte como una herramienta terapeutica

El arte puede ser una forma de autoexpresión

Su método consistía en potenciar en los niños sus capacidades de expresión y motivación para así lograr desarrollar sus habilidades de una manera más creativa y espontánea, Su enfoque era influenciado por Carl Jung donde el arte terapia promueve un ambiente seguro, protegido donde emerge la expresión



"ARTETERAPIA EN NIÑOS ADOPTADOS. UN LUGAR PARA VIVIR":

https://www.researchgate.net/publication/303499812_Caso_clinico_Arteterapia_en_ninos_adoptados_Un_lugar_para_vivir

En este artículo se describe la práctica del arte terapia con niños y adolescentes adoptados, mostrando un proceso de alrededor de un año y medio describiendo las sesiones a llevar a cabo con el caso de una preadolescente adoptada a sus 10 años.

El arte terapia nos ayuda con la recuperación de experiencias pre-verbales y de la primera infancia que se encuentra en la memoria corporal

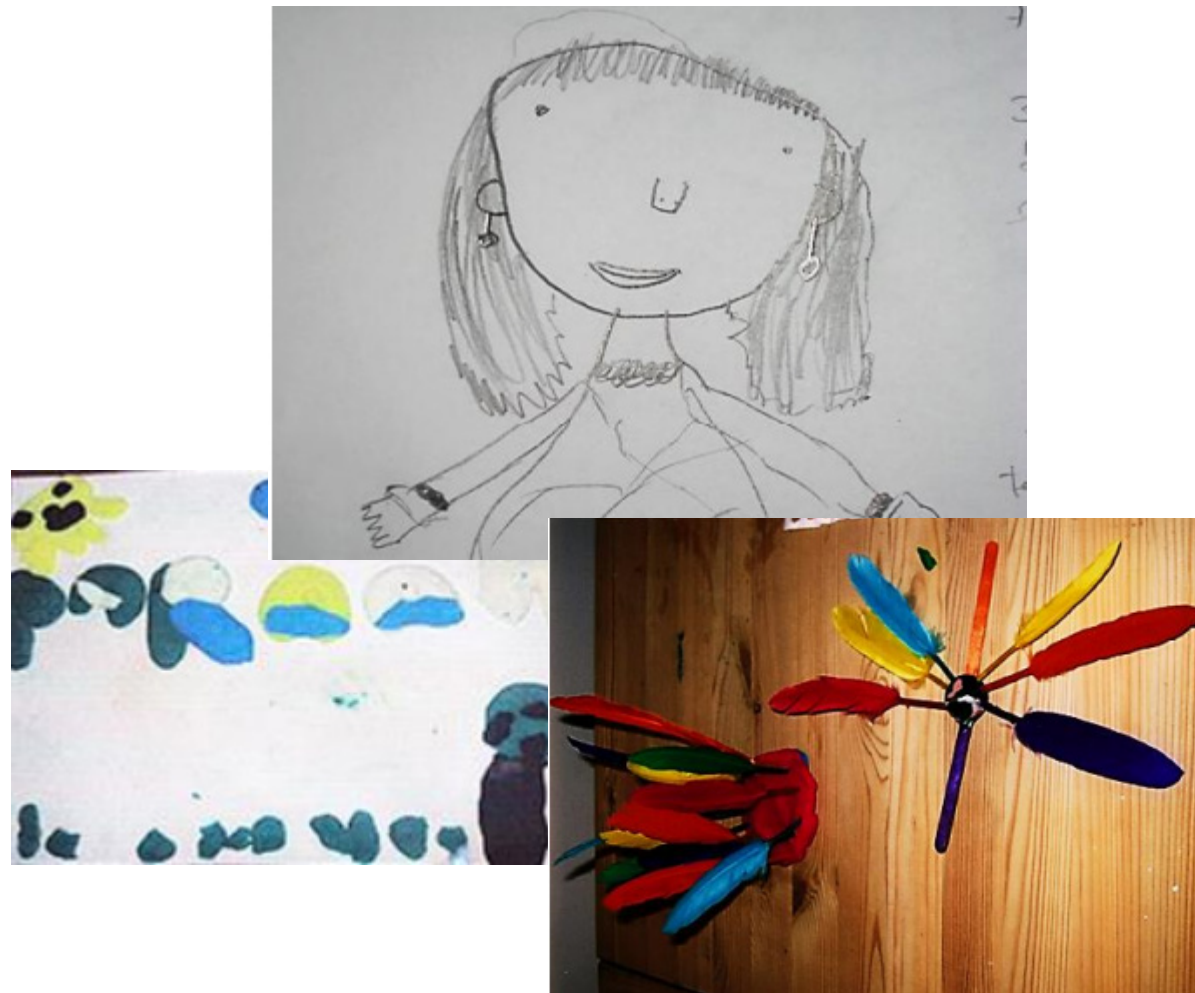
Las sesiones se llevan a cabo en un centro privado ubicado en Huesca, España.

"Recibo una llamada para atender a una mujer de mediana edad que está en un proceso de pre-adopción de una niña de 9 años y precisa orientación sobre el mismo. Atiendo a la madre, a la que llamaremos María en este proceso de forma puntual, asesorándola y abriendo la posibilidad de seguir en comunicación una vez la niña esté viviendo con ella.

Pasados unos meses desde la adopción, y ante las dificultades que ocurren en la relación madre-hija en la vida cotidiana, vuelve a contactar conmigo para iniciar un proceso paralelo a la psicoterapia en el hospital que asegure la continuidad del tratamiento, doblemente importante en una situación de adopción donde ha habido separaciones traumáticas y en el que las ausencias de las psicólogas suponen una nueva retraumatización que impide a la niña vincularse y realizar el proceso adecuado."

Desde este punto se comienzan a programar sesiones de arte terapia tanto individuales como grupales (madre e hija) quincenalmente.

Comienza una bitacora de observación del antes, durante y después de cada sesión para que de esta manera se pueda ver el cambio y evolución que se ha venido trabajando con la niña y la madre, así mismo poder mirar más a fondo cada ejercicio realizado y ver los resultados y significados más a fondo de cada contexto.



“UN MAPA PARA LLEGAR A LA VIDA: ESTUDIO DE CASO DE UN NIÑO CON LEUCEMIA MEDIANTE ARTETERAPIA”

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/37090/35895>

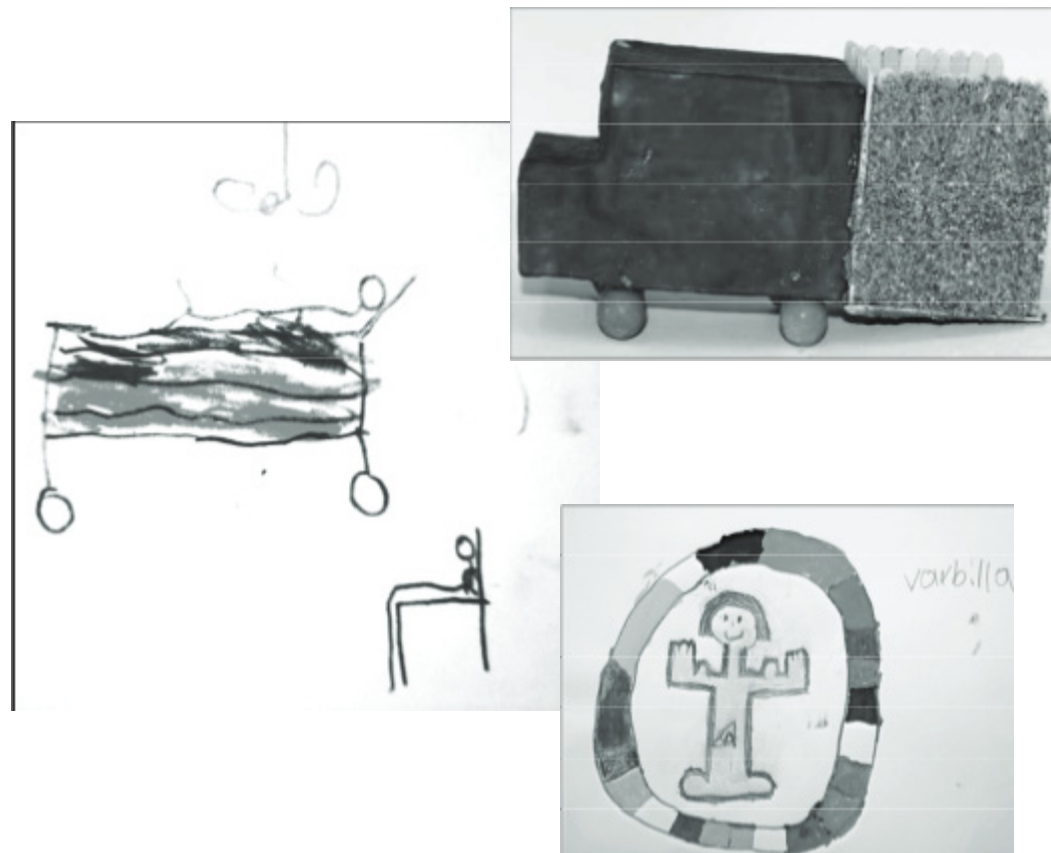
Se realizó un estudio de Arteterapia de un niño con leucemia para poder lograr estrategias de afrontamiento hacia la enfermedad y lograr minimizar el impacto emocional que pueda tener el niño. Se muestra el desarrollo del proceso creativo por medio de etapas.

En este informe se resalta la importancia de que además de ofrecer una atención médica necesario, se haga también, una atención psicológica a los niños que se encuentren pasando por su proceso en el cáncer. Se toma en consideración el llevar a cabo intervenciones psicoterapéuticas que cumplan con la recuperación de la salud mental en los pacientes, donde a través del arteterapia se logra desarrollar un proceso creativo que permita el aprendizaje de nuevas formas de actuar y de afrontamiento como lo son la expresión emocional, resolución de problemas, entre otros.

A partir del estado de afrontamiento del paciente se pueden experimentar diferentes tipos de emociones como lo son, el miedo, la tristeza, el enojo que la mayor parte es dado por el impacto; En el caso del afrontamiento del cáncer infantil, tanto el paciente como la familia presenta una alta variedad de respuestas emocionales a lo largo que se lleva a cabo la enfermedad, aquí es donde se comienza a hacer uso del Arteterapia usándolo de manera cognitiva, la cual se basa en la representación de emociones, pensamientos, conflictos, entre otros a través de la pintura, el collage o la escultura, en la cual el niño tendrá la oportunidad de lograr materializar el problema a través del arte, así mismo proporciona una guía en el proceso para poder analizar el problema más a fondo.

La actividad creadora, implica el proceso cognitivo la cual involucra el uso de la imaginación, generando la construcción de imágenes y nuevos significados, despierta la búsqueda intelectual y desarrolla nuevas capacidades invitando al paciente el crear una realidad diferente.

“El objetivo del arte es recrear la experiencia”



¿QUÉ DICE LA OMS* DEL ARTETERAPIA?

La organización mundial de la salud (OMS) ha reconocido un valor significativo de las artes incluyendo en esta el uso del arteterapia, en el 2019 la OMS publicó un informe titulado “¿Cuál es la evidencia del rol de las artes mejorando la salud y el bienestar?” la cual sintetiza la evidencia global sobre como las artes pueden influir positivamente en las salud, recopilando y concluyendo en este informe estudios relacionados con el arte basado en:

- Las actividades artísticas pueden influir en los factores sociales y ambientales que afectan la salud
- Ayuda a prevenir la aparición de enfermedades mentales y el deterioro físico relacionado a la vejez.
- Ayudar al tratamiento o al manejo de las enfermedades: incluyendo enfermedades tanto mentales, no transmitibles o trastornos neurológicos.
- Ayudar a la calidad de vida de pacientes en etapas de cuidados intensivos o enfermedades terminales.

La OMS reconoce y respalda el uso de la arteterapia como una herramienta eficaz para mejorar la salud física y mental, y promueve su integración en políticas y programas de salud pública a nivel mundial.



¿DÓNDE SE IMPLEMENTA?

En Colombia, **La asociación Colombiana de Arte Terapia (ACAT)** se busca la formación a través de talleres y terapias para personas con problemas de salud mental, estrés postraumáticos y en el desarrollo personal.

En Bogotá se encuentra también la “**Fundación Imago**” el cual tiene un enfoque en terapias para niños y adolescentes que enfrentan condiciones de TDAH, ansiedad o dificultades de aprendizaje usando la metodología del uso de la pintura, del dibujo y la escultura para la expresión emocional y así mismo mejorar las habilidades sociales.

Existen Hospitales y Organizaciones que recientemente han implementado el uso del Arte terapia este último año en su programa:

- Hospital Universitario San Ignacio:** Uso del arte para pacientes con trastornos mentales crónicos.
- Clínica del Prado (Medellín):** Terapias a través del uso del arte complementarias en la salud mental de los pacientes.
- Fundación Batuta (Bogotá):** Ha utilizado la música y el arte para lograr trabajar con jóvenes afectados por el conflicto armado.
- Fundación Tiempo de Juego:** Logra integrar el arte como herramienta de transformación social en las comunidades más vulnerables.

El arteterapia ha sido adoptada en múltiples contextos. Por ejemplo, en Burgos, España, la Diputación Provincial implementó el proyecto “Arte en la residencia”, instalando obras de arte en centros de mayores para mejorar el estado emocional y la motivación de los residentes

En Lorca, España, los usuarios de la Asociación de Alzheimer mejoraron su calidad de vida mediante sesiones de arteterapia, que les ayudaron a mejorar la concentración, habilidades sociales y memoria, además de reducir el estrés.

MÉTODOS ARTÍSTICOS DE EXPRESIÓN Y EXPLORACIÓN:

- Educación plástica y visual
- Pedagogía musical
- Educación expresiva del cuerpo: expresión corporal y a las artes escénicas (Danza, teatro, mímica y artes circenses)
- Pintura: entre ellas se encuentra el uso del acrílico, óleo, acuarela, gouache, pasteles, tinta china, aerografía y técnica mixta.
- Artes visuales: Entre ellas se encuentra la xilografía, grabado Líneal, el aguafuerte, la litografía y la serigrafía



"SEMBRAR Y CRECER"

DESCUBRIENDO HABILIDADES Y FORTALEZAS EN LOS NIÑOS

Durante una jornada de recolección de comida para mascotas, libros y ropa para los niños del municipio de La mesa, Cundinamarca, conocimos a Leydi Sánchez. Hace tres años, ella comenzó a abrir las puertas de su casa, ubicada a pocos kilómetros de la plaza principal, para ofrecer un espacio y talleres gratuitos a los niños. Su objetivo es enseñarles lectura, escritura, dibujo y educación en valores, ayudándolos a descubrir quiénes son, reconocer sus raíces y proyectarse hacia el futuro con una visión clara de qué tipo de personas pueden llegar a ser.

En esta etapa de crecimiento, los niños están en pleno proceso de moldear sus gustos, metas y conocimientos, ya que aún no se conocen completamente a sí mismos. Es en este momento cuando resulta fundamental que identifiquen quiénes son, qué les gusta hacer en su tiempo libre y cuáles son sus habilidades. De este modo, podrán canalizar sus pensamientos y comenzar a alcanzar sus metas, utilizando estas como base para seguir creciendo. A medida que avanzan, es importante que sigan aprendiendo a partir de sus fortalezas y valores personales, preservando sus habilidades y expandiéndolas a lo largo de las diferentes etapas de su vida.



