



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA:**

---

**PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO Y LÚDICO PARA LA  
FUNDACIÓN ALAS DE COLIBRÍ, QUITO, 2022.**

---

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de licenciado en  
Diseño Gráfico

**Autor(a)**

Gustavo Fabricio Jácome Constante

**Tutor(a)**

Lic. Marcelo Héctor Zambrano Unda,  
MSc.

QUITO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Gustavo Fabricio Jácome Constante, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre “PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO Y LÚDICO PARA LA FUNDACIÓN ALAS DE COLIBRÍ, QUITO 2022”, como requisito para optar al grado de Diseño Gráfico y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de Julio del 2022, firmo conforme:

Autor: Gustavo Fabricio Jácome Constante



Firma: .....

Número de Cédula: 1725622615

Dirección: Pichincha, Quito, Mariscal Sucre, Jerónimo Carrión y Leónidas Plaza Gutiérrez.

Correo Electrónico: GustavoJacome2015@hotmail.com

Teléfono: 0979015142

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO Y LÚDICO PARA LA FUNDACIÓN ALAS DE COLIBRÍ, QUITO. 2022”, presentado por Gustavo Fabricio Jácome Constante, para optar por el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

### **CERTIFICO**

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los lectores que se designe.

Quito, 21 de julio del 2022

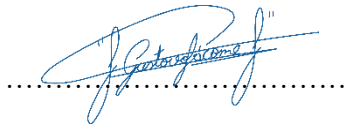
.....

Lic. Marcelo Héctor Zambrano Unda, MSc.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 21 de julio 2022



Gustavo Fabricio Jácome Constante

1725622615

## **APROBACIÓN DE LECTORES**

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: Producción de material gráfico y lúdico para la Fundación Alas de Colibrí, Quito, 2022, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Integración Curricular.

Quito, 21 de julio de 2022

.....

Ing. Daniel Patricio Ripalda Moya MSc.

LECTOR

.....

Ing. Andrés David Caicedo López MSc.

LECTOR

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto a toda mi familia, a mis padres que siempre han sido un gran apoyo en mi vida y en mi carrera universitaria. Agradezco que me hayan dado la oportunidad de estudiar y de ayudarme a formarme como profesional y como persona.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a mis padres, debido el enorme sacrificio que hacen por mis estudios y mi bienestar, siempre estaré agradecido por ser unos magníficos padres y siempre intentaré dar lo mejor de mí para que se sientan orgullosos. A mis hermanos por estar ahí siempre y ser un apoyo y un motivante para seguir adelante. También quisiera agradecer a todos mis abuelitos que siempre han sido un apoyo moral, mis primos Daniel, Santiago y Karlita que siempre han estado conmigo y los aprecio bastante, a todos mis tíos y tías a los que admiro y quiero mucho y los aprecio por darme las mejores experiencias de mi vida. Igualmente, quiero agradecer a mis mascotas Aron y Coco por ser un gran apoyo emocional en todo sentido y por acompañarme las largas noches llenas de trabajo y esfuerzo. A mi mejor amiga Doménica Pérez, que se volvió un gran apoyo en mi vida, una persona que se volvió muy importante para mí y agradezco su apoyo y ayuda en el ámbito académico, personal y emocional. Agradezco también todos los profesores por aportarme con sus conocimientos y tener la paciencia suficiente para ayudarme a formarme como profesional.

De la misma manera a mi tutor Héctor Marcelo Zambrano Unda y a todos los profesores por su labor como profesor y su amplio conocimiento en Diseño Gráfico y agradezco profundamente su paciencia con mi persona y saber guiarme de la mejor manera para ser un buen profesional. Finalmente, a la Fundación Alas de Colibrí por su apoyo y su aporte a este proyecto, y agradezco a David Morales y a Doris Iza Oña por ayudarme a obtener la información y facilitarme la comunicación dentro de la fundación alas de Colibrí.

## INDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	i
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	ii
APROBACIÓN DE LECTORES.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
INDICE DE CONTENIDOS.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO 1	
Antecedentes.....	2
Planteamiento del problema.....	6
Justificación.....	6
Objetivos.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
CAPÍTULO 2	
Marco Referencial.....	8
CAPÍTULO 3	
Metodología.....	15
Fase 1 Definición.....	15
Fase 2 Investigación.....	15
Fase 3 Ideación.....	15
Fase 4 Prototipo.....	16
Fase 5 Selección.....	16
Fase 6 Implementación.....	17



Fase 7 Aprendizaje.....	17
<b>CAPÍTULO 4</b>	
Desarrollo de la propuesta.....	18
Fase 1 Definición.....	18
Fase 2 Investigación.....	19
Fase 3 Ideación .....	19
Fase 4 Prototipo.....	23
Fase 5 Selección.....	26
Fase 6 Implementación.....	26
Fase 7 Aprendizaje.....	44
Validación de la propuesta.....	45
Conclusiones y recomendaciones.....	46
Bibliografía.....	47
Apéndices.....	49

### **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1: Variables de segmentación.....	18
---	----

### **ÍNDICE DE IMÁGENES**

Figura 1 <i>Ejemplo de la TCC de como un individuo puede reaccionar mediante una situación</i> .....	13
Figura 2 <i>Primer boceto para la ideación del juego de mesa con dados</i> .....	20
Figura 3 <i>Segundo boceto para la ideación del tablero del juego de mesa</i> .....	21
Figura 4 <i>Tercer boceto para la ideación del tablero del juego de mesa</i> .....	21
Figura 5 <i>Primer boceto para la ideación del juego de cartas</i> .....	22
Figura 6 <i>Segundo boceto para la ideación del juego de cartas</i> .....	22
Figura 7 <i>Tercer boceto para la ideación del juego de cartas</i> .....	23

Figura 8 <i>Prototipo del tablero del juego de mesa</i> .....	24
Figura 9 <i>Prototipo en digital de las cartas de juego</i> .....	25
Figura 10 <i>Prototipo físico de las tarjetas de juego</i> .....	25
Figura 11 <i>Instrucciones y reglas del juego de mesa</i> .....	27
Figura 12 <i>Isotipo e información cromática y tipográfica</i> .....	28
Figura 13 <i>Geometrización de marca</i> .....	29
Figura 14 <i>Variante de la marca</i> .....	29
Figura 15 <i>Reticula base del diseño de personajes</i> .....	30
Figura 16 <i>Reticula aplicada a uno de los personajes</i> .....	30
Figura 17 <i>Ilustración final del personaje de Perro</i> .....	31
Figura 18 <i>Ilustración final del personaje de Gato</i> .....	31
Figura 19 <i>Ilustración final del personaje de Hámster</i> .....	31
Figura 20 <i>Ilustración final del personaje de Ave</i> .....	32
Figura 21 <i>Reticula del personaje Perro</i> .....	32
Figura 22 <i>Reticula del personaje Gato</i> .....	32
Figura 23 <i>Reticula del personaje Hámster</i> .....	33
Figura 24 <i>Reticula del personaje Ave</i> .....	33
Figura 25 <i>Tablero final</i> .....	34
Figura 26 <i>Reticula aplicada al tablero 17 x 17</i> .....	35
Figura 27 <i>Casillas a la meta</i> .....	36
Figura 28 <i>Casillas de trampa y ventaja</i> .....	36
Figura 29 <i>Casillas de reto y pregunta</i> .....	37
Figura 30 <i>Espacios definidos para tarjetas de reto y pregunta</i> .....	37

Figura 31 <i>Diseño de tarjetas de verdad y reto final</i> .....	38
Figura 32 <i>Retícula de la tarjeta de pregunta</i> .....	38
Figura 33 <i>Retícula de la tarjeta de reto</i> .....	39
Figura 34 <i>Comparación de prototipo y tablero final</i> .....	40
Figura 35 <i>Fotografía de fichas del juego de mesa</i> .....	41
Figura 36 <i>Diseño final de la parte frontal de (Packaging) del juego de mesa</i> . ....	42
Figura 37 <i>Diseño final de parte posterior de (Packaging) del juego de mesa</i> .....	42
Figura 38 <i>Retícula de la parte frontal del empaque</i> .....	43
Figura 39 <i>Retícula de la parte posterior del empaque</i> .....	43

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO**  
**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA:** PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO Y LÚDICO PARA LA FUNDACIÓN ALAS DE COLIBRÍ, QUITO, 2022.

**AUTOR(A):** Gustavo Fabricio Jácome Constante

**TUTOR (A):** Lic. Marcelo Héctor Zambrano  
Unda, MSc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente proyecto proporciona un aporte dentro de las terapias familiares mediante el diseño gráfico a la Fundación Alas de Colibrí ubicada en la ciudad de Quito, mediante entrevistas realizadas al personal de la fundación, se determinó que los niños son los miembros de la familia que tienen mayores dificultades para sobrellevar el tratamiento y que al inicio de las terapias presentan ansiedad, timidez y falta de confianza, afectando la efectividad del tratamiento. Se detallará el proceso y desarrollo para la producción de material lúdico y gráfico que será un aporte para el psicólogo proporcionando información que pueden utilizar para seguir con el tratamiento y ayuda a disminuir los sentimientos negativos que presentan. Se realizará un material lúdico mediante la metodología de diseño propuesta por Ambrose y Harris, se plantea seguir una serie de etapas para el desarrollo de un producto de diseño, el cual se debe realizar mediante una comunicación constante entre el diseñador y el cliente, finalmente se realizaron validaciones del producto y del contenido mediante el uso de matrices.

**DESCRIPTORES:** ANSIEDAD, DISEÑO GRÁFICO, MATERIAL DIDÁCTICO, TERAPIAS FAMILIARES

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO**  
**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA:** PRODUCTION OF GRAPHIC AND ENTERTAINMENT MATERIAL FOR THE HUMMINGBIRD WINGS FOUNDATION, QUITO, 2022.

**AUTHOR:** Gustavo Fabricio Jácome Constante

**TUTOR:** Lic. Marcelo Héctor Zambrano Unda,  
MSc.

**ABSTRACT**

This project provides a contribution to family therapies through graphic design to Alas de Colibri Foundation located in Quito city, through interviews with the foundation's staff, it was determined that children are family members who have greater difficulties in coping with the treatment and that at the beginning of the therapies they present anxiety, shyness and lack of confidence, affecting the effectiveness of the treatment. The process and development for the production of playful and graphic material will be detailed, which will be a contribution to the psychologist, providing information that they can use to continue with the treatment and help to reduce the negative feelings that they current. Through the design methodology proposed by Ambrose and Harris, it is proposed to follow a series of stages for the development of a design product, which must be carried out through constant communication between the designer and the client, finally, product validations were carried out and of the content through the use of arrays.