En la fundación "Sembrar y Crecer", se busca que los niños descubran, a través de ejercicios de prueba y error, habilidades que les permitan entender la importancia de dónde vienen y el valor de desarrollar estas capacidades especiales. Ya sea como pasatiempo o como parte de su crecimiento, el objetivo es que adquieran herramientas que los ayuden a desarrollarse de manera saludable y plena.

De igual manera, es fundamental que los niños aprendan a valorarse, cuidarse y priorizarse como individuos, aceptando su ser de manera incondicional. **Aquellos que crecen con un propósito o un pasatiempo personal tienden a experimentar mayor bienestar y felicidad a lo largo de sus vidas.** Son personas que no temen expresarse con libertad y establecer vínculos profundos, fortaleciendo así su desarrollo emocional y social. Estas son las metas que la fundación ha establecido como pilares fundamentales, y es en este contexto donde el ejercicio del diseño se convierte en un apoyo esencial. La creación de recursos y materiales pedagógicos que faciliten las conversaciones en los niños, serán la parte fundamental de las indagaciones que se realicen en este trabajo de grado.

Desde el diseño, se busca proponer soluciones enfocadas en potenciar las habilidades y destrezas de los niños de la fundación. A través de estas propuestas, se pretende que los niños reconozcan y exploren sus capacidades motrices y artísticas, generando un vínculo con el conocimiento que despierte en ellos el deseo de continuar aprendiendo y desarrollándose.



HABILIDADES BLANDAS CLAVE EN LOS NIÑOS

- Comunicación efectiva: La capacidad de expresar ideas de manera clara y comprensible, así como escuchar activamente a los demás.
- Empatía: La habilidad para comprender y compartir los sentimientos de los demás, así como mostrar compasión y solidaridad.
- **Adaptabilidad: La habilidad para pensar de manera innovadora, generar ideas originales y encontrar soluciones no convencionales a los problemas.**
- Resolución de problemas: La capacidad de identificar problemas, analizar situaciones y encontrar soluciones creativas y efectivas.
- Autocontrol :La capacidad de regular las emociones, controlar los impulsos y mantener la calma en situaciones estresantes o desafiantes.
- **Creatividad: La habilidad para pensar de manera innovadora, generar ideas originales y encontrar soluciones no convencionales a los problemas.**
- Resiliencia: La capacidad para enfrentar los desafíos y adversidades con determinación, aprender de las experiencias y seguir adelante con optimismo.



TIPOS DE INTELIGENCIA EN NIÑOS

- Corporal Kinestésica: Habilidades que permiten coordinar mente y cuerpo (es la capacidad que tenemos de comunicarnos con nuestro cuerpo)
- Naturalista: Distinguir clasificar y manipular elementos del **medio ambiente**
- Interpersonal: Son los vinculos que establece el sujeto con otras personas, en el cual este logra detectar ligeros cambios en emociones, motivaciones o ánimo de los demás a su alrededor
- Intrapersonal: Conocimiento interno de si mismo, es donde entra la gestión emocional para lograr tener mayor autocontrol y autoestima

¿QUÉ MÁS SE BUSCA TRANSMITIR?

Enfoque en la igualdad: Al dirigirse a niños de bajos recursos, este proyecto busca **nivelar el campo de juego** y brindar oportunidades de desarrollo que quizás no estén disponibles en otros contextos.

•**Desarrollo integral:** La identificación de destrezas motrices y habilidades artísticas no solo beneficia el aspecto creativo, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

•**Empoderamiento a través del arte:** El arte es una herramienta poderosa para la expresión personal y la comunicación. Al facilitar este medio de expresión, se empodera a los niños y se les brinda un espacio seguro para explorar su identidad.

•**Impacto en la comunidad:** La Fundación “Sembrar y Crecer” se beneficia al contar con una herramienta que les permita evaluar y potenciar las habilidades de los niños, contribuyendo así a su misión social.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿ES POSIBLE DESARROLLAR UNA HERRAMIENTA QUE DEFINA DIFERENTES TÉCNICAS DE ARTE TERAPIA EN LA FUNDACIÓN SEMBRAR Y CRECER DE LA MESA, CUNDINAMARCA?



OBJETIVO GENERAL

Proponer un artefacto de diseño que fomente el desarrollo de las destrezas motrices y las habilidades artísticas como de expresión en los niños de bajos recursos que asisten a la fundación “Sembrar y crecer”, ubicada en el municipio de La Mesa, Cundinamarca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una herramienta que permita a los niños identificar y fortalecer sus destrezas motrices y las habilidades artísticas, facilitando su desarrollo integral.
- Recolectar y analizar datos sobre las habilidades emocionales y los intereses de los niños de la Fundación, para comprender mejor sus necesidades y preferencias.

JUSTIFICACIÓN

A lo largo de mi experiencia universitaria en el ámbito del Diseño Gráfico, aprendí a descubrir y analizar las pequeñas cosas que nos rodean y que a menudo pasan desapercibidas. Comencé a notar detalles como las diferencias entre tipografías y cómo cada letra o color puede transmitir una personalidad distinta según su contexto. También me adentré en la teoría del color, comprendiendo cómo este puede cambiar nuestra percepción del entorno. Descubrí el impacto de las decisiones técnicas, como el tipo de tinta, los acabados, las impresiones y las texturas de los papeles, y cómo estas elecciones pueden transformar los resultados visuales de un proyecto.

Gracias a esta carrera, he aprendido a percibir el mundo desde una perspectiva más detallada y curiosa, encontrando en lo cotidiano un gusto por la exploración. Esto me llevó a desarrollar pasatiempos que actúan como canalizadores creativos y como un escape de la rutina. A través de ejercicios que combinan la exploración sensorial y motriz, descubrí cómo conectar con mi entorno de una manera lúdica, identificando belleza en los detalles y tomándome el tiempo para percibir texturas, olores, sonidos y colores que antes ignoraba.

Desde esta perspectiva, creo que la documentación y la observación —a modo de bitácora— son herramientas valiosas para recolectar, comparar y aprender del mundo que nos rodea. Estas prácticas, además, pueden introducir a los niños a nuevas formas de experimentar y analizar su entorno, dándoles la libertad de explorar y conectar con los elementos que despierten su curiosidad.

METODOLOGIA

La narrativa gráfica, en particular, se presenta como un medio poderoso de aprendizaje visual. A través de personajes, colores y tipografía, es posible captar la atención de los niños y motivarlos a explorar nuevas alternativas gráficas.

Este enfoque también fomenta habilidades cognitivas como la memoria, el razonamiento y la atención, mientras les ayuda a comprender emociones complejas y conectar las historias con su propia realidad.

Por eso, opté por una herramienta gráfica visual e interactiva como un método claro y accesible de comunicación. No solo está diseñada para niños, sino que también busca ser útil y comprensible para cualquier persona de la comunidad. El objetivo es crear un recurso que despierte interés, fomente la exploración y permita a sus usuarios ver y entender el mundo desde una perspectiva más rica y significativa.



EMPATIZAR



DEFINIR



IDEAR



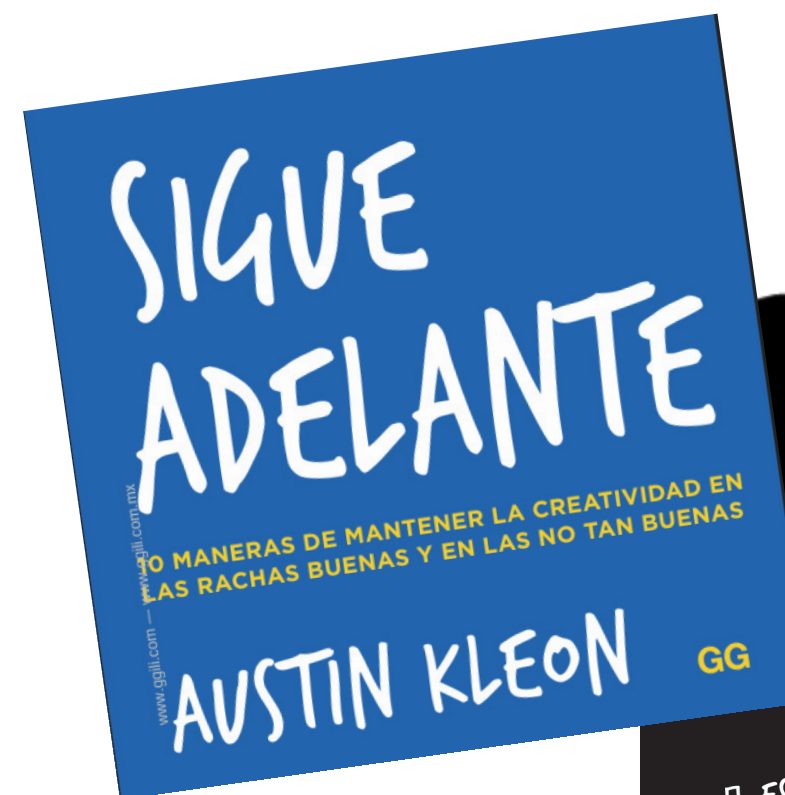
PROTOTIPAR

ESTADO DEL ARTE



COMO SER UN EXPLORADOR DEL MUNDO KERI SMITH

Este libro guía ha sido diseñado para que, en cada página, los lectores encuentren una historia o actividad que los invite a explorar, aprender y desarrollar su creatividad. Cada ejercicio está cuidadosamente enfocado en estimular los sentidos, despertar la curiosidad y fomentar el uso de la imaginación, permitiendo a cada persona interactuar con el mundo de una manera más consciente y enriquecedora. A medida que se avanza en el libro, las experiencias vividas y los descubrimientos personales se convierten en parte esencial del contenido, transformándolo en una bitácora de exploración única y personalizada. Al final, el libro no solo será un reflejo del proceso creativo, sino también un testimonio individual de cómo cada persona puede reinterpretar y redescubrir su entorno de manera significativa.



“Creo que necesito seguir siendo creativo, no para demostrar nada, sino porque simplemente me hace feliz... Creo que intentar ser creativo, estar ocupado, tiene mucho que ver con mantenerse vivo.”

—Willie Nelson

CADA DÍA:

- ESCUCHA UNA CANCIÓN CILLA
- LEE UN BUEN POEMA
- CONTEMPLA UN CUADRO DE CALIDAD
- DI ALGUNA COSA RAZONABLE

GOETHE

SIGUE ADELANTE AUSTIN KLEON

Esta guía creativa está diseñada para conectar la creatividad individual de cada persona con la cotidianidad que a menudo damos por sentada. A través de pequeñas actividades personales, busca invitar al lector a observar, explorar y reinterpretar su entorno de una manera nueva y significativa. Cada actividad está acompañada de reflexiones y consejos prácticos que fomentan la introspección y la motivación personal, ayudando a desarrollar un hábito creativo constante. Con un enfoque en la práctica diaria, esta guía no solo impulsa la creatividad, sino que también invita a interiorizarse como individuo creativo, descubriendo el potencial que se esconde en los detalles del día a día y reforzando la conexión entre el mundo interior y exterior.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Para la creación del nuestro personaje principal, se realizó un proceso de bocetaje de diferentes tipos de caracterización, comenzando por un personaje que fuese humano, utilizando rasgos de niños, ojos grandes, simpático, etc, pero a través del proceso del dibujo comenzaron las preguntas de:

¿CON QUÉ SE SENTIRÁ MÁS COMODO E IDENTIFICADO CADA NIÑO?
¿SERÁ UN PERSONAJE MAYOR O MEJOR PEQUEÑO?
¿SERÁ MUJER U HOMBRE? ¿SERÁ HUMANO?

A partir de estas preguntas, se llegó a la conclusión de crear un personaje que no necesariamente represente a una persona humana y que no tenga una clasificación exacta de género. Este enfoque permite que el personaje sea inclusivo y abierto a la interpretación, adaptándose a una diversidad de perspectivas. Tras explorar diferentes bocetos y propuestas, se definieron dos opciones que se consideran las más adecuadas para cumplir con los objetivos planteados y reflejar la esencia del proyecto.



¡PASEN Y VEAN!

Este libro infantil ha sido desarrollado a partir de un entrañable personaje que guía a los niños a través de pequeñas actividades diseñadas para estimular su reconocimiento e imaginación. Más que un simple libro, es una herramienta interactiva donde los niños pueden dibujar, colorear, pegar, estropear y jugar libremente, convirtiendo cada página en un espacio para la creatividad y la experimentación. Estas actividades buscan no solo entretener, sino también fomentar el desarrollo de la imaginación, la curiosidad y la conexión con el mundo que los rodea, transformando el aprendizaje en una experiencia lúdica y significativa para el niño que lo este usando.

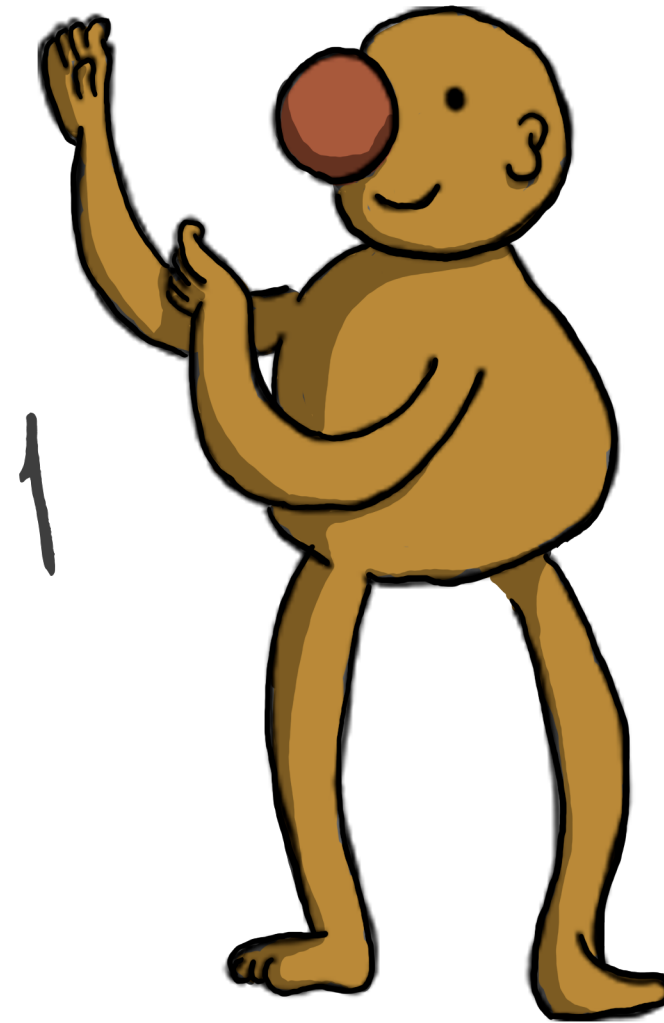
BOCETACIÓN



En el ejercicio de bocetación de personajes, se exploraron diversas alternativas en cuanto a rasgos, características y detalles. El proceso comenzó con ideas iniciales basadas en personajes que naturalmente vinieron a la mente, generalmente con características de niños pequeños, buscando que fueran amigables y cercanos. A partir de estas primeras aproximaciones, se retomaron las preguntas iniciales para guiar el desarrollo del personaje, lo que llevó a experimentar con formas más abstractas y jugar con la idea de personificar animales u objetos inanimados. Este enfoque permitió ampliar las posibilidades creativas y encontrar un diseño único y representativo para el objetivo del proyecto.

ENCUESTA

Apartir de estos personajes se hizo una pequeña encuesta física a niños donde a partir de la pregunta:



2

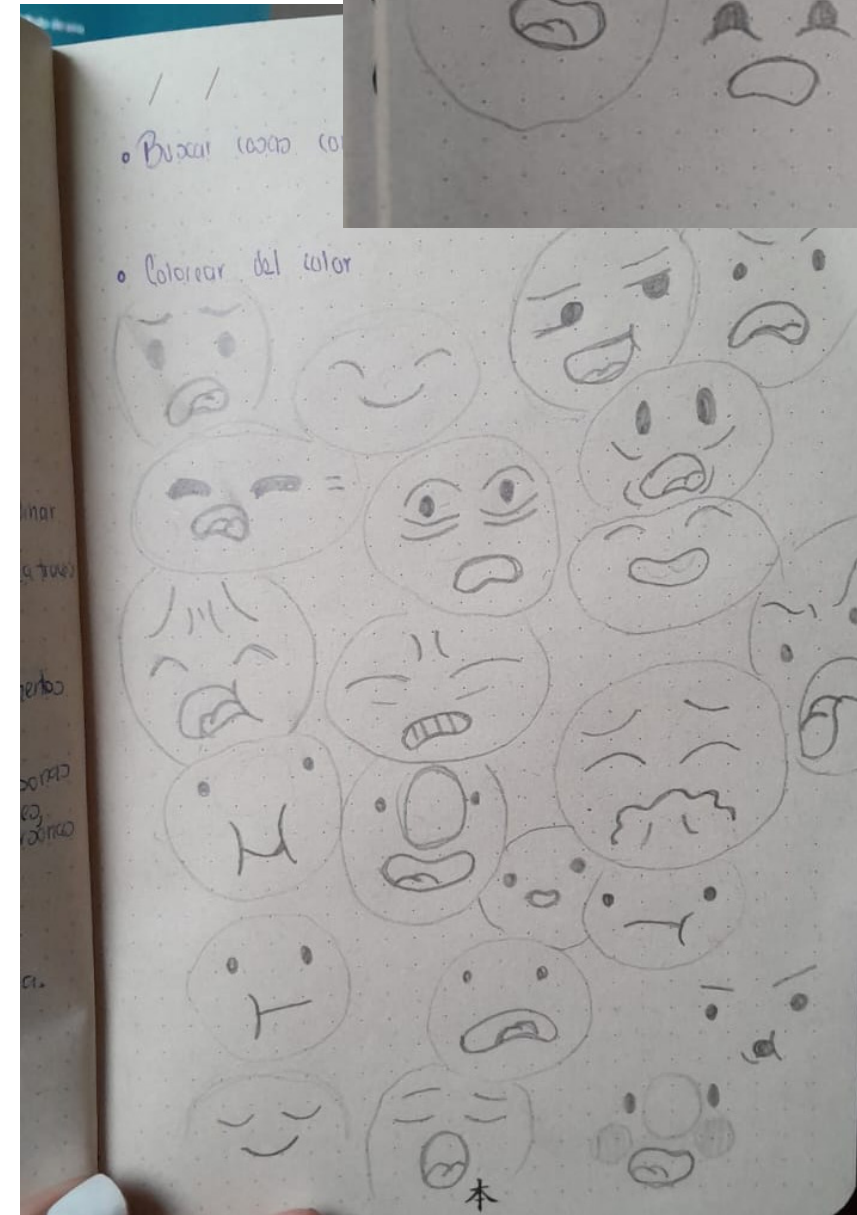
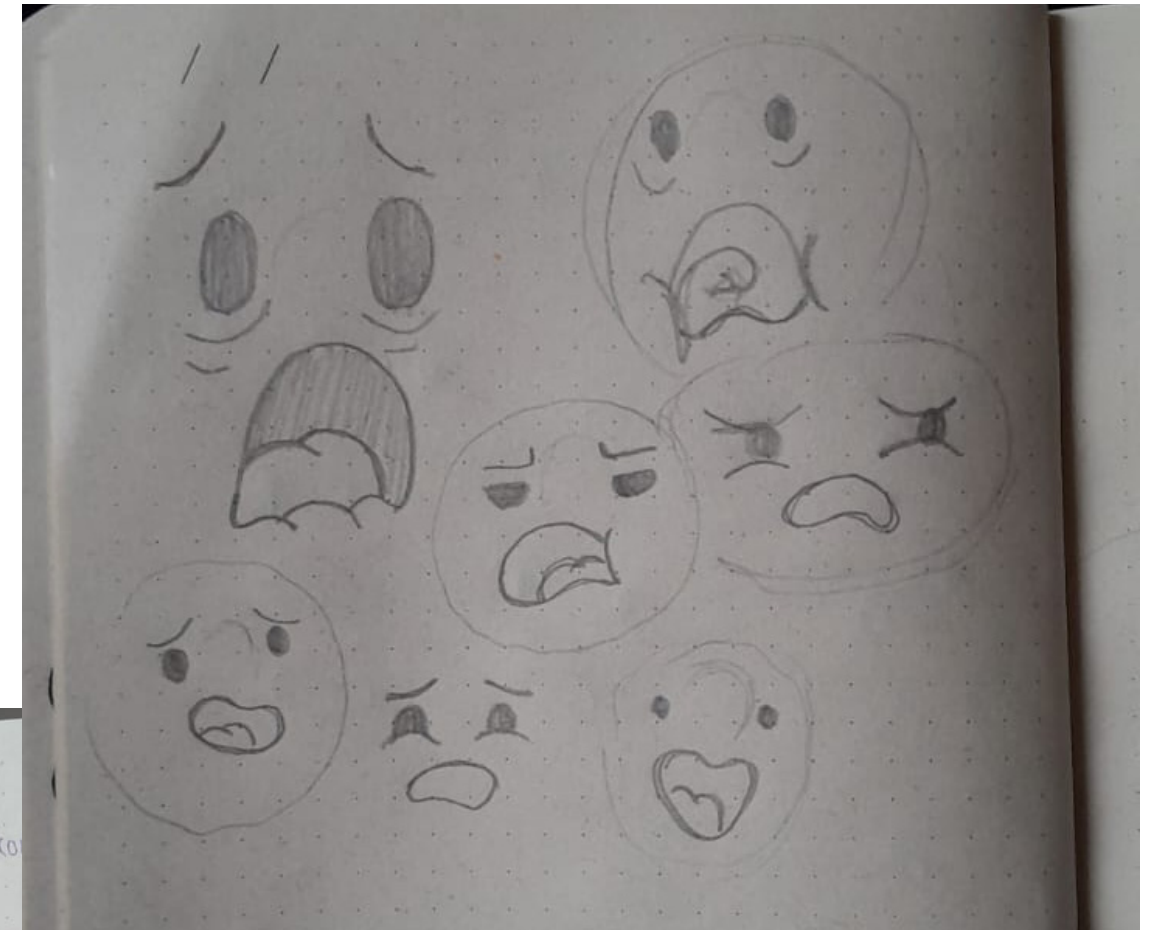


Si hicieras una actividad ahora,
¿Cuál y con que personaje te sientes más comodo e identificado?

RESULTADOS

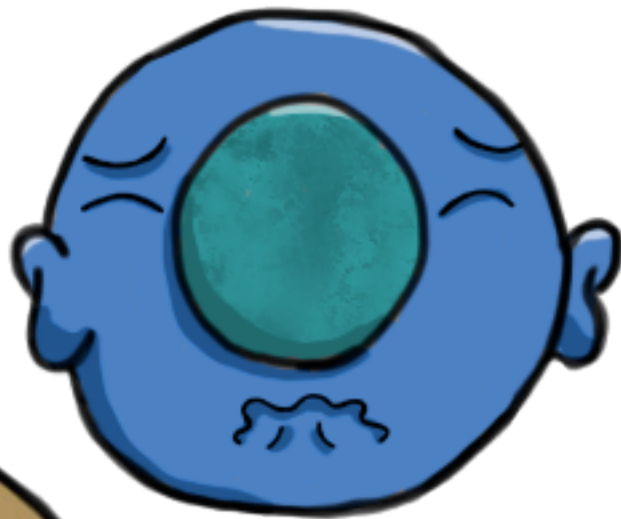
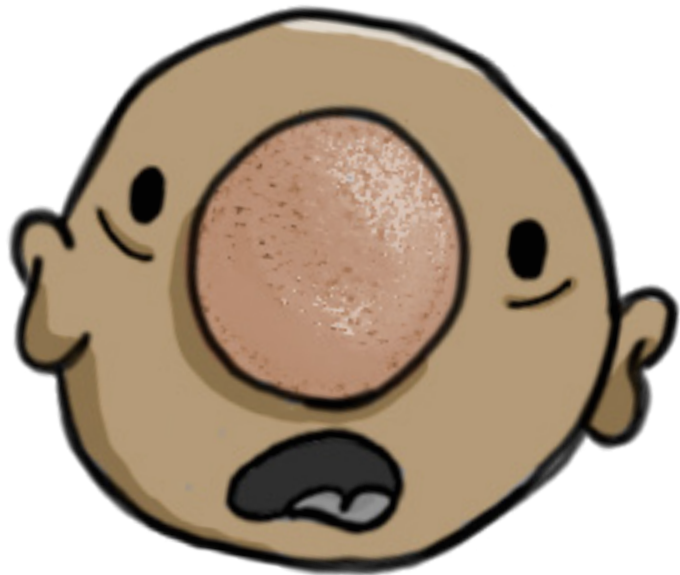
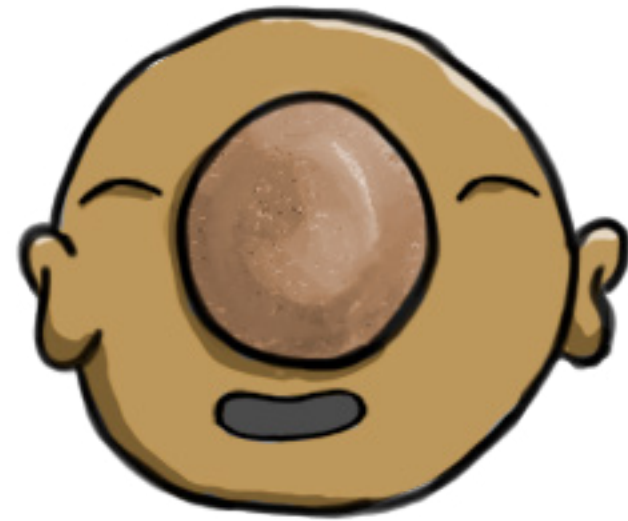
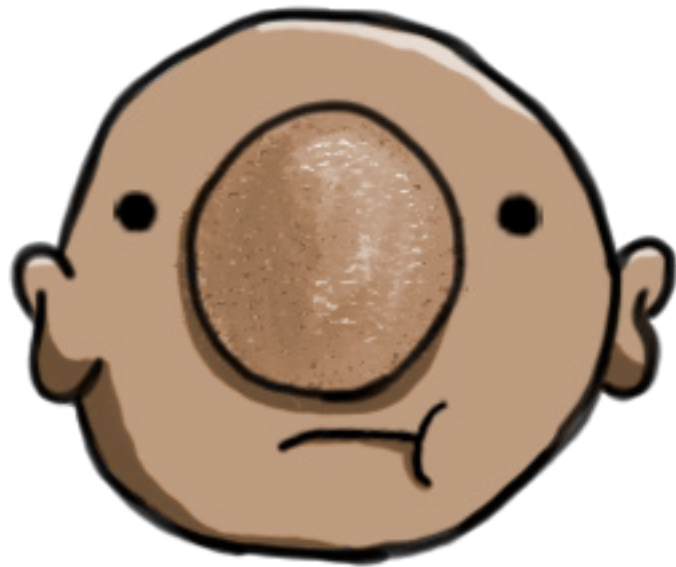


A partir de los resultados obtenidos de la encuesta, se contabilizó un total de 15 votos. De esos, 9 votos fueron para el personaje amarillo alargado, mientras que 5 votos se destinaron al personaje de aspecto perruno. Con estos resultados, se decidió seleccionar al primer personaje, el amarillo alargado, como el personaje principal del proyecto. Esta decisión se tomó basándose en la preferencia mayoritaria, lo que permite darle un enfoque claro y coherente a la dirección del diseño

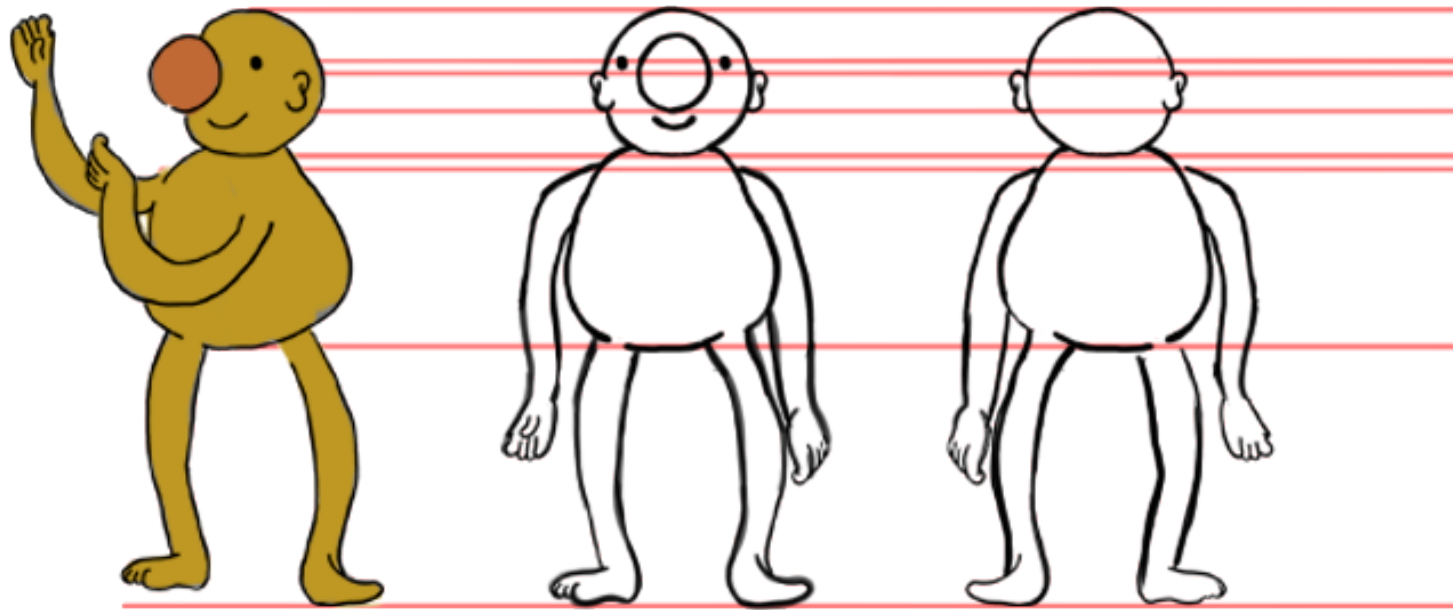


GESTOS

Para la construcción del personaje principal, se tuvo en cuenta una gestulación expresiva, en la que algunos cambios de humor se exageraron ligeramente, pero siempre manteniendo una sensación de amigabilidad y cercanía. El objetivo era que el personaje se percibiera accesible y entrañable en todo momento. En la fase de bocetación, se exploraron diferentes tipos de gestos y expresiones, pero sin integrarlos de manera directa en la cara del personaje, permitiendo así que sus emociones y estados de ánimo fueran sugeridos sin barreras.