**KEYWORDS:** ANXIETY, GRAPHIC DESIGN, DIDACTIC MATERIAL, FAMILIA

## **Introducción**

El presente proyecto tiene como objetivo principal la elaboración de material lúdico y gráfico para la Fundación Alas de Colibrí, se desarrolló un juego de mesa que adapte las herramientas utilizadas dentro de las terapias familiares, las cuales son: terapia sistémica y cognitivo conductual. Este proyecto se enfoca en los niños, porque son el miembro de la familia que más complicaciones tienen, debido a que presentan timidez y falta de confianza, lo cual causa que las terapias sean menos efectivas. Se plantea un producto de diseño que pueda proporcionar información de importancia al psicólogo, al igual que el niño se sienta tranquilo y en confianza, logrando aumentar la efectividad de las terapias.

Para la recolección de información del proyecto de investigación, se utilizó una metodología de investigación de carácter cualitativo, donde se obtuvo la cooperación de la Fundación Alas de Colibrí, en la cual el psicólogo industrial David Morales, fue el encargado de coordinar los encuentros para entrevistas al personal de la fundación, los cuales tienen experiencia dentro de las instalaciones y que proporcionaron información para el avance de la propuesta de diseño.

Para la producción del material didáctico, se comenta el proceso de investigación realizada para la recolección de datos, al igual se menciona la metodología de diseño propuesta por Ambrose y Harris, los cuales plantean seguir etapas para la realización de un buen producto, y menciona la importancia de tener un acercamiento constante con el cliente. Se enseña el proceso realizado para la elaboración del juego de mesa siguiendo la metodología mencionada y sobre su aplicación, de la misma forma se revisará la manera en la que se adaptó las herramientas psicológicas utilizadas en las terapias familiares, y sobre la forma de interacción y dinámica del juego de mesa con los niños.

# **CAPÍTULO 1**

## **Antecedentes**

En esta investigación se realizó una revisión de artículos académicos y científicos realizados a nivel mundial y nacional, los cuales fueron de aporte para el presente proyecto, se habla sobre el diseño de material lúdico para el uso dentro de terapias con niños y sobre como este producto proporciona un aporte al mejoramiento de los tratamientos, ayudando a facilitar la interacción entre psicólogo y niño.

El primer proyecto de investigación realizado en el 2020 en la universidad de Sonora en México, titulado “Diseño de material didáctico para prevenir la depresión, basado en teorías cognitivas”, el cual menciona lo siguiente sobre la depresión infantil:

Según la Organización Mundial de la Salud y el Instituto Nacional de Estadística y Geografía, la depresión infantil va en aumento con el pasar de los años, los problemas personales y sociales pueden provocar que la depresión en los niños se vaya desarrollando gradualmente. Este problema puede llevar a unas serias consecuencias en los niños, como problemas mentales y físicos, uso de sustancias alucinógenas y la muerte, siendo la ultima la sexta causa de fallecimientos en niños de cinco a los catorce años en México.

Los niños suelen presentar distorsiones cognitivas, lo que significa que no lidia con los sentimientos de manera correcta y podría llegar provocar pensamientos “Erróneos”, lo cual puede desarrollar una depresión. Para ello la terapia cognitiva es fundamental, esta se basa en identificar y corregir esos errores de pensamiento y de entender cómo lo que pensamos afecta a nuestras respuestas físicas, conductas y emociones, cuando se tiene pensamientos distorsionados que hacen daño a la persona que lo padece, pueden llegar a provocar depresión.

Para contribuir mediante el diseño a este problema, se realizó un juego de mesa que mediante actividades se enseña al niño técnicas para tratar las distorsiones cognitivas. Se diseñó este juego tomando en cuenta la forma de cómo realizar actividades que ayuden a los niños a entender sus pensamientos. Se utilizaron colores vivos y enérgicos y se usaron recursos gráficos que fueran de su interés y que sean legibles. Gracias a esto los niños lograron ser capaces de identificar sus pensamientos, también fue de apoyo para los padres ayudándolos a reconocer estos problemas en sus hijos (Sosa, L., Dávila, E., & Andrea, B, 2020, pp 3 - 5).

Un trabajo de investigación realizado en el Reino Unido en (*Canterbury Christ Church University*) titulado (*Communicating Mental Health Through Graphic Design – Investigating the Role of Graphic Design for the Facilitation of Communication Regarding Mental Health Data.*), menciona lo siguiente:

Las personas deben entender sus emociones y llevar una adecuada salud mental, las personas que no llevan de manera adecuada su salud mental pueden sufrir de varias complicaciones como la dificultad de notar sus cambios de humor y sus causas, cosa que puede llevar a problemas a largo plazo y si no es tratado a tiempo puede llegar a dañar la salud mental de forma drástica.

Se realizó una aplicación móvil en el cual ayuda a los usuarios que la descargan a entender sus emociones y mejorar su estado de salud mental, mediante registros diarios de cómo se siente y que motivos le hacen sentir así. Esta aplicación motiva a los usuarios a tomar medidas para empezar a solucionar sus problemas y de pedir ayuda psicológica antes de que su salud mental se deteriore (Hancock, 2020, p42).

Una investigación realizada en la universidad del Azuay titulada “Juego como tratamiento y cura”, menciona la importancia que tiene el juego dentro de desarrollo de los niños.

Jugar es de importancia para el desarrollo de los niños, ayuda a tener un crecimiento sano, natural y comienzan a conocer el mundo y entenderlo. El juego es beneficioso en todas las edades, puede ayudar a reducir la intranquilidad y el nerviosismo, al igual fomenta las interacciones sociales.

El juego tiene gran valor terapéutico, este permite expresar los sentimientos, problemas y los temores de quienes lo practican, así también es favorecedora del desarrollo de diversos ámbitos de la vida como son los físicos, psíquico, motriz, cognitivo, social y cultural. Además, es una herramienta eficiente para adquirir destrezas, habilidades y los valores que se necesitan para convivir con uno mismo y con otras personas (Vázquez, 2005, pp 7 - 13).

Una investigación desarrollada en la Universidad del Azuay titulada “Diseño de un producto editorial ilustrado interactivo para niños sobre la depresión infantil”, menciona cómo contribuyó mediante el diseño a reconocer las emociones en los niños:



La depresión es un trastorno mental que se puede presentar en todas las edades y que a esta enfermedad no se le ha dado la importancia suficiente hacia el público infantojuvenil. Debido a esto existe una escasez de material interactivo que abarque los temas sobre la depresión infantil, por este motivo se realizaron tres materiales editoriales narrativos, donde se busca que el niño tenga un acercamiento sobre la depresión.

Estos tres materiales editoriales abarcan los temas: El reconocimiento de las emociones, el primer acercamiento del infante al psicólogo y un cuento que habla sobre el tratamiento de la depresión y sobre las emociones del niño. Este producto de diseño cuenta con historias y un diseño de personajes para que los niños puedan empatizar y relacionarse. Se dio gran importancia a la paleta de colores, para lograr facilitar el tema del reconocimiento de las emociones, se decidió asociar emociones a colores y su significado. Para el resto de los cuentos se utilizaron colores brillantes que van desde las tonalidades frías a las más cálidas, así mismo se crearon los personajes mediante ilustraciones monocromáticas con líneas grises en los dos personajes que protagonizan los cuentos (Vazquez, 2020, pp 13 - 17).

Una investigación desarrollada en la Universidad del Azuay titulada “Diseño gráfico de un producto editorial para mejorar la relación entre padre e hijos”, fue de importancia para comprender el buen trato a la familia, el cual plantea lo siguiente:

Se realizó una guía para los padres sobre cómo llevar una buena relación con sus hijos mediante notas informativas, consejos y actividades ilustradas, esto es importante debido a que una buena relación familiar es un factor de importancia para la formación y crecimiento de los niños. Es un problema cuando existe un distanciamiento en la familia debido a las exigencias económicas y las largas horas de trabajo y este distanciamiento familiar altera el comportamiento y a la formación del niño, y a la convivencia entre el sistema familiar.

El producto editorial también abarca distintos temas importantes para una buena relación familiar y cómo manejar los problemas familiares de manera correcta, abarca el tiempo de calidad, mejora de la comunicación, disciplina, responsabilidades, reglas, formación de carácter, castigos, motivación, aprendizaje, buena conducta y responsabilidades de los padres (Cordero, 2015, p5).

Para finalizar, se tomó en cuenta una investigación realizada en el 2017, hecha en la Universidad de San Francisco de Quito USFQ, titulada “La influencia del tratamiento alternativo con mascotas, en el tratamiento del trastorno de depresión mayor en niños de 6 a 10 años, en la provincia de Pichincha en Ecuador.”, donde menciona lo siguiente:

El uso de animales durante los tratamientos psicológicos ayuda de gran manera en contra de la depresión en los niños, reduce los síntomas de ansiedad, del estrés y contribuye a una mejora en la socialización en los niños.

El resultado de las terapias asistidas con animales fue positivo, estas terapias alternativas contribuyeron a que los niños reduzcan su nivel de ansiedad y que tengan una mejor interacción con los adultos, lo cual ayuda de gran manera al psicólogo para su terapia y a sus padres con la relación con su hijo (Garcés, 2017, pp 27 - 29).

Es necesario mencionar una campaña publicitaria llamada **(Brings it back)** de **(Pedigree)**, la cual fue una campaña para fomentar las adopciones de perros, originaria de Brasil y nos menciona que la depresión en Brasil es la segunda principal causa de muerte entre personas de los quince a los diecinueve años. Las mascotas como los perros son la mejor cura contra la depresión, estos ayudan que una persona con dolor mental pueda recuperarse de una forma muy eficiente.

Para concluir, al momento de la revisión de los antecedentes, se ha notado el grado de importancia de que los niños se sientan tranquilos y en confianza durante las terapias, para que estas puedan ser más efectivas al existir una mejor comunicación con los psicólogos, así también se obtuvo información sobre la importancia del buen trato familiar, sobre cómo manejar los pensamientos de una manera sana. Menciona sobre como las terapias pueden ser llevadas a cabo de una manera más efectiva mediante materiales didácticos, editoriales o con animales.