CARACTERÍSTICAS



Nuestro personaje se representa utilizando una paleta de colores cálidos, destacando principalmente un tono amarillo suave (no tan puro) y un toque de naranja para la nariz dando uso a los colores análogos de la paleta. Esta elección de colores busca transmitir amabilidad y cercanía, facilitando una conexión directa entre el personaje y los niños. **El amarillo, en particular, simboliza la felicidad y el acercamiento, sirviendo también como una representación de la calidez del entorno en el que se encuentra nuestro público, específicamente en la zona de La Mesa.**

El diseño del personaje tiene rasgos sencillos y fácilmente diferenciables, con una estructura que no resulta compleja. Su característica más distintiva es su nariz agrandada, un elemento que resalta de manera y que refuerza la personalidad amigable y accesible del personaje.

SELECCIÓN DEL NOMBRE

Para la selección del nombre tanto del proyecto como del personaje, se realizaron dos encuestas distintas, cada una dirigida a un grupo de 10 personas. El objetivo fue fomentar la interacción y obtener diversas perspectivas, lo que permitió recopilar una variedad de opiniones y enfoques. Esta metodología de consulta ayudó a tomar una decisión más informada y representativa.

Para un proyecto de un plegable de actividades con un enfoque explorativo, didáctico e imaginativo para niños buscando que cada actividad sea usada e interiorizada por cada uno por individual ¿Cuál de los siguiente nombres crees que representa mejor el objetivo del plegable?

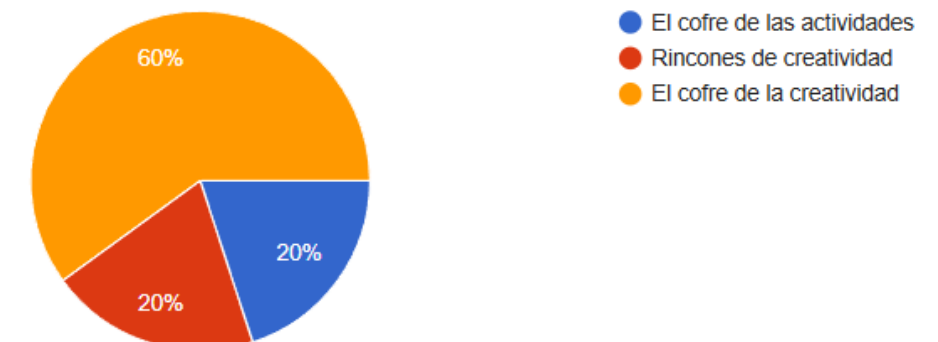
- El cofre de las actividades
- Rincones de creatividad
- El cofre de la creatividad

RESULTADOS NOMBRE PROYECTO

Para un proyecto de un plegable de actividades con un enfoque explorativo, didáctico e imaginativo para niños buscando que cada actividad sea usada e interiorizada por cada uno por individual ¿Cuál de los siguiente nombres crees que representa mejor el objetivo del plegable?

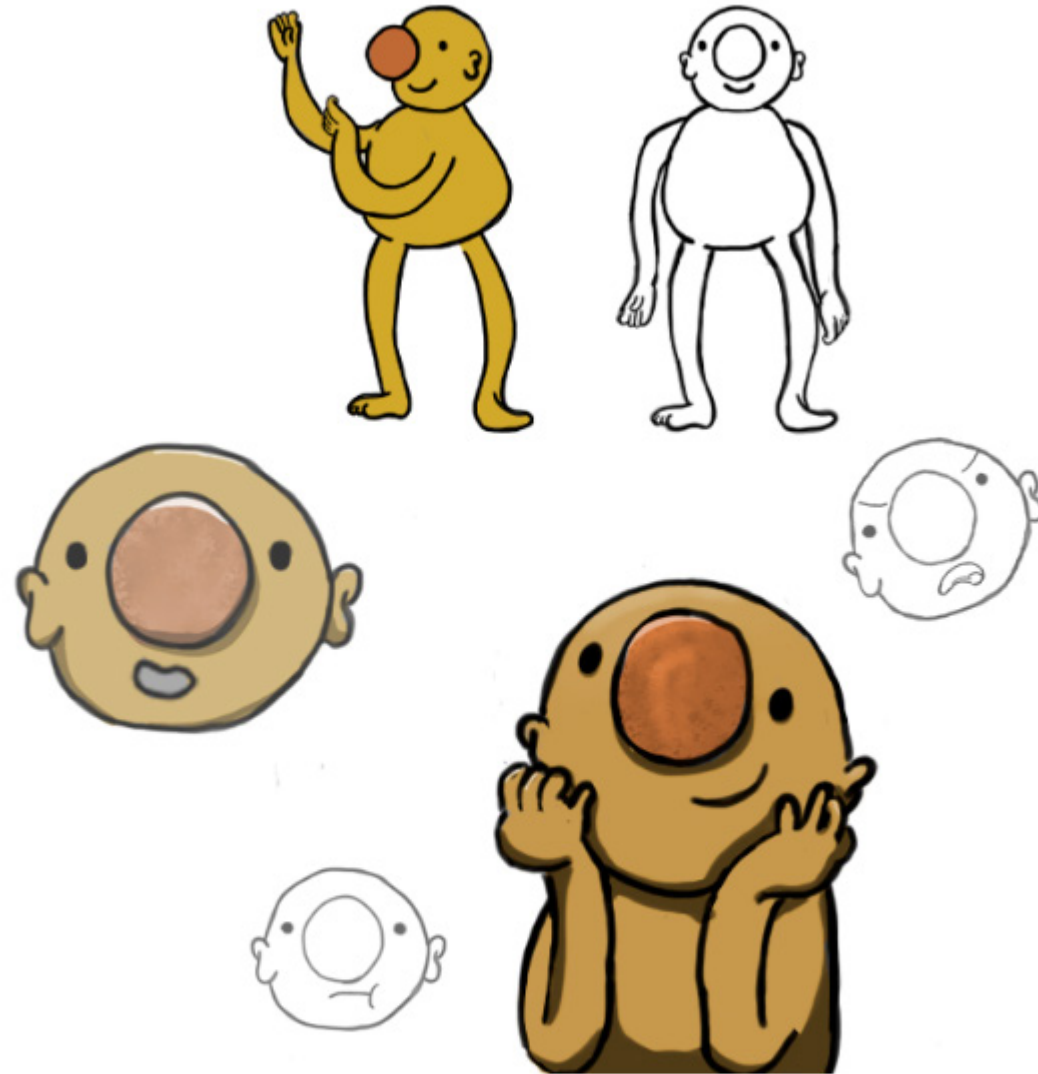
[Copy chart](#)

10 responses



ENCUESTA NOMBRE PERSONAJE

¿Qué nombre le pondrías a este personaje?



Lumi (Inspirado en la luz y su color amarillo)

Poki (Ligero, tierno y curioso)

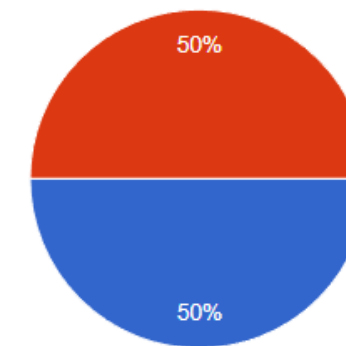
Para el acercamiento al nombre del personaje, inicialmente se dejaron dos opciones de nombre las cuales eran: "Lumi", ya que venia de la inspiración de la luz dada por su paleta de color en amarillo, y "Poki" tratando de representar al personaje en un nombre ligero y tierno.

RESULTADOS

¿Qué nombre le pondrías a este personaje?

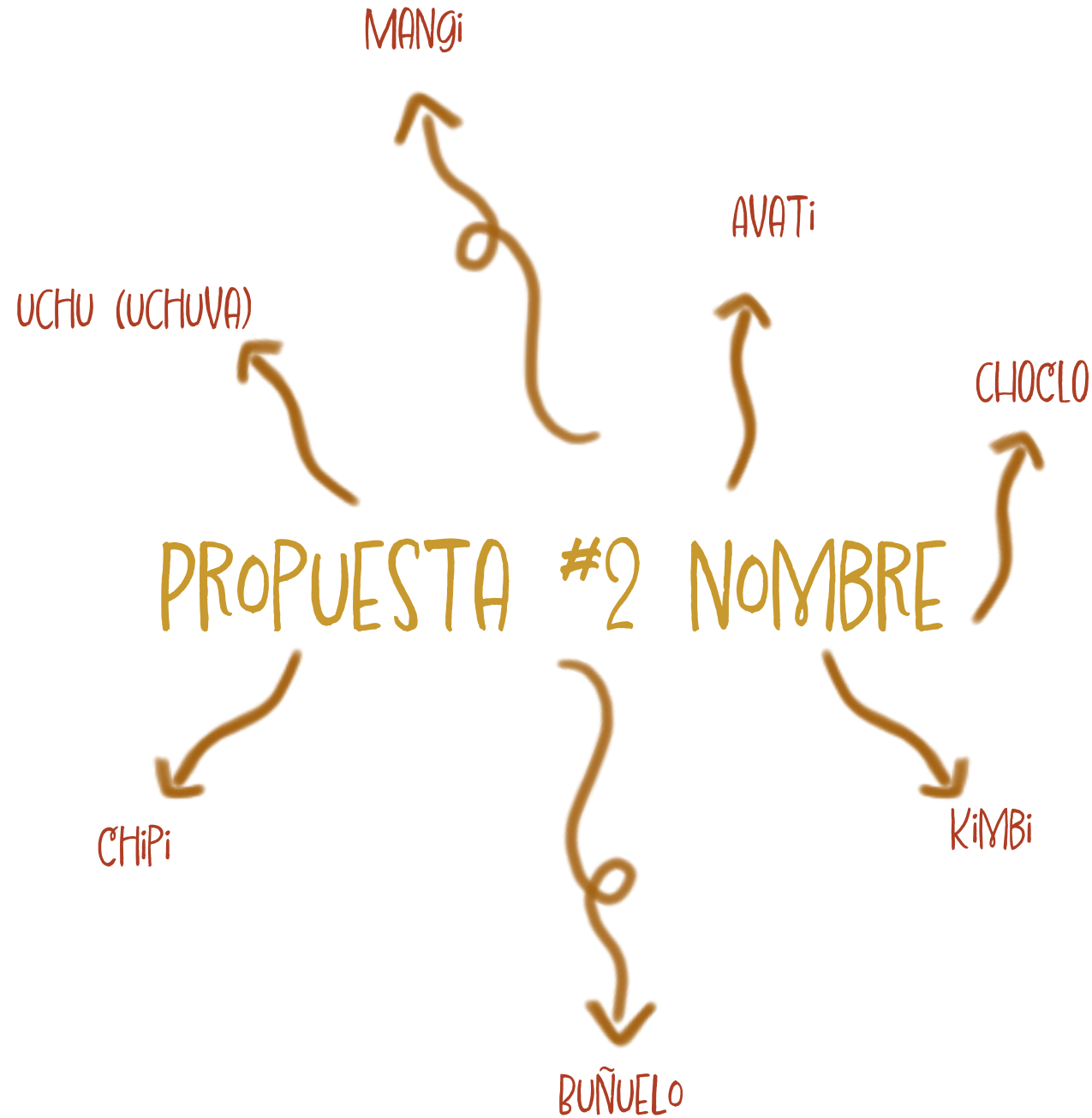
10 responses

[Copy chart](#)



- Lumi (Inspirado en la luz y su color amarillo)
- Poki (Ligero, tierno y curioso)

En los resultados para la selección del nombre del personaje se obtuvo votos por partes iguales dejando así un 50/50 las votaciones



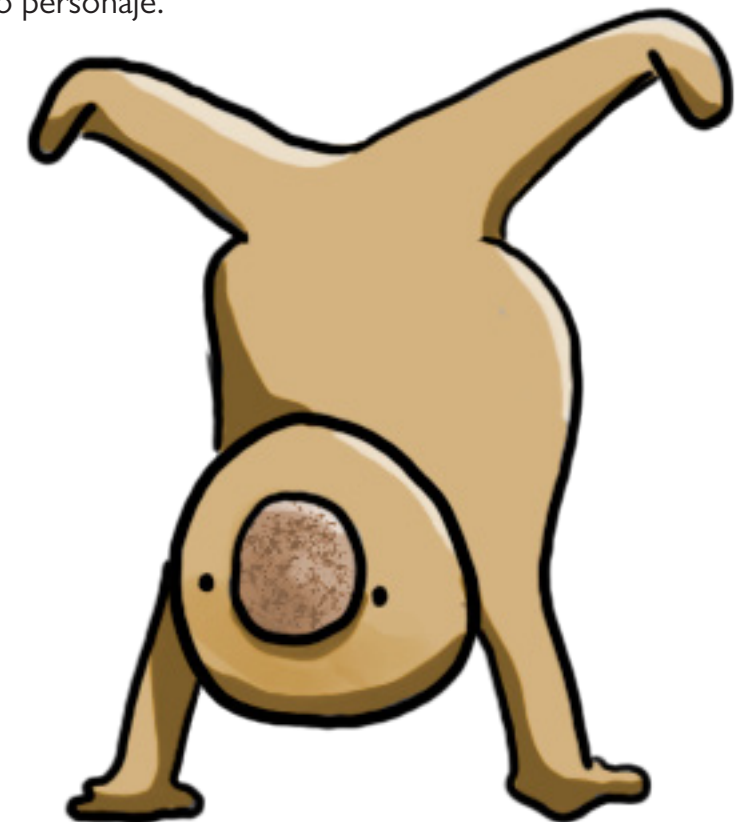
Sin embargo, durante una reunión de revisión de avances, se observó que las opciones propuestas no reflejaban del todo nuestra cultura ni estaban alineadas con el lenguaje común de habla hispana. Se percibió que el nombre elegido no lograba crear una conexión profunda con nuestra identidad cultural ni con el público al que se dirige. Por ello, se decidió replantear el nombre, buscando una opción que estuviera más vinculada a lo que nos es familiar, algo que pudiera resonar mejor con la gente y fortalecer el vínculo entre el personaje y su entorno cultural.

AVATi

Después de realizar una lluvia de ideas sobre una segunda opción de nombre y llevar a cabo una sociabilización de las propuestas, se decidió que el nombre del personaje principal sería “Avati”.

Este nombre tiene un origen significativo, ya que “Avati” significa **“Maíz”** en lengua guaraní, una lengua hablada por aproximadamente 9 millones de personas en América del Sur. La elección de este nombre no solo está inspirada en la sonoridad y simplicidad del término, sino también en su profundo vínculo cultural, simbolizando elementos fundamentales de la vida cotidiana y la naturaleza, algo que resuena con el carácter del personaje.

El nombre “Avati” se alinea perfectamente con las características del personaje, como su color amarillo, que remite a la esencia del maíz, un elemento de gran importancia en muchas culturas indígenas de América del Sur. Además, la forma redondeada del personaje también refleja la figura del grano de maíz, con su simplicidad y cercanía. Este nombre, además de ser fácil de recordar, crea una conexión emocional más profunda, pues alude a la tierra, la cosecha y la comunidad, evocando sensaciones de calidez, crecimiento y unidad, características que queremos transmitir a través de nuestro personaje.



PROPUESTA PERSONAJE SECUNDARIO

CARAMELO

Después de definir la creación del personaje principal, junto con sus gestos y poses, se tomó la decisión de incorporar un compañero para Avati. Este personaje secundario aparecerá en algunas actividades o momentos clave, funcionando como un apoyo y ofreciendo mayor interacción. Su presencia no solo enriquecerá la experiencia de los niños, sino que también fomentará un sentido de compañía, dinamismo y conexión con las actividades, haciéndolas más inmersivas y atractivas.



EJEMPLOS DE COMPAÑEROS

Estos son algunos ejemplos de personajes que comparten sus aventuras con un compañero:

- Finn y Jake
- Scooby y Shaggy
- Bob esponja y Patricio
- Mordecai y Rigby
- Rick and morty
- Wallace y Gromit

Estas duplas destacan por su dinamismo y la conexión que crean entre ellos, lo que enriquece sus historias y las hace más memorables.



¿POR QUÉ EL NOMBRE?

El nombre Caramelo surge de la exploración de nombres comúnmente dados a los perritos en zonas de clima cálido. Este nombre se eligió porque el caramelo es un dulce con una tonalidad café, lo que lo convierte en un apodo bonito, tierno y pegajoso.



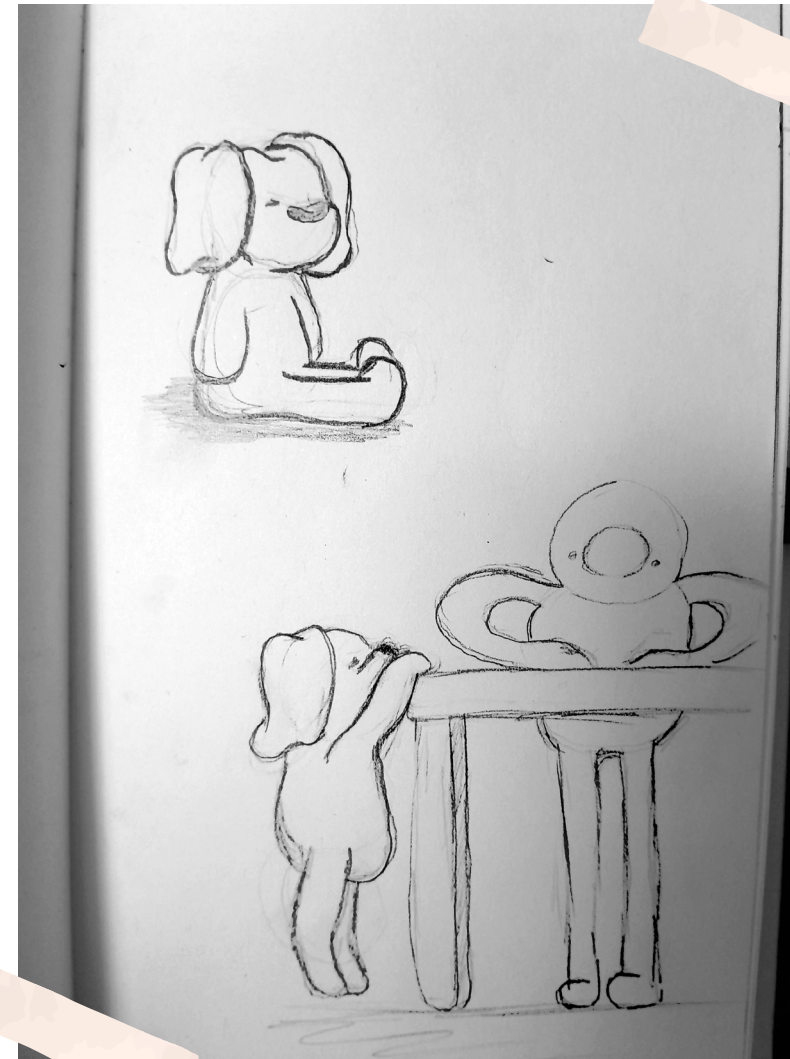
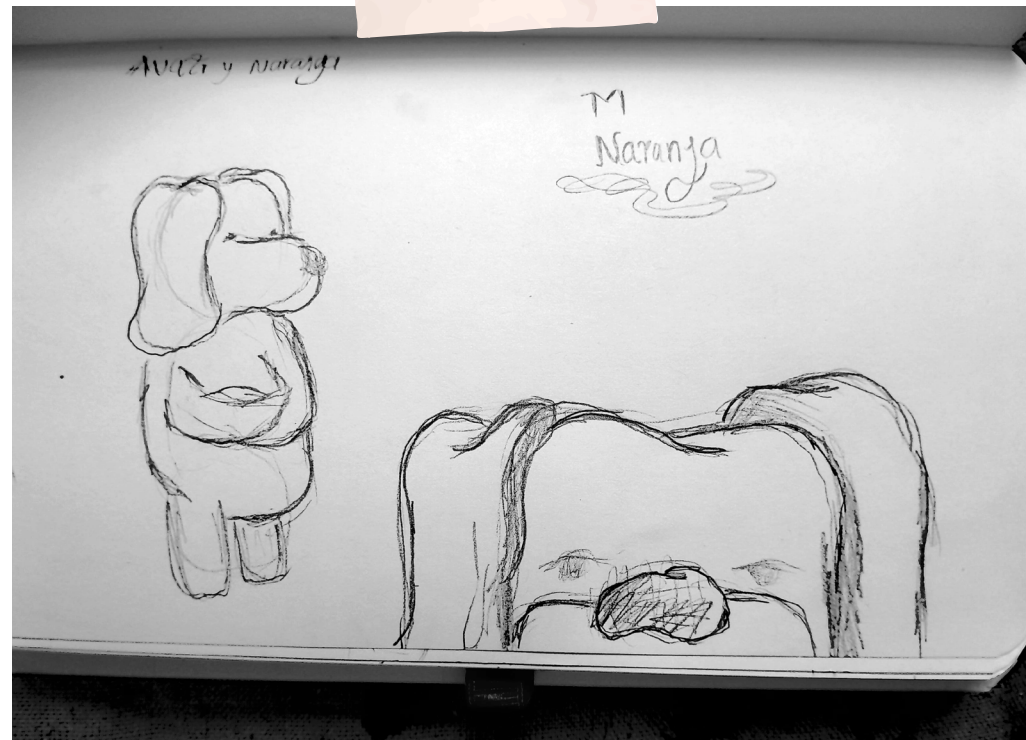
COLORES

Para la paleta de color de Caramelo, se tomaron en cuenta tanto los tonos utilizados en Avati como los colores característicos del caramelo. Se emplean tonalidades suaves para el cuerpo, combinadas con un café más oscuro y reforzado en las orejas, creando un contraste armónico.

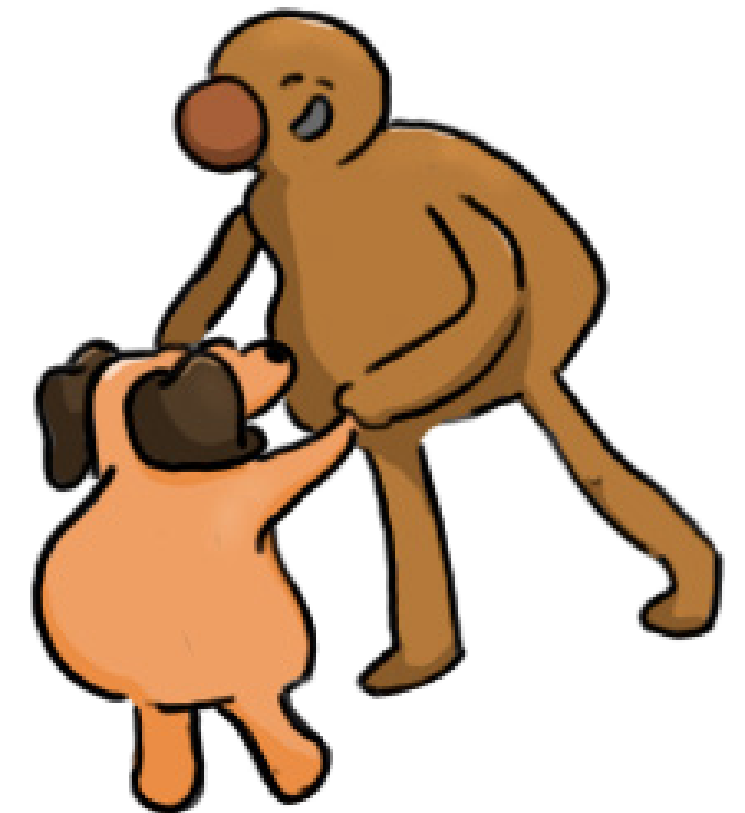


El diseño del personaje busca ser simple, sin una expresión exagerada, transmitiendo tranquilidad, amabilidad y un sentido de apoyo incondicional. Sus rasgos son minimalistas, con pocas características para enfatizar su sencillez. A pesar de ser un perro, se le ha humanizado al caminar en dos patas, manteniendo una actitud amigable y reservada, similar a la relación que transmite Gromit en Wallace y Gromit.

BOCETACIÓN



Durante la fase de bocetación, se tuvo en cuenta que Caramelo debía ser barrigón y de estatura baja, inspirado en la ternura de Winnie Pooh. Sus expresiones corporales están diseñadas para reflejar empatía, simpatía e inocencia, reforzando su naturaleza tierna y entrañable.

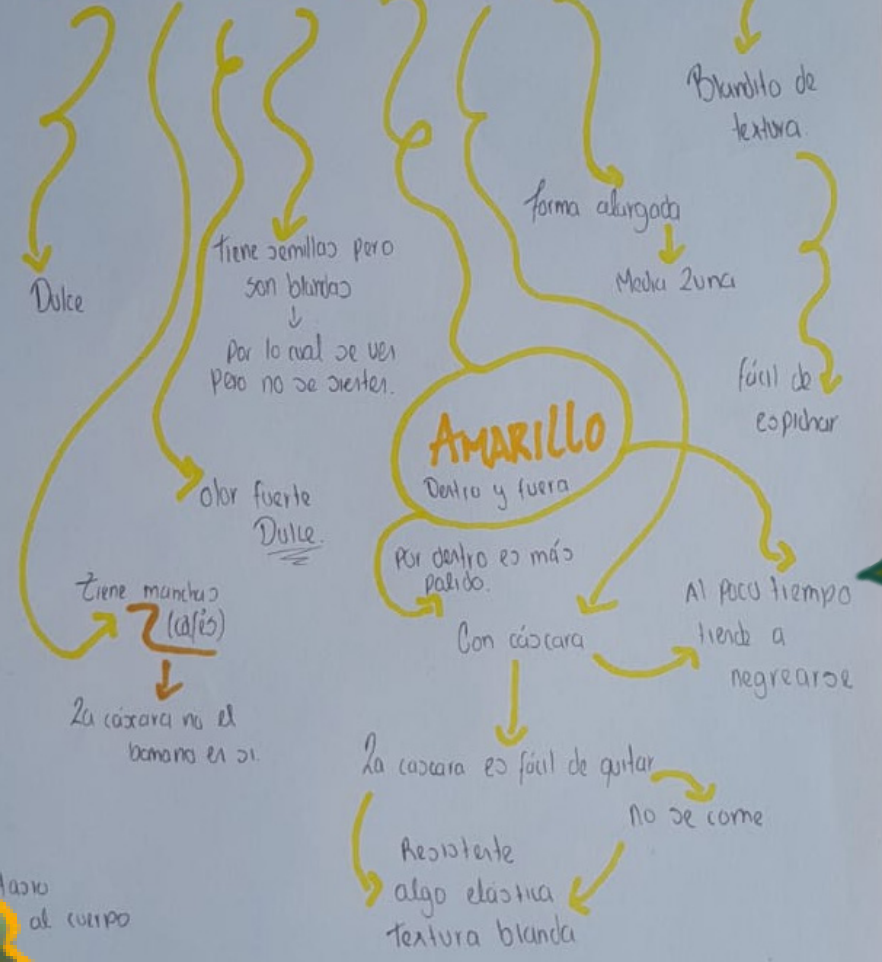




FRUTA



Banano



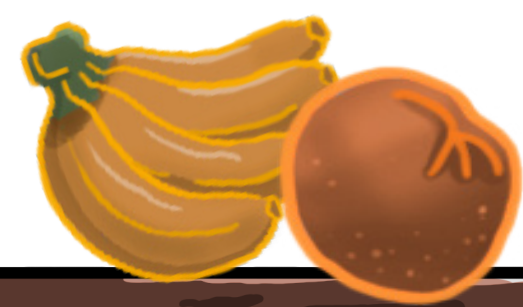
Primera actividad: Exploración de una fruta.

Para esta actividad, se propone elegir una fruta. Puede ser una que te guste, que te hayas encontrado o que simplemente llame tu atención. El objetivo es realizar un análisis sensorial detallado para poder experimentar la fruta de una manera diferente a la habitual.

Tomate el tiempo para observar y explorar sus características:

- Visual: ¿Tiene cáscara o no? ¿De qué color es?
- Tacto: ¿Es húmeda o seca? ¿Su textura es suave, rugosa o con deformaciones? ¿Tiene manchas?
- Olfato: ¿Qué olor desprende?
- Gusto: ¿Qué sabores experimentas al probarla?
- Exploración: ¿Cómo se abre? ¿Es necesario pelarla o se como entera? ¿Se parte en trozos o se muerde directamente?
- Descubrimiento interno: Al abrirla, ¿Cambia su color? ¿Desprende algún olor o líquido? ¿Cómo es su textura interior?

Esta actividad tiene como propósito valorar los sentidos y descubrir los detalles que se esconden en algo cotidiano como una fruta, promoviendo la curiosidad y el asombro.