### **Planteamiento del problema**

La Fundación Alas de Colibrí es una organización social no lucrativa, que trabaja en la defensa de los derechos humanos y de la naturaleza. Las principales actividades que abarcan dentro de sus instalaciones son: Atención psicológica, niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres sobrevivientes del delito de trata de personas, violencia basada en género, movilidad humana y asesoría legal.

Durante el tratamiento de cualquier tipo de terapia, es importante que el paciente se sienta tranquilo y en confianza con el/la psicólogo/a, en el momento en que la persona presenta estrés y ansiedad provoca que las terapias sean menos efectivas. Este es un problema que presenta la Fundación Alas de Colibrí, mediante una entrevista realizada a la psicóloga clínica Hipatia Toapanta, mencionó que el miembro de la familia más afectado dentro de las terapias familiares son los niños y mencionó la importancia de enfocar las terapias de manera lúdica y atractiva para despertar el interés del niño, pero que no cuenta con suficientes recursos para llevarla a cabo.

### **Justificación**

Esta investigación tiene como objetivo principal la producción de material lúdico y gráfico para la Fundación Alas De Colibrí. El cual actúa como un aporte al área de psicología, en el cual se proporcionará una herramienta complementaria interactiva desarrollada mediante procesos de diseño, que será de utilidad para el psicólogo en las terapias familiares, que proporcione información sobre el entorno familiar del niño y los pensamientos que tiene de sí mismo y de los demás.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Producir material gráfico y lúdico para la Fundación Alas de Colibrí.

### **Objetivos Específicos**

- Recopilar información sobre los métodos o herramientas utilizadas dentro de las terapias familiares en la Fundación Alas de Colibrí.
- Desarrollar material lúdico que cumpla el objetivo de reducir la ansiedad y estrés de los niños durante las terapias y que este sea pueda contribuir información al psicólogo durante las mismas.
- Validar el material lúdico dentro de las terapias familiares con los psicólogos de la Fundación Alas de Colibrí.

## **CAPÍTULO 2**

### **Marco Referencial**

En el siguiente apartado, se definen los principales conceptos que fueron esenciales para el presente proyecto de investigación, fue información necesaria y de utilidad para el planteamiento de la propuesta de diseño.

#### **Material lúdico**

José Alberto Gallardo López en 2018 escribió un artículo titulado “Teorías del juego como recurso educativo”, en el cual se menciona el concepto de juego y la importancia dentro del desarrollo de las personas.

El concepto de juego proviene del latín “iocum” y de “ludusludere”, hacen alusión al chiste, diversión y broma, y se relaciona con la expresión de actividad lúdica. El juego es de importancia para el crecimiento, debido a que se utiliza para fomentar la obtención de valores junto con actitudes y ayuda a conocer las normas para una convivencia apropiada. Hemos aprendido a relacionarnos mediante el juego en el ambiente familiar, material, social y en el cultural. Es una actividad divertida que tiene el objetivo de entretener, ayudar a los niños a conocerse a sí mismos, a las relaciones sociales y de entender el mundo que lo rodea (Gallardo, 2018, p. 4).

Un artículo realizado por Juan Fernando Gómez Ramírez en el 2012 titulado “El juego infantil y su importancia en el desarrollo”, menciona lo importante que son las terapias realizadas de manera lúdica y sus beneficios, menciona lo siguiente:

El juego es un importante elemento terapéutico, de hecho, existen las llamadas “Ludo terapias” la cual es una herramienta que se utiliza para que los niños reconozcan sus emociones y sentimientos, se busca soluciones a través del juego. El juego por sí solo ya se considera como una terapia, es un recurso que se utilizan usualmente dentro de salas de hospitalización de infantes, estas salas promueven la diversión para que los niños dentro de las instalaciones puedan sobrellevar una situación difícil como lo es la hospitalización.

El juego infantil tiene varios beneficios, es indispensable para que el niño se conozca a sí mismo, también le permite aprender el mundo a su alrededor y de entender cómo puede familiarizarse a él, el juego es una manera de enriquecer la imaginación y aporta

a la creatividad de los niños, mejora la concentración, la retención de información, la sociabilidad y ayuda con la reducción del estrés y la ansiedad (Gómez, 2012, p.7).

### **Juegos de mesa**

La revista de “Legado de arquitectura y diseño” realizada en el 2017 menciona las características que debe tener un juego de mesa y la importancia de tener una “metáfora”, reglas y mecánicas claras para el usuario.

Los juegos de mesa son creados a partir del diseño que contribuyen en la diversión, es importante para el avance del ser humano, permiten desarrollar diferentes habilidades de sociales e intelectuales con otras personas, son utilizadas como herramientas para la educación y son una alternativa a otras maneras de entretenimiento.

Son entendidos como actividades que requieren de la cooperación de 2 o más personas, las cuales usan recursos como tableros, dados, cartas y otros instrumentos de juego. Consta de un conjunto de reglas y mecánicas, que dependen de varios factores como la suerte, habilidad o ambos. Usualmente los desarrolladores de juegos utilizan las siguientes características para establecer un concepto de juegos: Lo primero es seleccionar el nombre del juego, después se define una categoría donde los jugadores seleccionen avatares propuestos por el material didáctico y que tengan que competir por un objetivo mediante las herramientas que el juego proponga.

En el momento que se inicia el proceso de diseño de material didáctico, existen características que se deben tomar en cuenta por parte del diseñador industrial, Son las siguientes: Fases y temáticas, funcionamiento del juego y precisión en las reglas. Es importante establecer metáforas al juego (Temática) y las mecánicas (Pasos y reglas que deben cumplirse), la metáfora es de suma importancia para el jugador para lograr atraerlo y darle sentido a la experiencia de juego, por otro lado, los pasos y las reglas conducen las interacciones de jugadores para llevar a cabo el objetivo planteado en el juego y estas deben ser determinadas de manera clara para evitar conflictos al momento de la interacción (Utrilla, Ortega, & Uribe, 2017, pp. 1 - 4).

### **Utilización del color en niños**

Según un artículo publicado por Mendoza Franklin Martínez en el 2004, titulado “La utilización del color en el centro infantil” menciona la importancia que tiene el color en los niños y sobre cómo actúa de manera psíquica en ellos, menciona lo siguiente:

El color tiene una influencia sobre el desarrollo mental, el color está presente en casi todas las ocupaciones del ser humano, y existe información en los que se ha verificado la gran influencia de la cromática sobre el ser humano.

Los colores pueden producir efectos directos o indirectos, el primero hace que una situación se torne satisfactoria o desagradable, que objetos se vean ligeros o pesados, que se perciba algo caliente o frío, que se vea estrecho o amplio. Los secundarios se basan en la relación afectiva que tienen con ese color. Por ejemplo, el color negro en el mundo occidental se considera de “luto”, pero en medios orientales es el blanco el color de “luto” (Martínez, 2004, pp. 1 - 6).

Mediante la página web llamada “guíainfantil.com” publicada en el año 2021, cuenta con especialistas en las diferentes ramas de la pediatría y educación, la periodista Estefanía Esteban menciona sobre como el color afecta al desarrollo mental de los niños y cómo afecta a su comportamiento, menciona lo siguiente:

Se utiliza la cromática para modificar la conducta o la actitud de un niño, ayudan a que los niños se encuentren en calma o que tengan más energía. Los beneficios de usar cierto tipo de colores pueden ayudar a la concentración, la mejora del sueño y a la disminución de conductas agresivas. Los siguientes colores son algunos ejemplos de cómo transmite diferentes sensaciones a los niños y al usar estos colores, pueden transmitir sensaciones positivas (Esteban, 2021).

El color es importante para la formación de un niño, donde se puede transmitir varias sensaciones y beneficios, esta información se tomó en cuenta para la línea cromática para el desarrollo del producto de diseño, en el cual se tomará en cuenta la información presentada.

## **Ansiedad**

Dentro de la real academia española, proviene de la palabra en latín “*axietas*” se refiere a un estado de agitación, tristeza o un sentimiento de tristeza y es uno de los sentimientos más recurrentes las personas, es una emoción compleja y desagradable la cual es una emoción complicada, esta angustia suele venir acompañado con muchas enfermedades al igual que varios pensamientos negativos como la sensación de peligro.

Los síntomas motores y cognitivos que se pueden presentar al momento de la ansiedad son: hiperactividad, movimientos torpes, tartamudeo, inseguridad, preocupación, dificultad para la toma de decisiones e incluso sensación de asfixia. Así también pueden presentar síntomas fisiológicos como: Mareo, náuseas, molestias abdominales, aumento de frecuencia respiratoria, temblores, sacudidas, etc.

Ana María Ruiz Sancho en el 2015 escribió el artículo “Trastornos de ansiedad en la infancia y en la adolescencia”, proporciona un acercamiento sobre como sobrellevan la ansiedad los niños y sus motivos:

Los seres vivos contamos con un sistema biológico que hace que podamos sentir ansiedad o temor. Esa sensación de miedo funciona como una alarma o como advertencia al niño para que no se aventure a situaciones en las cuales aún no está preparado para enfrentarlas, y estos sentimientos de ansiedad, angustia y tristeza eventualmente ocurrirán en algún momento de nuestro desarrollo.

Un niño puede experimentar ansiedad debido a varias causas, por ejemplo, los niños de 5 años pueden presentar ansiedad hacia personas extrañas o que no conocen, también al momento en el que se separa de sus padres, hacia el miedo a la oscuridad. Los niños de 5 a 12 años pueden experimentar ansiedad debido a daños físicos, rechazo parental, fobias o acontecimientos que les parecen misteriosos (Ruiz, 2005, p. 266).

### **Buen trato a la familia**

Según Diego Larriva en el 2015 realizó un trabajo de graduación titulado “Diseño gráfico de un producto editorial para mejorar la relación entre padres e hijos”, que aporta con información sobre la familia y la importancia del tiempo de calidad con los hijos, menciona lo siguiente:

La familia es un grupo de personas que coexisten en un mismo hogar, ya sea que compartan lazos de sangre o no, esta familia está estructurado por roles fijos que son (Padre, madre, hermanos, etc.) y estos tienen sentimientos afectivos hacia los demás miembros de la familia. Los padres al ser los líderes y los guías de sus hijos, asumen un rol importante que requiere de paciencia, comprensión, organización y cooperación para lograr una armonía familiar.



Actualmente se habla sobre el “Tiempo de calidad”, una frase que está dirigida hacia los padres que tienen poco tiempo para sus hijos, que busca transmitir que no se debe dar prioridad a la cantidad de tiempo que pasa con los hijos, sino a la calidad. En la actualidad los padres, tanto la madre como el padre tienen que trabajar para lograr cubrir las necesidades básicas de la familia, haciendo que estos recurran a terceros para que los cuiden. Esto causa que los padres no tengan tiempo para estar con los niños, pero según expertos recomiendan que con 30 minutos de tiempo de calidad son suficientes, pero que estos puedan compartir sonrisas mediante juegos o cuentos (Larriva, 2015, pp. 13 - 14).

De la misma forma según la UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la infancia en inglés) en una guía para la crianza y educación respetuosa realizada en el 2019 menciona la manera correcta de cómo criar a los niños y de los problemas que pueden causar si los educan con base a la violencia, menciona lo siguiente:

Generalmente, la violencia como método de educación parece ser efectiva de manera inmediata, los niños dejan de hacer la actividad que los llevo a la agresión y cumple con el mandato de los padres. Pero esto genera una respuesta de temor y miedo al recibir estos tratos por parte de sus seres queridos y después del golpe no solo siente dolor físico, también experimenta el dolor emocional.

Algunas consecuencias de la educación mediante la violencia son: Bajo amor propio, sensación de abandono, nula comunicación, aumento de agresividad, intranquilidad, angustia, melancolía e incluso trastornos de identidad. Son consecuencias que afectarán al niño en su desarrollo y crecerá con la idea de que puede resolver sus problemas mediante agresiones.

Los niños principalmente aprenden del ejemplo y si desde la temprana edad, se les enseña a resolver los problemas mediante la violencia, probablemente estos actos violentos los reproduzca en algún futuro. Los padres como sus cuidadores deben crear vínculos que promuevan el apego emocional, mantener un ambiente de seguridad y protección, y resolver los problemas que se pueden generar mediante el diálogo y el respeto mutuo (UNICEF, 2019, pp. 6 - 14).

### **Terapia Cognitivo Conductual:**

Según la sociedad española de psiquiatría, da información sobre la terapia cognitivo conductual y sobre cómo funciona, menciona lo siguiente:

La terapia Cognitivo Conductual (TCC) es la manera de comprender cómo se piensa sobre de sí mismo o sobre las demás personas, y de cómo es su manera de entender el mundo y sobre como esto perjudica a sus sentimientos y pensamientos.

La TCC ayuda a transformar su forma de pensar “Cognitivo” y su forma de actuar “Conductual” son cambios pueden ayudar a que el paciente mejore su estado de ánimo, se enfoca en los problemas actuales, y no en las causas de su malestar relacionadas con el pasado, define la manera de enriquecer el estado de ánimo de ese momento.

El funcionamiento de la TCC, es contribuir a que el paciente a entienda problemas complejos separándolos en partes pequeñas. Contribuye a conocer como estas partes se relacionan y como le perjudican, pueden ser problemas, un hecho o situaciones complicadas. De ella pueden proceder pensamientos, emociones, sensaciones físicas y comportamientos, cada una de estas categorías pueden ser afectadas entre sí (Sociedad española de psiquiatría, 2009, pp. 1 - 2).

### Figura 1

*Ejemplo de la TCC de como un individuo puede reaccionar mediante una situación.*

	Situación: Ha tenido usted un mal día, está harto y decide salir de compras. Cuando va por la calle, un conocido, al parecer, le ignora.	
	Perjudicial	Favorable
<b>Pensamientos:</b>	“Me ha ignorado - no le caigo bien”.	“Parece ensimismado - Me pregunto si tendrá algún problema”.
<b>Sentimientos:</b>	Tristeza y rechazo	Preocupación por la otra persona
<b>Reacciones físicas:</b>	Retortijones de estómago, poca energía, náuseas.	Ninguna - se siente bien.
<b>Comportamientos:</b>	Se va a casa y evita a esa persona.	Le saluda para asegurarse de que está bien.

*Sociedad española de psiquiatría, 2008, p 2.*

## **Terapia Sistémica**

Según la real academia española y un artículo realizado en 1995 titulado “Enfoques en terapia familiar sistémica” mencionan el significado y que conlleva la terapia sistémica, menciona lo siguiente:

Es una herramienta utilizada principalmente en las terapias familiares, su objetivo es entender la relación que existe entre cada persona dentro de un mismo sistema, un sistema es un grupo de personas que se relacionan entre sí, y ver las formas de comunicación mantienen entre ellas y que tipos de problemas se presentan. Los beneficios de la implementación de esta herramienta es el aumento de funcionalidad de la familia, generar mayor empatía a los demás miembros de la familia, apoyo emocional, enfrentamiento satisfactorio de los problemas presentados.

Unas de las técnicas de la terapia sistémica son: Las preguntas circulares, en el cual consta de preguntas que se realiza dentro de un sistema para intentar recopilar información de todos los puntos de vista de los integrantes del sistema, se trata de lograr que cada integrante del sistema familiar se coloque en los zapatos de los demás (De Alda, 1995).

## **CAPÍTULO 3**

### **Metodología**

Para el desarrollo de este proyecto se utilizó la propuesta de la metodología del diseño planteada por Ambrose y Harris (2010).

Dentro de la metodología se plantea que el problema de diseño y el público objetivo deben ser definidos en primer lugar, se debe tener una comprensión del problema y sus contrastes para lograr el desarrollo de soluciones más exactas. Se determina lo que es necesario para el proyecto y que este sea un éxito, para recolectar la información de utilidad para el proyecto se determinó seguir las siguientes fases:

#### **Fase 1 Definición**

Establecer cuál es el problema.

Se plantea que la primera fase de cualquier diseño por lo general es generar o recibir un encargo el cual tiene un objetivo específico a cumplir mediante el diseño. Es fundamental que se desarrolle la relación entre el cliente y el diseñador a través de varios trabajos, por parte del diseñador debe interpretar las ideas del cliente, pero a su vez el diseñador puede proponer mejores alternativas para la solución del problema planteado originalmente y exponérselo al cliente para su aprobación.

Se menciona que los objetivos se tratan sobre lo que un cliente quiere llegar a conseguir mediante un encargo de diseño. Los objetivos tienen que ser planteados de forma en que el diseñador tenga claro cuál es el objetivo por lograr, esto se logra mediante preguntas sencillas al cliente, aquí se determina cuáles son los límites del proyecto, lo que se espera obtener y que material debe entregarse (Ambrose & Harris, 2010, pp. 14 - 17).

#### **Fase 2 Investigación**

Recopilar información previa

Definido el briefing el diseñador debe empezar a realizar una recolección de datos que se puedan introducir dentro del desarrollo creativo de la siguiente fase de ideación. La recolección de información puede tener carácter cualitativo o cuantitativo, ya sea recopilando información como las variables de segmentación o de datos estadísticos.

### **Fase 3 Ideación**

#### Crear Posibles Soluciones

Durante la actual fase de ideación, el diseñador acude a los datos recopilados anteriormente, se utiliza la información para plantear soluciones a la problemática de la primera fase. Se puede recurrir a métodos de generación de ideas como por ejemplo la lluvia de ideas (BrainStorming), el esbozo de ideas o la adaptación de un diseño probado y comprobado que ya existe. Cada herramienta que se tome en cuenta para la realización de las ideas, deberá basarse en varios factores como el presupuesto y la originalidad que se requiera en el diseño. De ser necesario se puede recurrir al cliente para que proporcione una retroalimentación sobre las ideas generadas y si cumplen con los aspectos definidos en las etapas anteriores (Ambrose & Harris, 2010, p. 20).

### **Fase 4 Prototipo**

#### Proponer soluciones

Se presentó unas posibles soluciones respecto a la problemática en la primera etapa de diseño. Primero antes de la selección de una idea, es fundamental poner en práctica las soluciones que mayor efectividad y potencial tienen. Al momento de realizar un prototipo de estas ideas se podrá evaluar determinados aspectos y proporcionará una mejor idea general de cómo es el producto final y ayudará a facilitar la fase de selección de la idea final.

Se utiliza un prototipo para realizar la revisión de la efectividad de las ideas de diseño y determinar si es funcional como un objeto físico, se pone a prueba los aspectos visuales de un diseño, al ser presentados tal como serian producidos.

Cuando se realiza un prototipo los diseñadores y el cliente tienen la posibilidad de visualizar y de palpar las ideas de diseño, se tiene un acercamiento sobre la apariencia física aproximada que tendrá el producto final, y no necesariamente el prototipo debe ser desarrollado en los materiales finales (Ambrose & Harris, 2010, p. 22).

### **Fase 5 Selección**

#### Hacer elecciones

En esta etapa es el punto en el cual se selecciona una de las ideas de diseño propuestas para realizar la implementación, decidir cuál solución cumple con los objetivos

planteados. Aquí pueden intervenir factores como el presupuesto, puede suceder que el presupuesto disponible sea insuficiente para la idea preferida y, por lo tanto, se procede a seleccionar la idea más modesta. Y siempre hay que tener en cuenta la opinión o consejos del cliente, ya que este conoce más su negocio, mercado y clientes, por ello, ellos serán los que tomen la decisión final. Este al dar la aprobación se proseguirá a la siguiente fase de diseño (Ambrose & Harris, 2010, p. 24).

### **Fase 6 Implementación**

Llevar a cabo la solución para el briefing de diseño

Mediante el desarrollo de la implementación, el diseñador debe definir el material y las especificaciones del formato de diseño a aquellos que producirán el producto final. Puede ser el encargado de las impresiones, el creador de la página web o un fabricante. Es este momento en el cual se confirman las especificaciones de la producción, como la cantidad que se debe imprimir y lo que esperas recibir.

En esta fase, el diseñador se ocupa de la gestión del proyecto, tiene que asegurarse que se cumplan las expectativas de diseño y que el proyecto cumpla con el presupuesto y los plazos de entrega. Puede ser necesario llevar a cabo una prueba de impresión, para comprobar si el producto es fiel reflejo del material gráfico entregado (Ambrose & Harris, 2010, p. 26).

### **Fase 7 Aprendizaje**

Recibir feedback

La última fase se trata de aprender del proceso de diseño, en una retroalimentación en la cual el cliente identifica si el producto funcionó, cumple con los objetivos planteados en las primeras fases y si se pudiera mejorar en algún aspecto. Tras la entrega del producto, el cliente realiza un feedback sobre cómo funcionó el producto.

El feedback que se generó al concluir el proceso de diseño, se convierte en una oportunidad de aprendizaje para proyectos futuros, esto servirá para que se facilite la producción de soluciones de diseño cada vez más ideales (Ambrose & Harris, 2010, p.8).