INSECTO

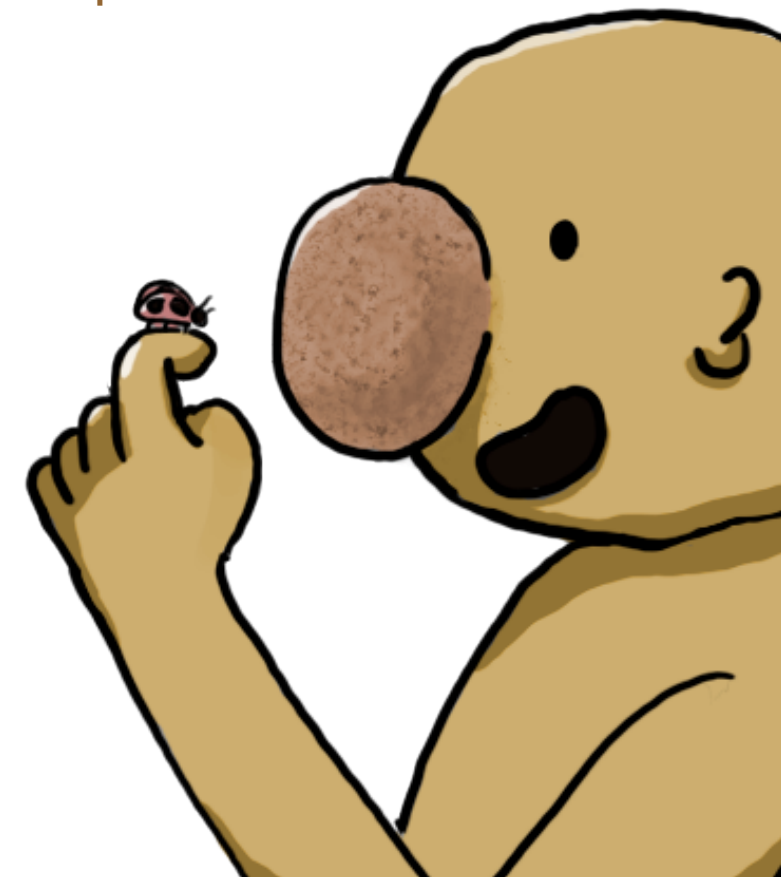
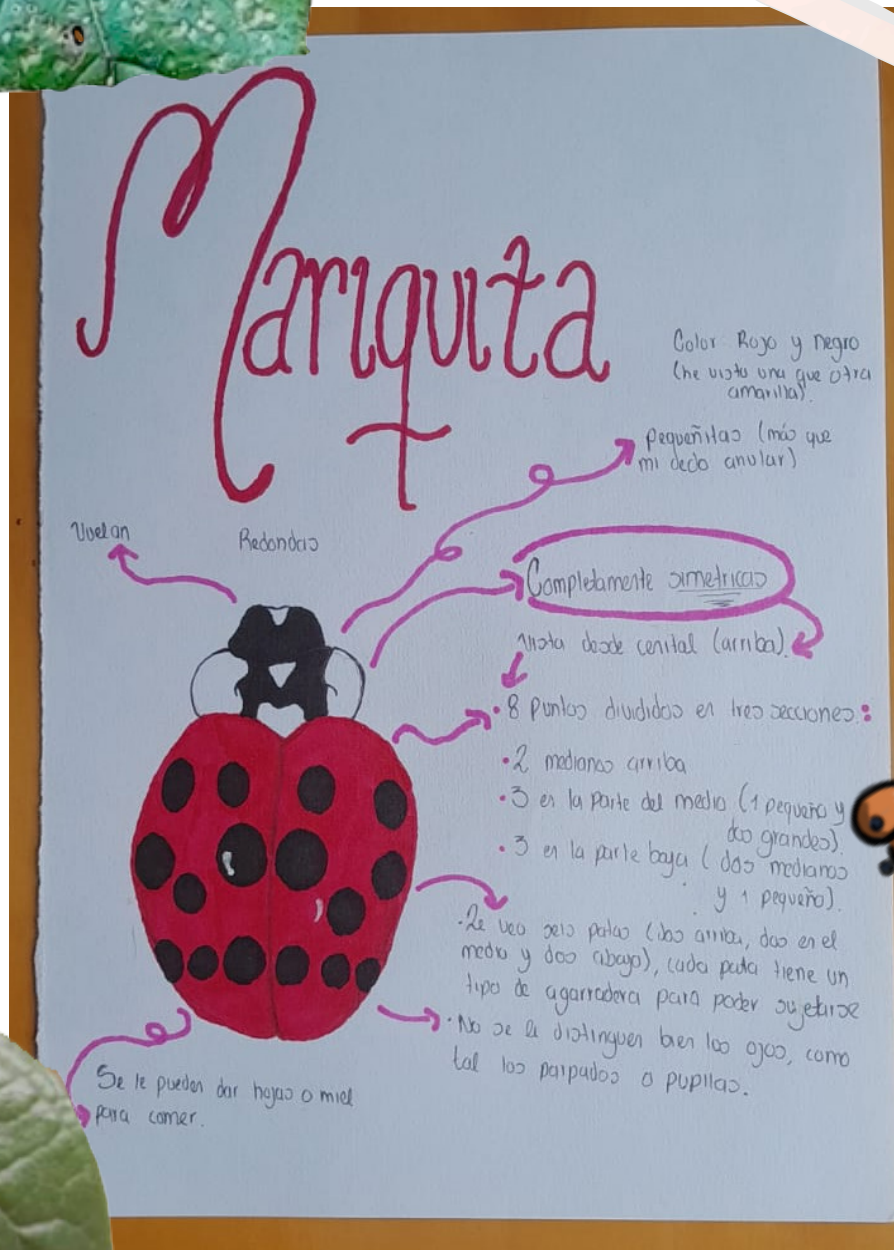
Segunda actividad: Observación de un insecto al aire libre

En esta actividad, se busca continuar con el análisis detallado, pero ahora enfocado a la observación visual. El ejercicio debe realizarse al aire libre y consiste en encontrar un insecto que te llame la atención.

La idea no es documentar lo que recuerdas o tienes en la memoria sobre como es el insecto, sino tomarte tu tiempo para observar con atención, explorando tanto los aspectos generales como los más específicos:

- General: ¿Qué color tiene a primera vista? ¿Qué tan grande o pequeño es?
- Detalles: ¿Tiene manchas, puntos o colores secundarios? ¿Cuántas patas tiene? ¿Puedes observar sus ojos, alas o pinzas?

El propósito de esta actividad es conectar con el entorno natural, estimular la capacidad de observación y apreciar la riqueza de detalles en los seres vivos que nos rodean.



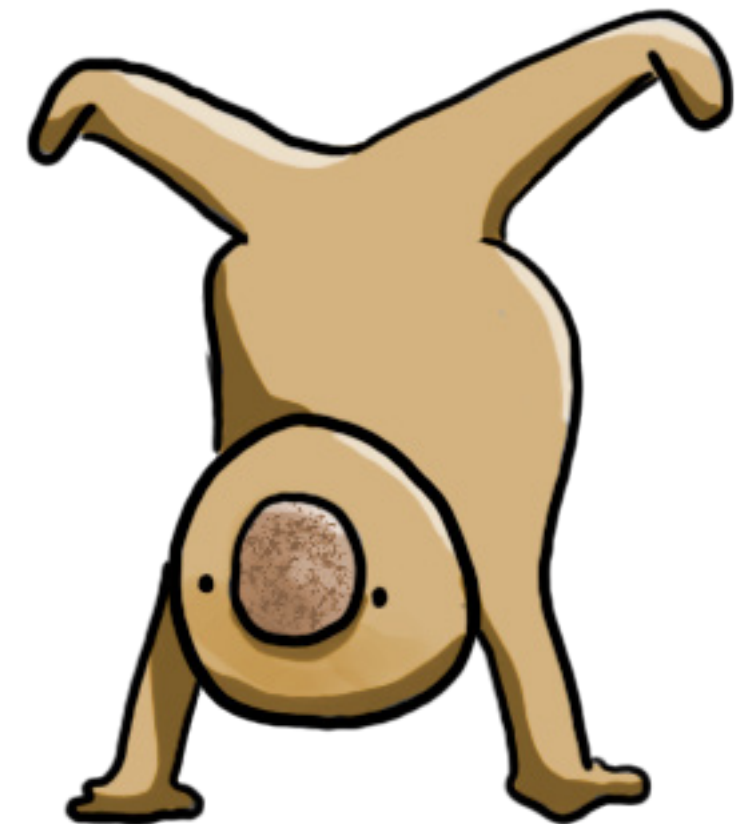
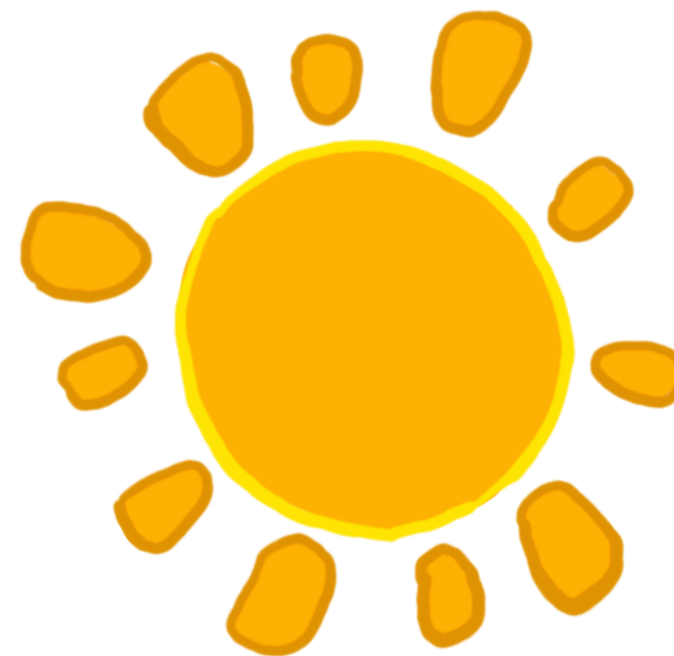
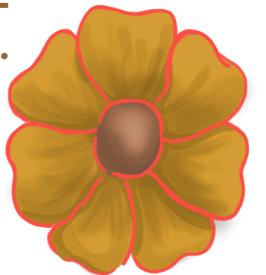


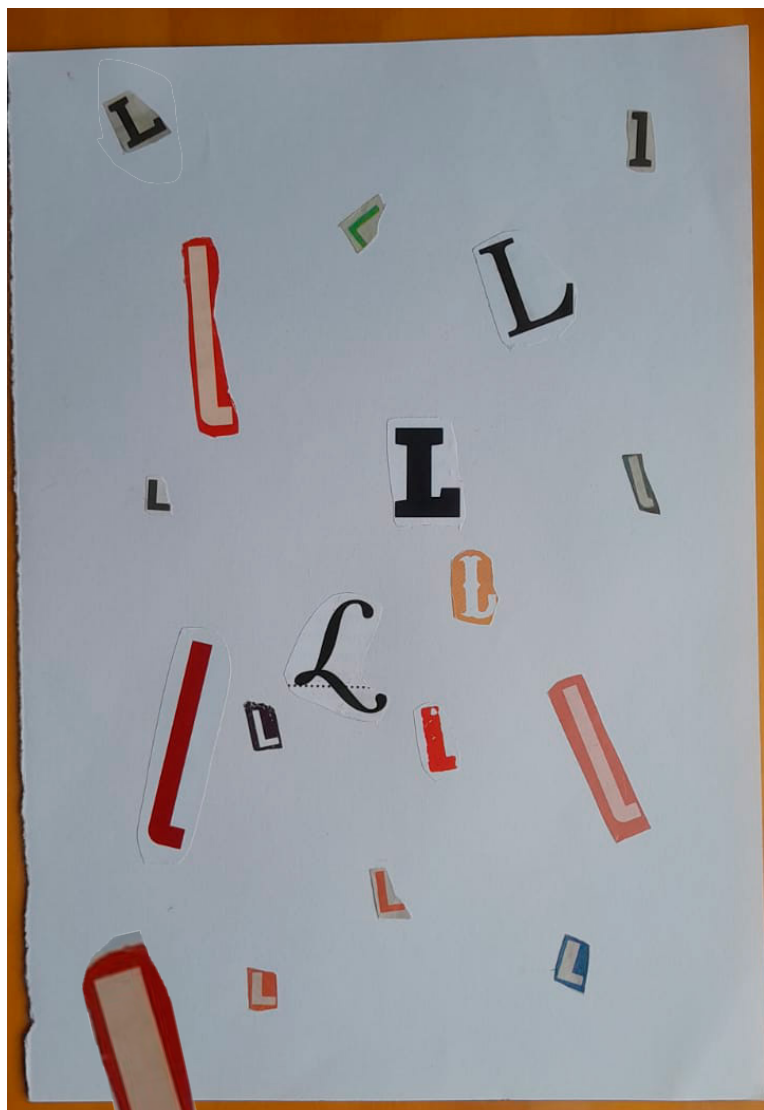
COLLAGE

Tercera actividad: Collage amarillo

En esta actividad, nos enfocaremos exclusivamente en buscar elementos de color amarillo, en honor a nuestro personaje, Avti, que comparte este color. Para ellos, recolectaremos materiales como revistas, panfletos, pinturas, colores, hojas, flores, empaques y cualquier objeto amarillo que se pueda pegar en una hoja.

El objetivo es explorar los diferentes matices del amarillo, desarrollar la habilidad de identificar colores y estimular la creatividad y el juego mientras se realiza el collage.



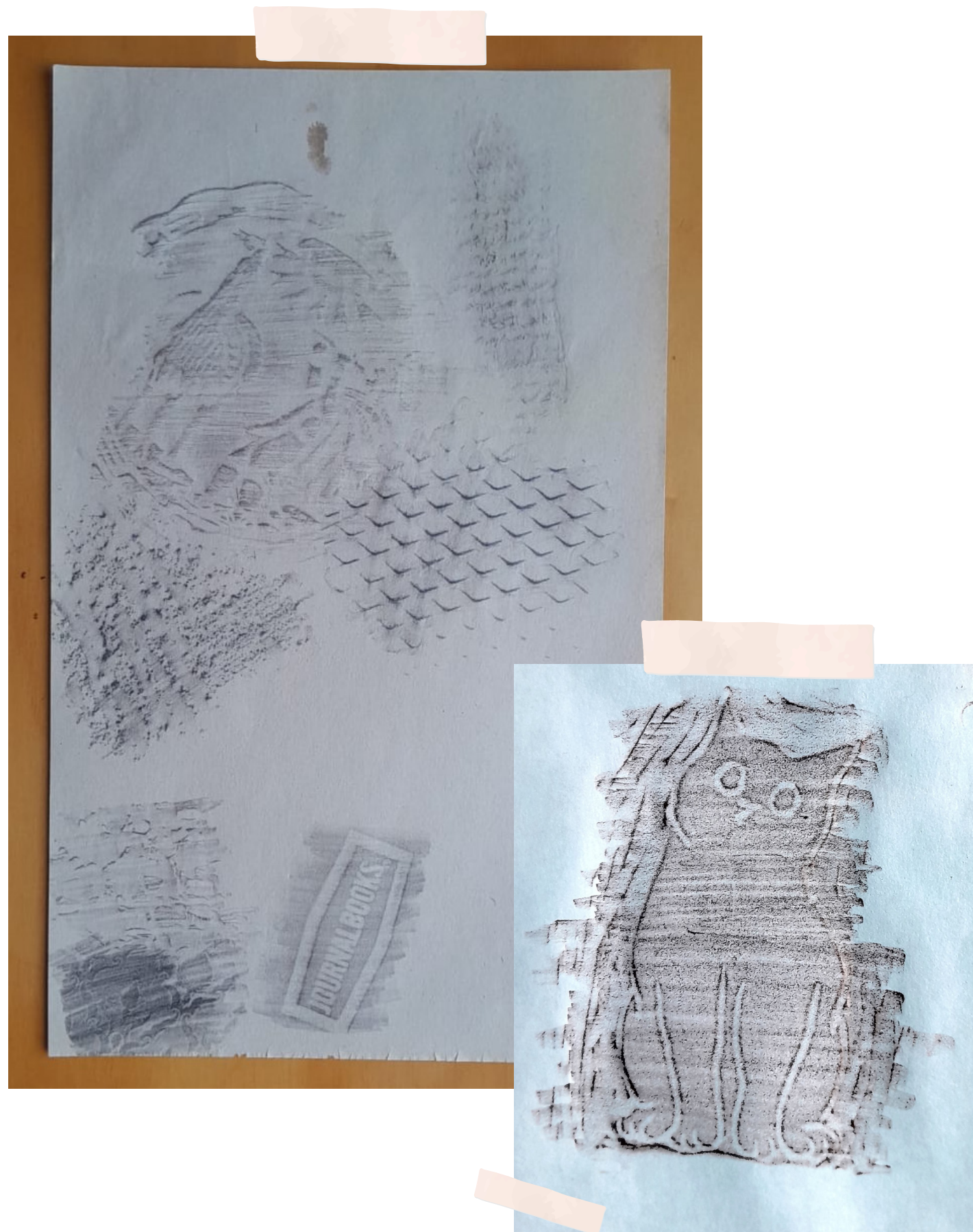


Cuarta actividad: Busca la letra.