## CAPÍTULO 4

### Desarrollo de la propuesta

#### Fase 1 Definición

##### Problema

El miembro de la familia más afectado dentro de las terapias familiares son los niños y se mencionó la importancia de enfocar las terapias de manera lúdica y atractiva para despertar el interés del niño, pero que no cuenta con suficientes recursos para llevarla a cabo.

##### Objetivos

- Producción de material lúdico y gráfico para la Fundación Alas De Colibrí, el cual funcionará como aporte al psicólogo dentro de las terapias familiares.
- Recopilar información sobre los métodos o herramientas utilizadas dentro de las terapias familiares en la Fundación Alas de Colibrí.
- Validar el material lúdico con psicólogos de la Fundación Alas de Colibrí.

*Tabla 1: Variables de segmentación*

Variables de segmentación						
<b>Demográficas</b>	<b>Sexo:</b> Masculino y femenino	<b>Edad:</b> 6 a 12 años	<b>Nivel Socio-Económico:</b> Medio-bajo	<b>Nivel de Educación:</b> Primaria	<b>Situación Étnica:</b> Todos	<b>Nacionalidad:</b> Ecuatorianos y Venezolanos
<b>Geográficas</b>	<b>País:</b> Ecuador	<b>Provincia:</b> Pichincha	<b>Cantón:</b> Quito	<b>Zona:</b> Urbana		
<b>Psicográficas</b>	<b>Clase social:</b> Media-Baja	<b>Estilo de vida:</b> Estudiantes	<b>Personalidad:</b> Introversa	<b>Actitud:</b> Timidez y falta de confianza	<b>Creencias:</b> Todas	<b>Valores:</b> Honestidad y Respeto
<b>De uso</b>	<b>Beneficio:</b> Comunicación	<b>Tiempo:</b> Actual	<b>Marca:</b> PetTopia	<b>Formato del tablero:</b> 45x45		
<b>Conductual</b>	<b>Gusto:</b> Animales, Juegos de mesa y juegos de trivias	<b>Hábitos:</b> Curiosidad con su entorno	<b>Preferencias:</b> Mascotas Juegos de Mesa.	<b>Costumbres:</b> Jugar con su familia.		

*Nota: Tabla sobre las variables de segmentación de mercado, realizada mediante datos obtenidos mediante entrevistas semiestructuradas realizadas a psicólogos dentro de la Fundación Alas de Colibrí*

## **Fase 2 Investigación**

El tipo de investigación realizado para el desarrollo del proyecto fue de carácter cualitativo, usando la herramienta de entrevistas semi estructuradas a psicólogos de la Fundación Alas de Colibrí, los cuales tienen una amplia experiencia dentro de las instalaciones y conocen la realidad que viven dentro de la fundación. En este caso se realizaron entrevistas a tres psicólogos de la Fundación Alas de Colibrí, los cuales llevan años dentro de la fundación y tienen mucha experiencia con los usuarios, se entrevistó a la Lic. Doris Iza, Lic. Andrés Salinas y a la Lic. Hipatia Toapanta.

Los datos obtenidos se utilizaron para el desarrollo de la segmentación de mercado en la *Tabla 1*, los cuales se dividieron en segmentos demográficos, geográficos, psicográficos, de uso y conductual. Se obtuvo información que se utilizaría para la producción de la propuesta de diseño, se obtuvieron datos sobre el tiempo total de las terapias que duran aproximadamente de 40 a 50 minutos, el miembro de la familia que presenta timidez y falta de confianza dentro de las terapias, los cuales son los niños los cuales presentan timidez y falta de confianza. Igualmente se determinó las herramientas utilizadas son la terapia sistémica y conductivo conductual, las cuales son utilizadas para conocer el entorno familiar y los problemas internos que pueden presentar.

## **Fase 3 Ideación**

Para el desarrollo de la fase de ideación, se tomó en cuenta la información recopilada en las fases de definición e investigación para la producción de la propuesta de diseño, donde se definió el público objetivo, la duración del juego, el número de jugadores y las actividades a realizar.

### **Ideas:**

**Juego de cartas:** Para esta idea se tomó como referencia el juego llamado “UNO”, debido a su popularidad actual, pero principalmente se la considero por la facilidad de entendimiento de su funcionamiento, donde los jugadores compiten entre ellos hasta llegar a no tener ninguna carta, haciendo uso de colores, números y formas. El cual cuenta con elementos de juego que pueden perjudicar a los jugadores rivales, ya sea quitándoles un turno o añadirle más cartas. Para el desarrollo de esta idea se toma como base lo anteriormente mencionado, pero se añadiría una categoría en el cual tendrán que responder a ciertas preguntas o realizar ciertas actividades relacionadas con el tema del ámbito y entorno familiar.



**Juego de mesa con dados:** Se consideró esta idea debido a que se puede adaptar de mejor forma la duración del juego, al igual ofrece una mayor de implementación de actividades, ayuda al ámbito de la comunicación y se adapta a la resolución del problema planteado. Se puede adaptar a las herramientas utilizadas dentro de las terapias familiares para recolectar información que fomenten a la efectividad del tratamiento y que sea un material lúdico en el cual puedan participar tanto los niños y sus padres.

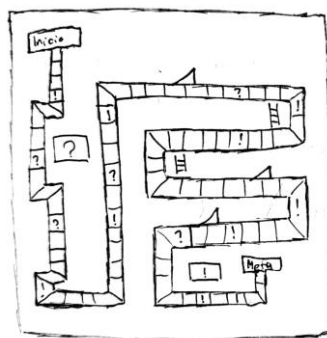
**Juego de mesa con cuentos:** Mediante el juego de mesa se utilizará principalmente la imaginación de los jugadores, en el cual se lanzarán dos dados con figuras y tendrán que inventar una historia. Se utilizará este juego para conocer como es la realidad de los jugadores, su forma de pensar y cómo crean una historia a partir de sus experiencias, cuenta con personajes que serán de utilidad para que los niños se identifiquen.

Se eligió realizar bocetos sobre dos materiales lúdicos que pueden aportar de mejor manera a las terapias familiares, los seleccionados fueron los juegos de mesa con dados y de cartas, debido a que estos materiales didácticos ofrecen una mayor interactividad y actividades que no solo se pueden realizar con el niño, sino con la familia.

Este material didáctico será de ayuda al psicólogo para obtener información sobre entorno familiar mediante las actividades que indiquen los juegos, tomando en cuenta las herramientas utilizadas dentro de las terapias, logrando enfocar las terapias de manera lúdica y atractiva para que los niños puedan obtener una mayor confianza con los psicólogos, logrando mejorar la efectividad de los tratamientos.

## Figura 2

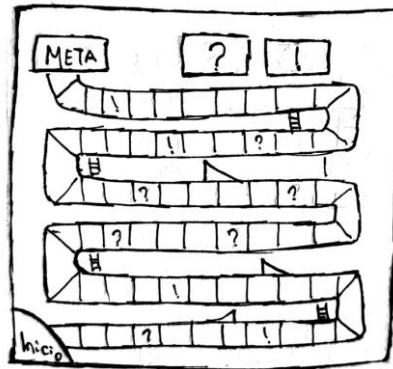
*Primer boceto para la ideación del juego de mesa con dados.*



*Nota. Estructurada por un solo camino, con trampas para retroceder (resbaladera) y ayudas para avanzar (escaleras), y con los iconos de las tarjetas de pregunta o reto.*

### Figura 3

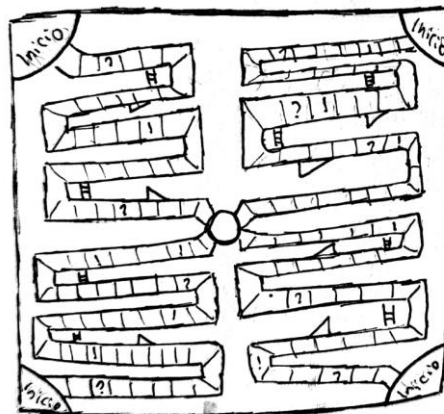
Segundo boceto para la ideación del tablero del juego de mesa.



Nota: Estructurada por un solo camino, con la salida de los jugadores a la meta, colocada en la esquina inferior izquierda y con la meta en la parte superior izquierda, con trampas para retroceder (resbaladera) y ayudas para avanzar (escaleras), y con los iconos de las tarjetas de pregunta o reto.

### Figura 4

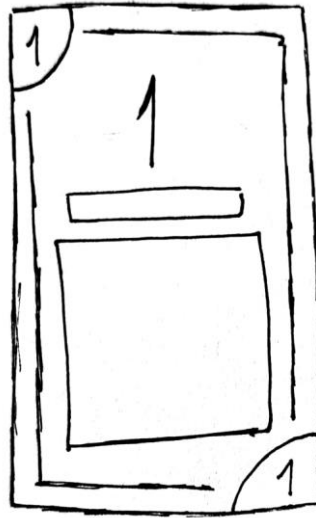
Tercer boceto para la ideación del tablero del juego de mesa.



Nota: Estructurada por 4 caminos para cada jugador, con las salidas en todas las esquinas del tablero, con la meta en el centro del tablero, con trampas para retroceder (resbaladera) y ayudas para avanzar (escaleras).

## Figura 5

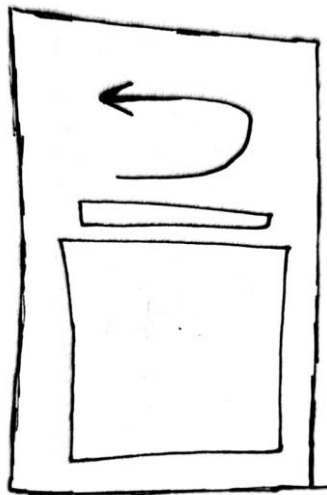
*Primer boceto para la ideación del juego de cartas.*



*Nota. Compuesto por símbolos en las esquinas de la tarjeta de juego, junto con un margen y cajas de texto para el título y el contenido de la tarjeta de juego.*

## Figura 6

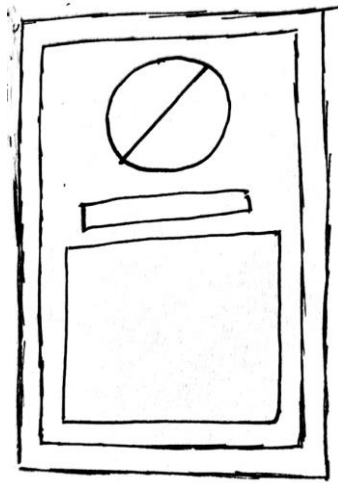
*Segundo boceto para la ideación del juego de cartas.*



*Nota. Compuesto por símbolo en la parte superior de la tarjeta de juego y cajas de texto para el título y el contenido.*

## Figura 7

*Tercer boceto para la ideación del juego de cartas.*



*Nota. Compuesto por un símbolo en la parte superior de la tarjeta de juego, consta con un margen y cajas de texto para el título y el contenido.*

### Fase 4 Prototipo

Para el desarrollo de los prototipos se tomó en cuenta factores como el tamaño real del que serán creados y su mecánica de juego, gracias a esto se obtuvo un acercamiento de cómo se podrá realizar el producto de diseño final, donde se observaron varias consideraciones para el buen desarrollo del producto final.

- **Juego de mesa**

Para la elaboración del juego de mesa, se realizaron bocetos previos para ofrecer una aproximación sobre su estructura base, en la cual se definió la salida y la meta. Se optó por realizar un prototipo del boceto de la *Figura 4*, es la opción que proporciona una mejor movilidad, donde la meta esta al centro al alcance para todos los jugadores. Se realizó el prototipo en un material de cartón delgado con una medida de 45x45.

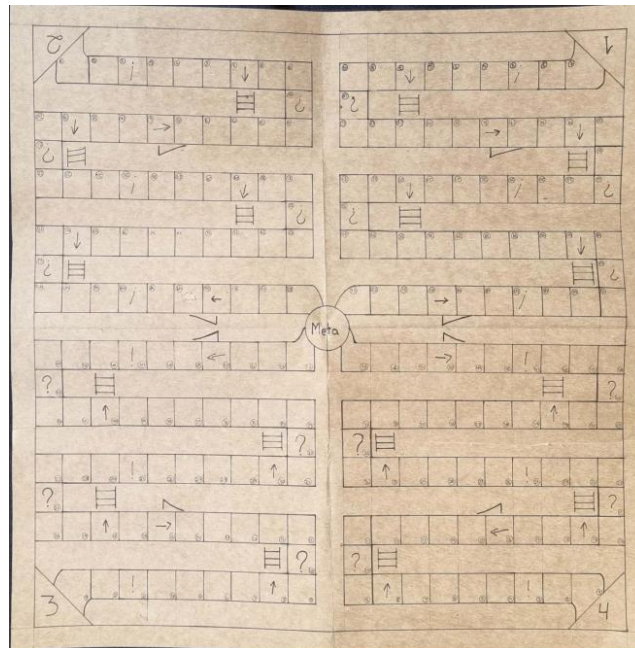
Finalmente cuenta con casillas que contienen los símbolos de preguntas y retos que el jugador deberá realizar o responder, se utilizan las herramientas de la fundación, en los cuales si el jugador que cae en estas casillas designadas con los símbolos, deberá leer una carta con el mismo símbolo y realizar la actividad mencionada dentro de las tarjetas, se implementó las ayudas y trampas propuestas en el boceto de la *Figura 4* siguiendo las

formas utilizadas, las escaleras para avanzar algunas casillas y la resbaladera para retroceder algunas casillas.

## Prototipo

### Figura 8

*Prototipo del tablero del juego de mesa.*



*Nota: Prototipo creado a mano en cartón delgado.*

- **Juego de cartas**

Para el juego de cartas se realizaron bocetos iniciales y se eligió la estructura de la *Figura 7* donde se observa la estructura que se adaptó para el desarrollo del prototipo, después de la elección del boceto de la imagen boceto de cartas 1, se prosiguió a realizar un prototipo en digital mediante el programa de adobe ilustrador y un prototipo impreso, con las medidas de 8,8 x 6,35 la cual es la medida estándar para cartas de juego.

Cuenta con diferentes colores y números. Está compuesto también por las herramientas que la fundación utiliza para tratar el buen trato a la familia, distorsiones cognitivas e inteligencia emocional. Su forma de jugar es muy similar al popular juego de cartas llamado UNO, teniendo como objetivo que el primer jugador que se quede sin cartas ganará, se tomó como referencia este juego de mesa debido a sus mecánicas de juego, las cuales son sencillas de comprender y sobre su popularidad.

Se implementaron secciones dentro de las tarjetas, una situación y opciones múltiples que abarcarían los temas mencionados anteriormente, si el jugador respondía de manera errónea la pregunta, este tomaría dos cartas extras como penitencia, de caso contrario el jugador mantendría sus cartas sin alteración alguna.

## Prototipo

Figura 9

Prototipo en digital de las cartas de juego



Nota. Prototipo creado en el programa Adobe Ilustrador donde se colocó la estructura y el tamaño mencionado para su impresión.

Figura 10

Prototipo físico de las tarjetas de juego.



Nota. Tarjetas impresas con los colores y símbolos que se seleccionaron para la mecánica de juego.

## **Fase 5 Selección**

Para la selección de la idea para la siguiente fase de implementación, se consideró la opción más óptima que pueda contribuir al problema planteado en la primera fase y sobre la idea que tiene más posibilidades para desarrollar actividades. La idea seleccionada fue el juego de mesa con dados de la *imagen 8*, debido a las posibilidades que ofrece para adaptarla a las terapias familiares, en este material lúdico se abarcará el tema, principalmente, sobre el buen trato a la familia, aplicando las herramientas de terapia sistémica y cognitivo conductual, este material lúdico fue el más óptimo para contribuir al psicólogo información que será de utilidad dentro de las terapias familiares.

## **Fase 6 Implementación**

Para la implementación del producto de diseño, se explicará todo el contenido que vendrá en el producto final, al igual se mencionará sus especificaciones, como el tamaño exacto, cromática, tipografía y sus materiales correspondientes de los elementos de diseño.

- **Instrucciones del juego de mesa**

Colocar el tablero sobre una mesa, las tarjetas de reto y pregunta colocados boca abajo en orden numérico dentro de sus espacios asignados en el tablero.

Cada jugador elige una ficha.

Cada jugador coloca su ficha en la esquina de salida, por turnos un jugador lanza el dado y mueve el número de espacios indicados por el dado.

- **Reglas del juego de mesa**

Si un jugador cae en la casilla de +1, avanzará una casilla.

Si un jugador cae la casilla de -1, retrocederá una casilla.

Si un jugador cae en la casilla de pregunta o afirmación, el compañero que está a su lado debe tomar la tarjeta del signo correspondiente, leerla en voz alta y si es necesario puede parafrasear el contenido, el jugador que lanzó el dado deberá contestar la pregunta o realizar el reto.

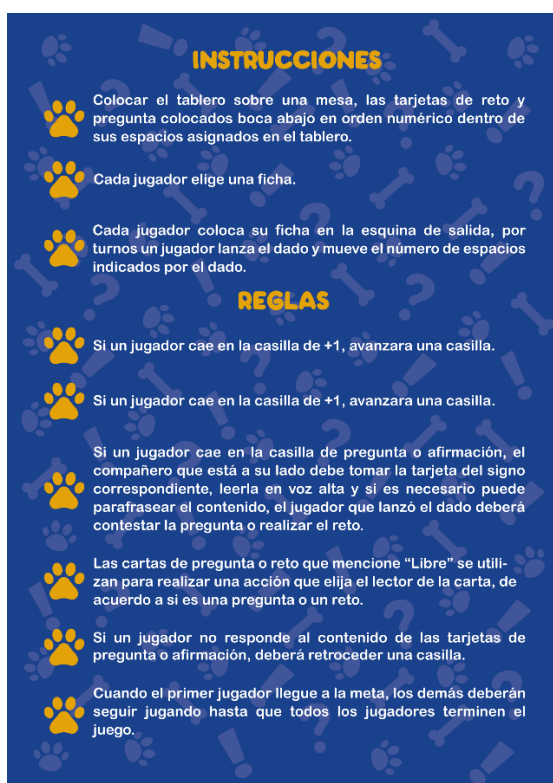
Las cartas de pregunta o reto que mencione “Libre” se utilizan para realizar una acción que elija el lector de la carta, de acuerdo a si es una pregunta o un reto.

Si un jugador no responde al contenido de las tarjetas de pregunta o afirmación, deberá retroceder una casilla.

Cuando el primer jugador llegue a la meta, los demás deberán seguir jugando hasta que todos los jugadores terminen el juego.

## Figura 11

*Instrucciones y reglas del juego de mesa.*



*Nota: Se realizaron las instrucciones y reglas de manera impresa en papel couché de 300 plastificado con un tamaño de 15x21.*

- **Temática**

Para la realización del juego de mesa se optó por escoger una temática, en la cual se eligió realizarlo sobre mascotas, debido a que los animales suelen ser usados durante tratamientos psicológicos debido a que ayuda en contra la depresión, ansiedad y el estrés de las personas, además de contribuir en los ámbitos emocionales y de socialización en los niños. Los jugadores escogen a una mascota que prefieran y tienen que ayudarlas a alcanzar su comida, el cual consiste en un plato donde se encuentran alimentos que cada mascota o personaje consume.