Similar al "Collage amarillo", esta actividad también implica búsqueda y análisis, pero el objetivo ahora será encontrar la letra "A" del nombre de nuestro personaje, Avati.

Reúne las letras "A" de diferentes fuentes: libros, revistas, panfletos o incluso escribe algunas tú mismo con tu caligrafía. Pega todas en una hoja para demostrar cómo, aunque estamos rodeados de letras, cada tipografía es única y posee características propias más allá del color. Esta actividad fomenta la exploración, la observación y el juego creativo a través del recorte y pegado.





FROTTAGE

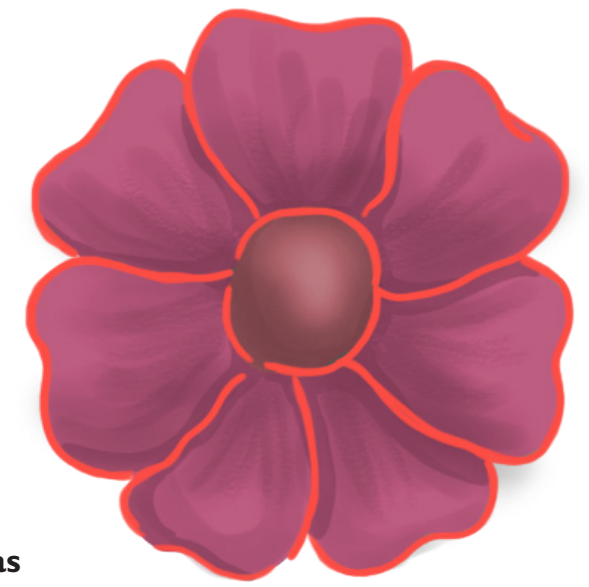
Quinta actividad: Frottage

Para esta actividad, necesitarás un lápiz o color, una hoja de papel y una actitud curiosa y experimental. Usa el tacto para descubrir las diferentes texturas de tu entorno: paredes, carpetas, pisos, baldosas, monedas, entre otras superficies.

Coloca la hoja sobre la superficie elegida y frota suavemente con la mina del lápiz o color. Descubrirás cómo las texturas se plasman en el papel sin mucho esfuerzo.

El Objetivo es aprender a observar y aprovechar las texturas del mundo para enriquecer tus dibujos o bitácora, dándote nuevas herramientas creativas para representar elementos como prendas, objetos o escenarios.





Sexta actividad: Recolección de plantas

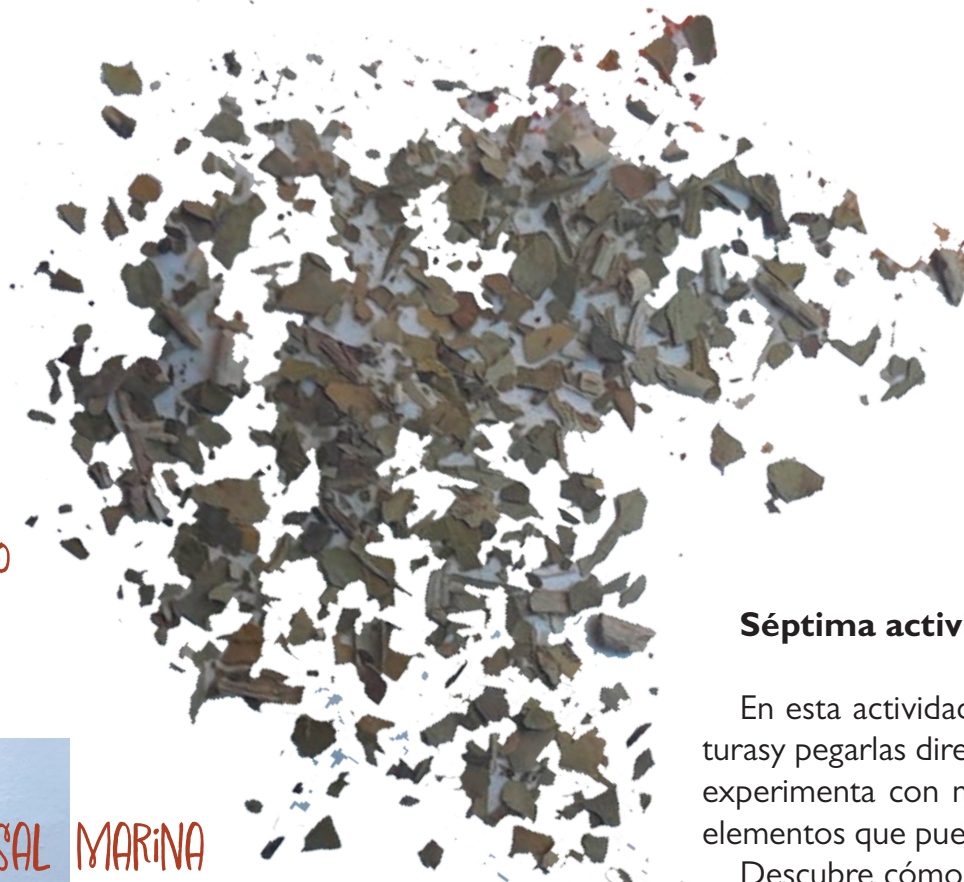
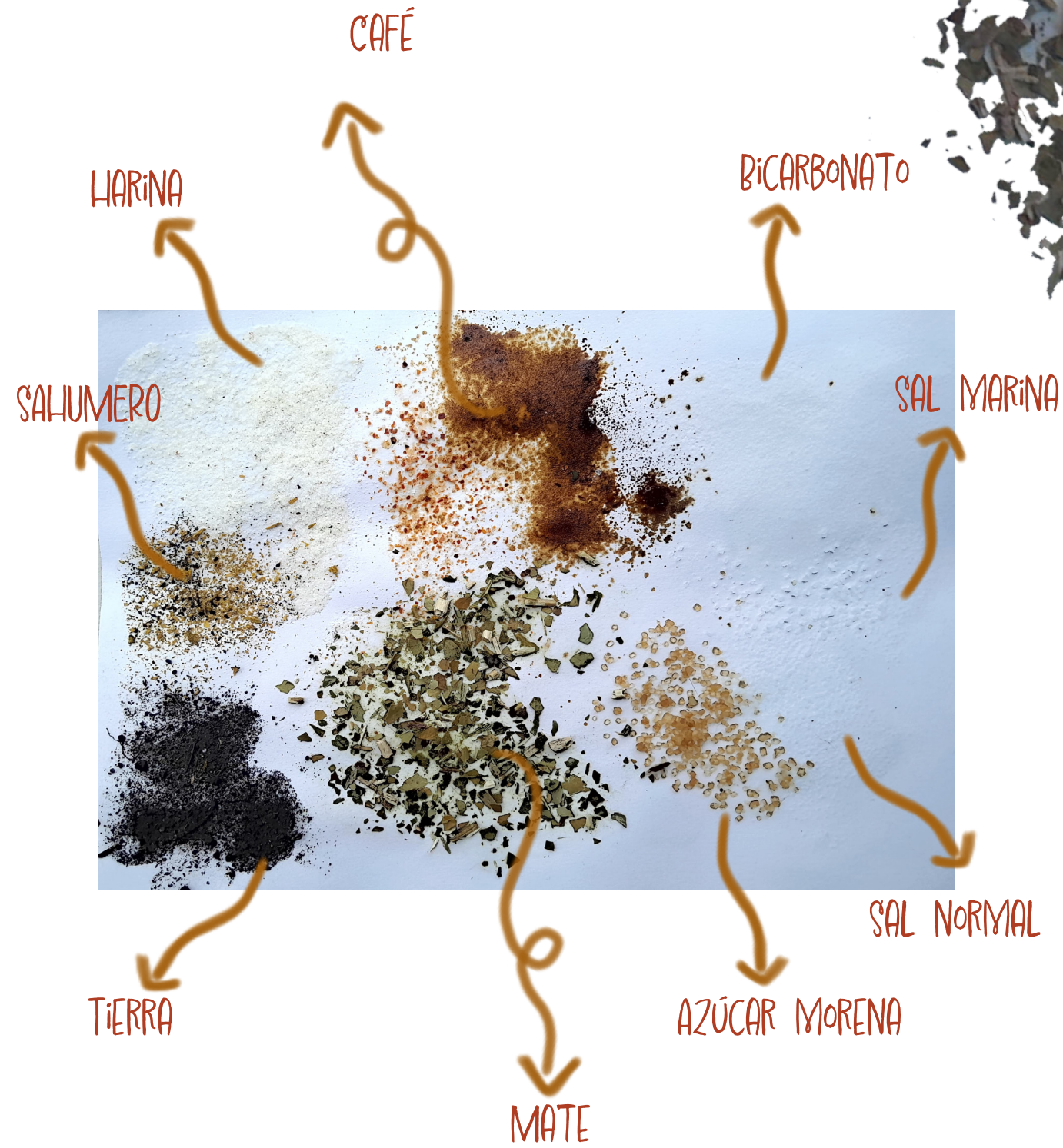
Esta actividad debe realizarse al aire libre. Explora y recolecta hojas, flores y ramas que te llamen la atención. No se trata de recolectar por recolectar los objetos, sino de analizar cada una de las plantas detenidamente:

- Color: ¿Es uniforme o tiene variaciones?
- Textura: ¿Es suave, rígida, espinosa, flexible o frágil?
- Forma: ¿Tiene pétalos, puntos, raíces o espirales?

Pega las plantas recolectadas en la hoja de forma libre y observa cómo cambian con el proceso de secado. Esta actividad fomenta la conexión con la naturaleza y la creatividad.



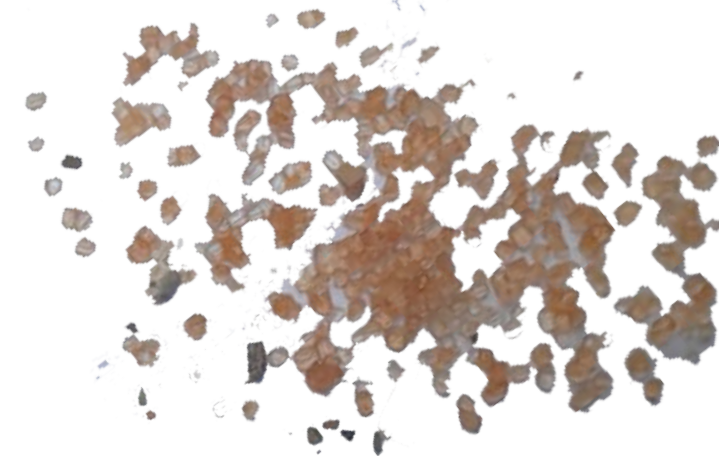
TEXTURAS



Séptima actividad: Texturas

En esta actividad usaremos el tacto para explorar diferentes texturas y pegarlas directamente la hoja. Con la ayuda de pegameneto, experimenta con materiales como sal, azúcar, tierra, arena y otros elementos que puedas encontrar.

Descubre cómo se ven y sienten estas texturas al aplicarlas sobre el papel, observa su comportamiento en la superficie. Esto agrega un valor extra a tu bitácora al integrar experiencias táctiles únicas.



CABELLO



Octava actividad: Ponme cabello

Esta actividad combina la exploración y la creatividad. Usando lo aprendido en actividades anteriores, diseñaremos un “cabello” para nuestro personaje Avati.

En la hoja, Avati se presentará en primer plano, mostrando la parte superior de su cabeza. Tienes libertad total para poder experimentar.

Usa texturas de frottage, plantas, o elementos en collage. Diseña coronas, peinados u otros estilos usando la experiencia previa de las actividades.

El objetivo es dar vida al personaje de una forma práctica y divertida.



CREATIVIDAD

VER PERSONAJES O COSAS DIFERENTES EN LOS OBJETOS



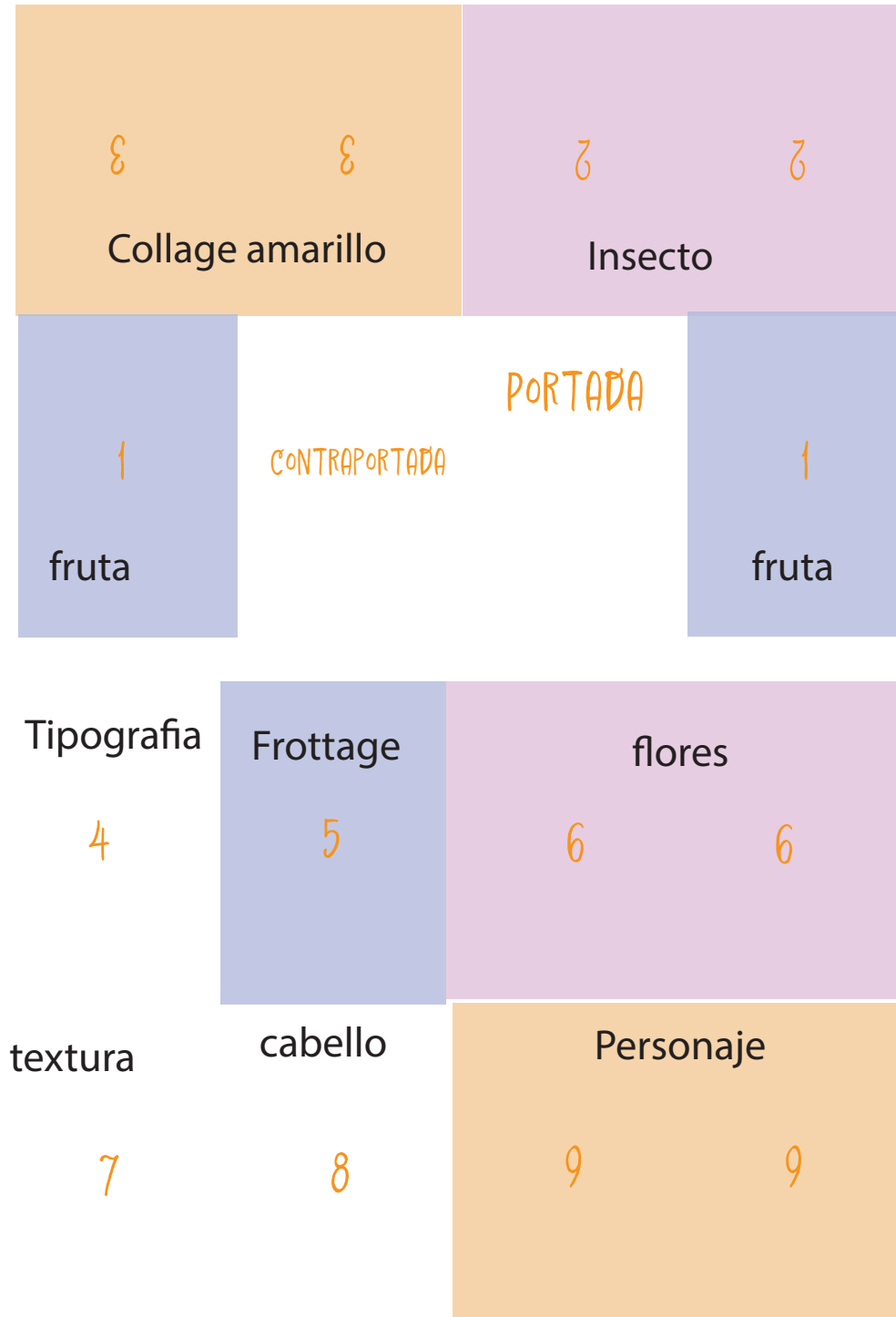
Novena actividad: Crea amigos.

Ahora es momento de aprovechar todas las experiencias previas aprovechar al máximo la imaginación. Diseñaremos amigos para Avati, usando lápices, colores, marcadores, pegamento, collage, plantas o cualquier otro material que se te ocurra.

Tener libertad completa de crear amigos de cualquier forma, color o tamaño. Esta actividad refuerza la creatividad y permite aplicar todo lo aprendido en la bitácora para crear personajes únicos y originales.



PLEGABLE



La herramienta empleada será un plegable que organizará las actividades previamente mencionadas en ambas caras, manteniendo el mismo orden establecido en este trabajo. La primera actividad será la de la fruta, y la última, la de creación de personajes.

PROTOTIPO

COMO LE GUSTAN LOS INSECTOS DEL PARQUE A AVATI, DIBUJA Y DESCRIBE ALGUNO

AVATI NECESITA RECOLECTAR EN ESTA HOJA TODAS LAS COSAS AMARILLAS QUE VEA

¿QUE FRUTA SERÁ LA FAVORITA DE AVATI?

EL COFRE DE LA CREATIVIDAD

¿BUSCA DIFERENTES TIPOS DE "A"?

PON EL PAPEL EN EL PISO, PARED O ENCIMA DE ALGO Y FROTA TU LÁPIZ PARA DESCUBRIR TEXTURAS OCULTAS

QUE LINDAS SON LAS FLORES Y HOJAS QUE SE ENCUENTRAN EN EL JARDIN, PEGA ALGUNAS AQUI

PEGA TIERRA, AZÚCAR, SAL, ALGODON, LO QUE ENCUENTRES QUE DE TEXTURA A ESTA HOJA

PONLE A AVATI: CABELLO





CREA NUEVOS AMIGOS PARA AVATI Y CAMELO

LÍNEAS DE PLEGADO

			
	 <p>FUNDACIÓN SEMBRAR Y CRECER 2025</p>	<p>EL COFRE DE LA CREATIVIDAD</p> 	<p>¿QUÉ FRUTA SERÁ LA FAVORITA DE AVATI?</p> 

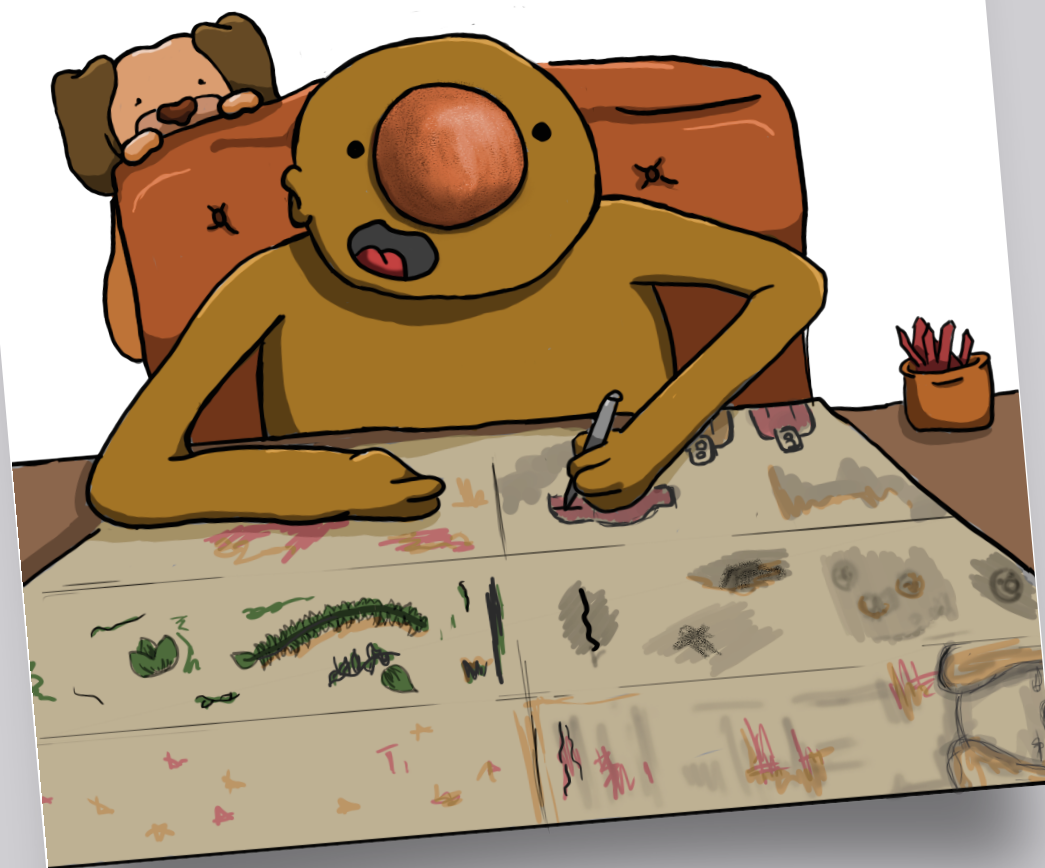
FRENTE

ATRÁS

<p>BUSCA DIFERENTES TIPOS DE "A"</p> 	<p>PON EL PAPEL EN EL PISO, PARED O ENCIMA DE ALGO Y FROTA TU LÁPIZ PARA DESCUBRIR TEXTURAS OCULTAS</p> 	<p>QUE LINDAS SON LAS FLORES Y HOJAS QUE SE ENCUENTRAN EN EL JARDÍN, PEGA ALGUNAS AQUÍ</p> 
<p>PEGA TIERRA, AZÚCAR, SAL, ALGODÓN, LO QUE ENCUENTRES QUE DE TEXTURA A ESTA HOJA</p> 	<p>PONLE A AVATI CABELLO</p> 	<p>CREA NUEVOS AMIGOS PARA AVATI Y CARAMELO</p> 

La línea roja marcada será la línea imaginaria que delimitará los puntos de plegado que se deben realizar para que, al final, obtengamos ocho caras en cada lado de nuestro plegable.

EL COFRE DE LA CREATIVIDAD



PON EL PAPEL EN EL PISO, PARED O ENCIMA DE ALGO Y FROTA TU LAPIZ PARA DESCUBRIR TEXTURAS OCULTAS



PEGA TIERRA, AZUCAR, SAL, ALGODÓN, LO QUE ENCUENTRES QUE DE TEXTURA A ESTA HOJA



QUE LINDAS SON LAS FLORES Y HOJAS QUE SE ENCUENTRAN EN EL JARDÍN, PEGA ALGUNAS AQUI



TIPO DE PAPEL

Para las primeras pruebas de las actividades, se consideró el uso de materiales económicos, como papel reciclado o de bajo costo. Esto se debe a que la herramienta está destinada principalmente a una fundación, donde los recursos pueden ser más limitados.

En Colombia existe un distribuidor de papel ecológico hecho a partir de caña de azúcar llamado Earth Pact, de la empresa Imprestar Gráficas S.A.S., la cual envía sus productos al por mayor a cualquier parte del país.

TIPOGRAFÍAS

HEY ELOISE

1234567890

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

En cuanto a la tipografía, se buscó una opción divertida y amigable, que genere cercanía con los niños sin comprometer su legibilidad, asegurando así una experiencia accesible y atractiva.

PRUEBAS DE ACTIVIDADES

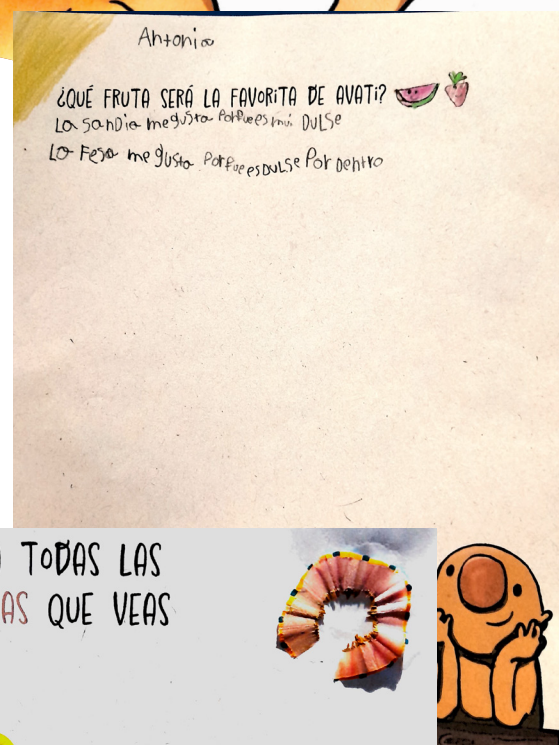
Para la fase de prueba, se realizaron actividades con dos niñas de entre 5 y 8 años (Antonia y Martina). Se contó con un tiempo de dos horas para evaluar la comprensión y experiencia con las primeras actividades propuestas para el plegable.

Durante este tiempo, se analizaron aspectos clave como la legibilidad de la tipografía, la claridad de los enunciados y la conexión de las niñas con los personajes y la paleta de colores utilizada en las actividades.

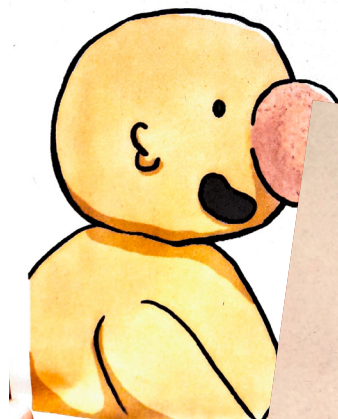
En el transcurso de las dos horas, cada niña logró completar cuatro actividades, permitiendo recopilar información valiosa para posibles ajustes y mejoras y obteniendo el primer plano de conclusiones de prueba y error



COMO LE GUSTAN LOS INSECTOS DEL PARQUE
A AVATI, DIBUJA Y DESCRIBE ALGUNO



COMO LE GUSTAN LOS INSECTOS DEL PARQUE
A AVATI, DIBUJA Y DESCRIBE ALGUNO

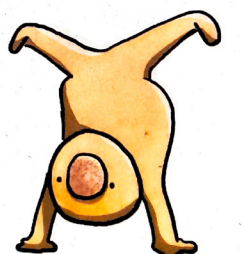


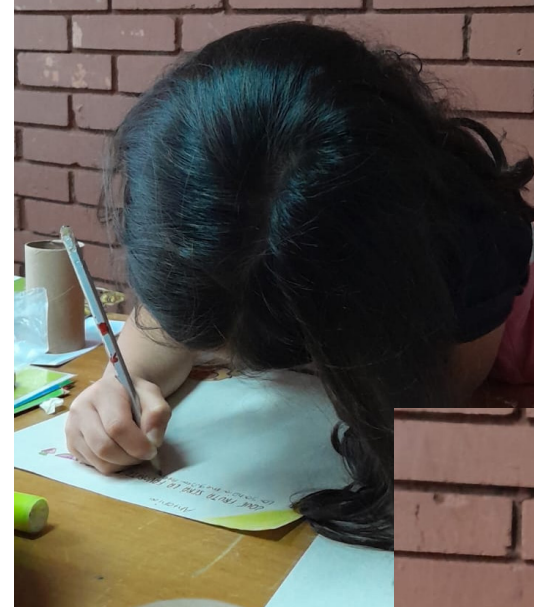
Martina
¿QUÉ FRUTA SERÁ LA FAVORITA DE AVATI?

- es muy rico y es dulce tiene semillas
- es amarillo y es muy rico
- es dura y tiene semillas



Martina
AVATI NECESITA RECOLECTAR
EN ESTA HOJA TODAS LAS
COSAS AMARILLAS QUE VEAS





CONCLUSIONES

En el primer acercamiento con las actividades, se evidenció la importancia de establecer un ritmo adecuado para su desarrollo. Se recomienda realizar una actividad por día, o al menos dedicar un mínimo de una hora por actividad, permitiendo así un análisis y una exploración más profunda en cada una de ellas. Este tiempo es clave para que los niños puedan interactuar de manera más significativa con el contenido y aprovechar al máximo la experiencia.

El uso del color y las ilustraciones generó una conexión positiva con los niños. Se confirmó que el color amarillo, al ser llamativo y fácil de recordar, captó su atención de manera efectiva. Además, la presencia de dos personajes favoreció la construcción de un vínculo más cercano y afectivo con ellos, haciendo que la experiencia fuera más atractiva y amigable.

En cuanto a la tipografía, su selección resultó acertada. Antonia, la participante más pequeña, logró leer sin dificultad cada palabra de las actividades, lo que demuestra que la tipografía elegida es accesible y clara para los niños en este rango de edad.

Respecto a los descriptores de cada actividad, se implementó una dinámica en la que las niñas leían primero los enunciados antes de recibir instrucciones. A pesar de no haber completado todas las actividades, este ejercicio permitió evaluar su nivel de comprensión desde un primer vistazo. Se observó que las niñas pudieron interpretar los textos sin problemas, lo que refuerza la efectividad del diseño en términos de claridad y autonomía para los pequeños usuarios.

BIBLIOGRAFIA

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (s.f.). Educación artística. Recuperado el [16 de Octubre 2024], de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-192210.html>

Fundación Art-Labbé. (s.f.). Adrian Hill: El pionero del arte terapia. Recuperado el [09 de Noviembre 2024], de <https://www.fundacionartlabbe.com/adrian-hill-el-pionero-del-arte-terapia/>

Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). SaludArte: Proteger la salud y el bienestar mediante el arte. Recuperado el [11 de Diciembre 2024], de <https://www.paho.org/es/saludarte-proteger-salud-bienestar-mediante-arte>

Neuro-Class. (s.f.). Adrian Hill: Transformando el arte en terapia. Recuperado el [19 de Diciembre], de <https://neuro-class.com/adrian-hill-transformando-arte-en-terapia/>

Moriana, M. (s.f.). Mujeres pioneras del arte como terapia. Recuperado el [27 de Diciembre 2024], de <https://merchemoriana.com/mujeres-pioneras-del-arte-como-terapia/>

Asociación Colombiana de Arteterapia. (s.f.). Arteterapia en Colombia. Recuperado el [03 de Enero 2025], de <https://www.arteterapiacolombia.org/>

Concepto.de. (s.f.). Expresión artística. Recuperado el [13 de Enero 2025], de <https://concepto.de/expresion-artistica/>