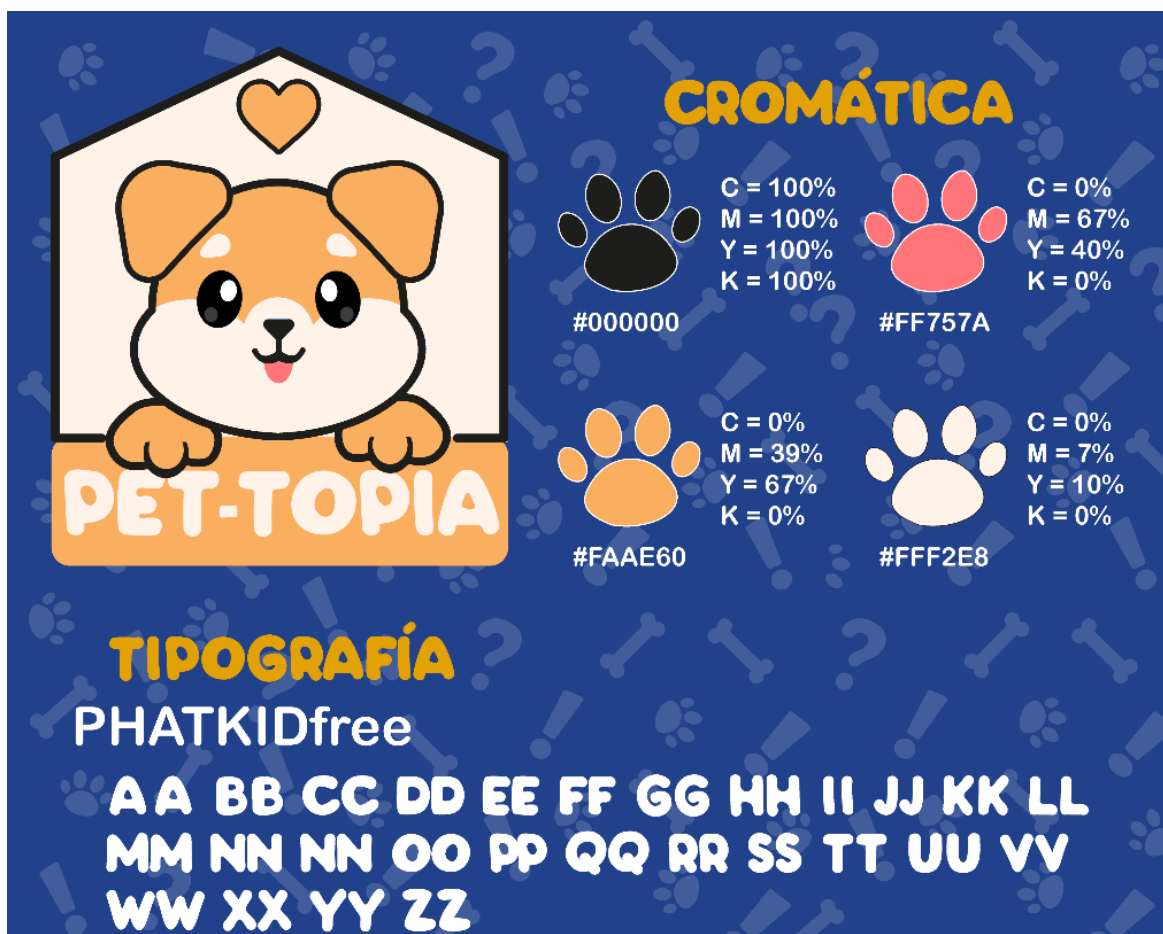


- **Marca**

Para la creación de la marca se optó por un iso-logotipo, en el cual se utilizó a la mascota más común a nivel mundial que es el perro, en el cual se utilizó el diseño de personajes que se mencionara más adelante, se utilizó la silueta de una casa y de un corazón para representar el hogar y el amor a la familia, se utilizó una tipografía sin cerifa de buena anchura y legibilidad para los niños llamada “PHATKIDfree”. Finalmente se buscó un nombre para el juego de mesa y se seleccionó “PETTOPIA”, la palabra “PET” viene de mascota en ingles y TOPIA viene de la palabra “utopía” que significa “Una sociedad perfecta y justa, donde todo transcurre sin conflictos y en armonía”.

**Figura 12**

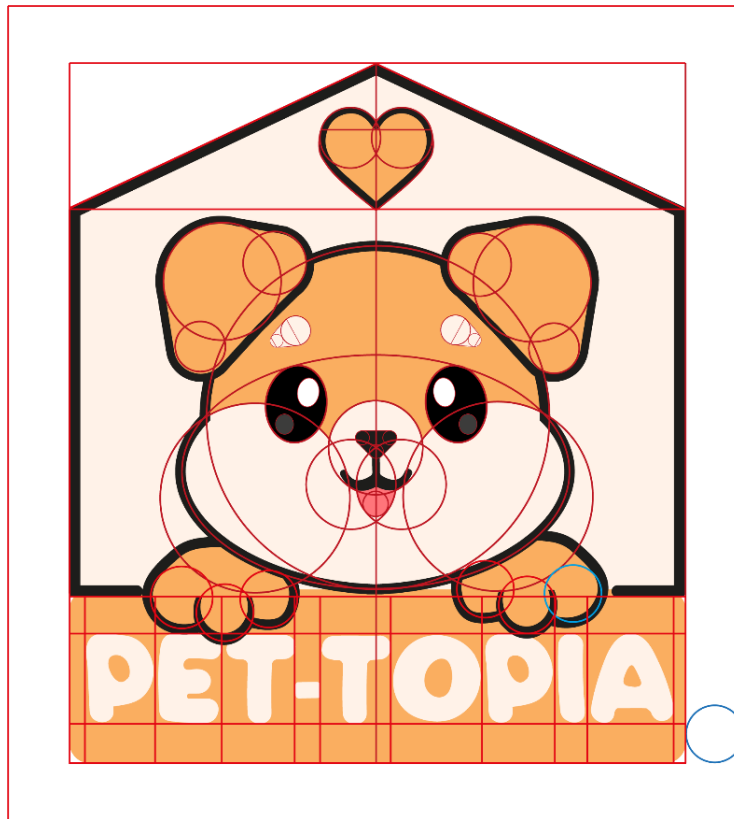
*Isotipo e información cromática y tipográfica*



*Nota. Isotipo del juego de mesa, junto con sus códigos de color y una muestra de la tipografía utilizada.*

**Figura 13**

*Geometrización de marca*



**Figura 14**

*Variante de la marca*



- **Diseño de personajes**

Siguiendo la temática de mascotas, se realizó un diseño de personajes en el cual su morfología es de un estilo (*Cartoon*) con contorno negro y por parte de la cromática se usó el diseño flat para eliminar detalles innecesarios y se tomó en cuenta los animales domésticos más comunes a nivel mundial, que son: Perros, gatos, hámsteres y aves.

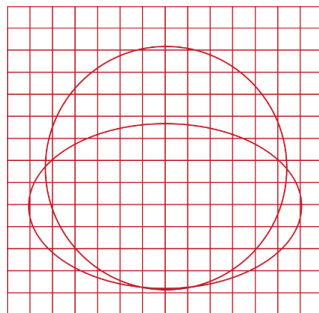
Debido a la revisión de la *Tabla 1* sobre las variables de segmentación, se observa que la variable demográfica en el apartado nacionalidad, la Fundación Alas de Colibrí trabaja con personas de nacionalidad ecuatoriana y venezolana, por lo tanto, se seleccionaron dichas mascotas para que todos los jugadores puedan identificarlos.

Se realizaron bocetos en los cuales se determinó la estructura base de los personajes, primero se utilizó al personaje del perro, después se prosiguió a la realización de los demás personajes mencionados.

### **Retícula base de personajes**

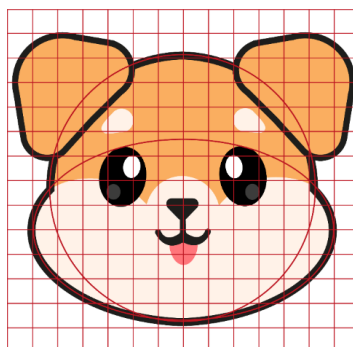
**Figura 15**

*Retícula base del diseño de personajes*



**Figura 16**

*Retícula aplicada a uno de los personajes.*



## Personajes

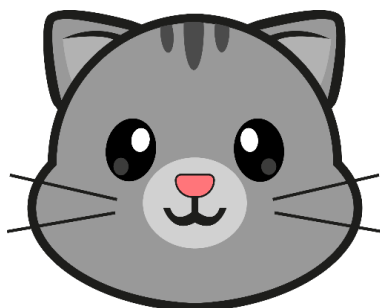
### Figura 17

*Ilustración final del personaje de perro.*



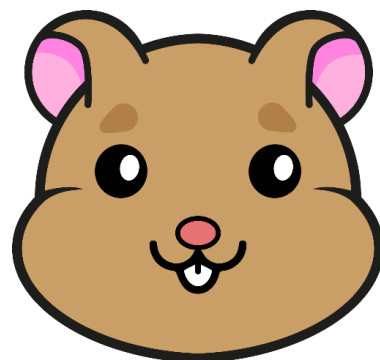
### Figura 18

*Ilustración final del personaje gato.*



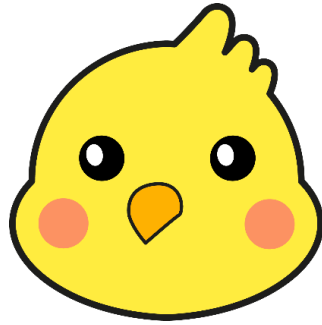
### Figura 19

*Ilustración final del personaje de hámster.*



**Figura 20**

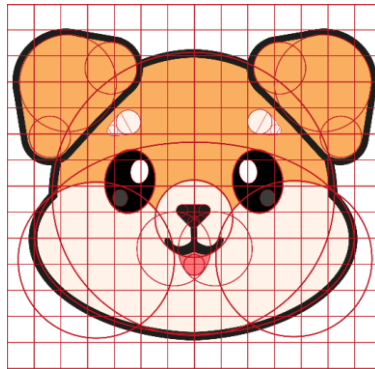
*Ilustración final del personaje de ave.*



**Retícula de personajes**

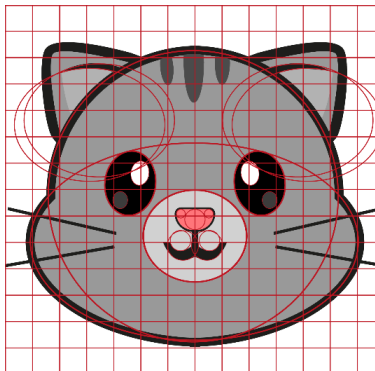
**Figura 21**

*Retícula del personaje perro*



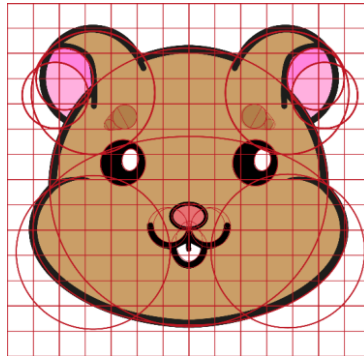
**Figura 22**

*Retícula del personaje Gato*



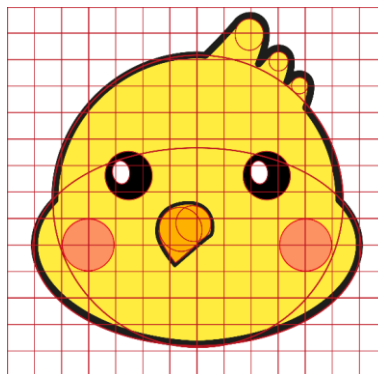
**Figura 23**

*Retícula del personaje Hámster*



**Figura 24**

*Retícula del personaje Ave*



- **Tablero**

Se siguió una estructura similar al del prototipo de la *Figura 8* con los caminos iniciando desde las esquinas con la meta en el centro, se realizaron algunos cambios para adaptar de mejor manera los tamaños de los elementos del tablero.

Se siguió con la temática escogida de mascotas para la realización del tablero, se eligió este lugar debido a que un parque es un sitio en el cual la familia junto a sus mascotas se reúne y comparten buenos recuerdos donde el sentimiento de felicidad predomina.

Se añadieron elementos de fondo como arbustos, árboles, caminos de piedra para representar un parque, y en el centro se colocó un plato de comida con croquetas que todos los personajes consumen, los jugadores deben llegar a la comida de sus mascotas.

Figura 25

Tablero final



### Materiales

Impreso en vinil adhesivo con un plastificado en mate para proteger la impresión, pegado sobre cartón gris de 150 con un troquelado en sánduche para que se pueda doblar y guardar en la caja.

### Retícula

La estructura del tablero primero se realizó un margen de 1,5 cm, después se implementó una retícula de un tamaño de 2,5 cm, en la cual se acomodaron todos los elementos del

tablero, como los arbustos, caminos de piedra, árboles, los espacios para las tarjetas, la meta y las casillas a la meta.

**Figura 26**

*Retícula aplicada al tablero 17 x 17*



**Casillas a la meta**

Las casillas diseñadas para que los jugadores lleguen a la meta, son de un tamaño de 2,5 cm cada uno, cuenta con 27 casillas en total en el recorrido hacia la meta. Para la selección de la cromática asignada a los jugadores, se seleccionó los tonos de “cuadrado” del tablero. Las huellas dentro de los cuadros del camino indica la dirección en la que deberá ir el jugador.



**Figura 27**

*Casillas de camino a la meta*

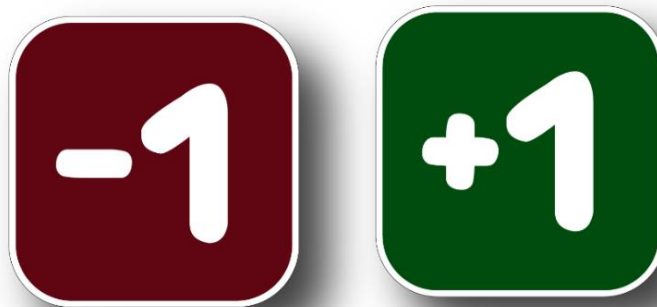


### **Trampas y ventajas**

Se aplicaron las trampas y ventajas propuestas en el prototipo, el cambio realizado fue utilizar la cromática y números para indicar si el jugador debe avanzar una casilla o retroceder una.

**Figura 28**

*Casillas de trampa y ventaja*



### **Reto y Pregunta**

Se realizaron casillas específicas para tomar una tarjeta con su respectivo ícono, se realizó un destaque de color invirtiendo los colores del camino normal, se utiliza el blanco de fondo y el ícono del color del jugador.

## Figura 29

*Casillas de reto y pregunta*



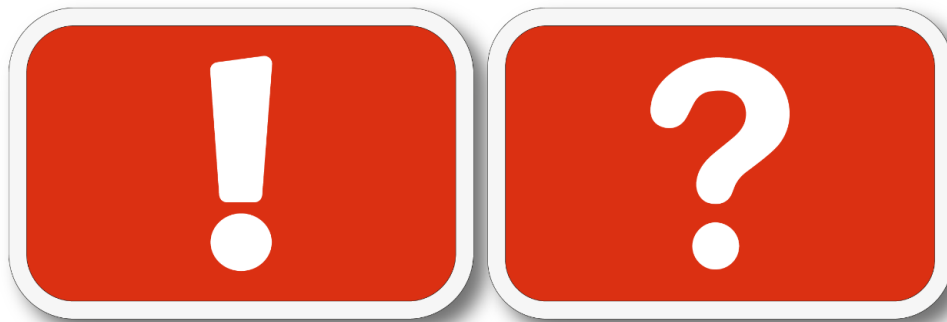
*Nota: El color del ícono de pregunta y reto depende del color del jugador.*

### **Espacios para tarjetas de pregunta o reto**

Se implementaron unas secciones en el tablero donde se asignaron unos espacios para colocar las tarjetas de preguntas y retos con sus respectivos íconos en los laterales del tablero. Para la cromática se utilizó un color de la triada del tablero.

## Figura 30

*Espacios definidos para tarjetas de reto y pregunta*



- **Tarjetas de pregunta o reto**

Para la realización de las tarjetas de pregunta o reto se siguió con la temática de mascotas, colocando a la mascota principal dentro de las tarjetas, junto con sus respectivos títulos y con el contenido de las tarjetas. Para la cromática del interior de las tarjetas se utilizó los colores complementarios de la marca, para el reverso de las tarjetas se cuentan sus respectivos íconos y para su color se usó la triada del tablero. Son un total de 40 tarjetas, 20 de pregunta y 20 de reto.

## Materiales

Realizadas en papel couché de 300gr, laminado para mayor resistencia. Con un corte redondeado en las esquinas

## Figura 31

*Diseño de tarjetas de verdad y reto final.*

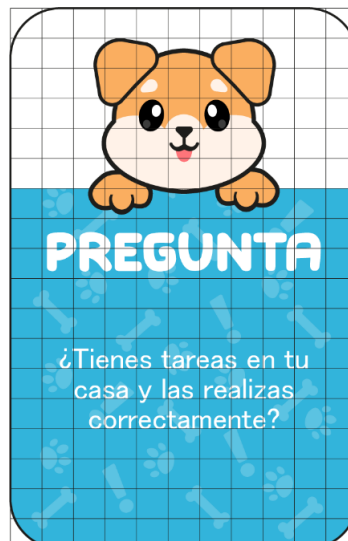


## Tipografía

Para el apartado de los títulos de las tarjetas se utilizó la misma tipografía de la marca “PHATKIDfree” debido a su legibilidad y se la utilizo con un tamaño de 23 pt. Por parte del texto principal se utilizó la tipografía sin serifa “MS Pゴシック” con un tamaño de 14 pt, más delgada para mayor legibilidad con una mayor cantidad de texto.

## Figura 32

*Retícula de la tarjeta de pregunta*



### Figura 33

*Retícula de la tarjeta de reto*



### Contenido

El contenido de las tarjetas abarca el tema de las terapias familiares, en este apartado se haría uso de información que Fundación Alas de Colibrí proporcionó, la cual son las herramientas que utilizan, la terapia sistémica y conductivo conductual. Las tarjetas se centran en el buen trato a la familia, cuenta con preguntas y actividades para conocer el entorno familiar de los jugadores y es información que el psicólogo/a podrá utilizar para continuar con el tratamiento.

El contenido de las tarjetas de juego fue realizado por los mismos psicólogos de la Fundación Alas de Colibrí, los cuales colocaron preguntas y actividades las cuales tienen un orden, esto para empezar con preguntas suaves, además consta con tarjetas donde el psicólogo/a puede parafrasear o plantear preguntas o retos que necesiten para obtener información del entorno familiar de los niños. Mientras los pacientes juegan, el psicólogo tomará en cuenta las respuestas que los jugadores proporcionan con el juego de mesa.

### Prototipo y tablero final

Se realizaron varios cambios respecto al boceto planteado en la fase 4 del prototipo, como se puede observar en la *Figura 27*, se mantuvo la estructura base del prototipo con las salidas desde las esquinas con un camino en línea recta y con la llegada al centro del tablero. Se realizaron cambios teniendo en cuenta la temática de mascotas, el tamaño de

las casillas se aumentó, al igual se cambiaron las “ventajas” y “trampas” propuestas por el prototipo, originalmente se planteó una escalera para avanzar un espacio extra y una resbaladera para retroceder un espacio, en el tablero final se simplificaron para una mayor comprensión de los jugadores, finalmente se asignaron espacios para las tarjetas dentro del tablero para que sean de fácil acceso para los jugadores.

### Figura 34

*Comparación de prototipo y tablero final*



- **Fichas**

Para la elaboración de las fichas que los jugadores utilizan para moverse por el tablero, se siguió con la temática de las mascotas y se utilizaron las imágenes de los personajes ya establecidos anteriormente, en total el juego de mesa tiene 4 fichas las cuales se las colocan en las esquinas de salida del juego, finalmente consta de una base circular de 2,5 cm de diámetro y una altura de 4 cm.

Para la elaboración de las fichas se realizó un corte en MDF, seguido de la impresión de las mascotas en papel de sublimación, después se ubicó el papel de sublimación en vinil transparente y se lo envió a sublimar, seguido de tener las mascotas sobre el vinil transparente, este se lo pegó sobre vinil blanco, ya con las 2 capas se envió a cortar las impresiones de los personajes y se los pegó sobre el MDF.

**Figura 35**

*Fotografía de fichas del juego de mesa*



- **Packaging**

Para la complementación del producto se realizó un (*packaging*) para colocar el tablero, las tarjetas y las fichas. La caja se realizó de un tamaño de 5 cm de alto y 25,5 x 25,5 cm de largo y ancho.

Para la cromática de la caja se utilizó uno de los colores análogos del tablero, se utilizó una cromática de colores cálidos para expresar felicidad y diversión. Para la tipografía se utilizaron las anteriormente mencionadas, la “*PHATKIDfree*” para los títulos y “*MS P ゴシック*” para textos de información.

Se colocó la información correspondiente como las instrucciones, la duración del juego de mesa, la edad mínima y el número de jugadores, además se incluyeron las instrucciones para jugar y una imagen previa del tablero, las cartas y las mascotas que cuenta el juego de mesa y el contenido que vendrá dentro de la caja.

Los materiales en los que se realizó él (*packaging*) se buscó que sean de un material resistente que pueda ser transportado y guardado sin problemas, se eligió como materiales un cartón gris de 150 y un plastificado mate para proteger la impresión.

**Figura 36**

*Diseño final de la parte frontal de (Packaging) del juego de mesa.*



**Figura 37**

*Diseño final de parte posterior de (Packaging) del juego de mesa.*



## Retícula del empaque

Para la realización de la retícula se utilizó un margen de 1,5 cm en la parte frontal y trasera del empaque. Seguidamente se realizó una malla de 1cm para colocar los elementos informativos.

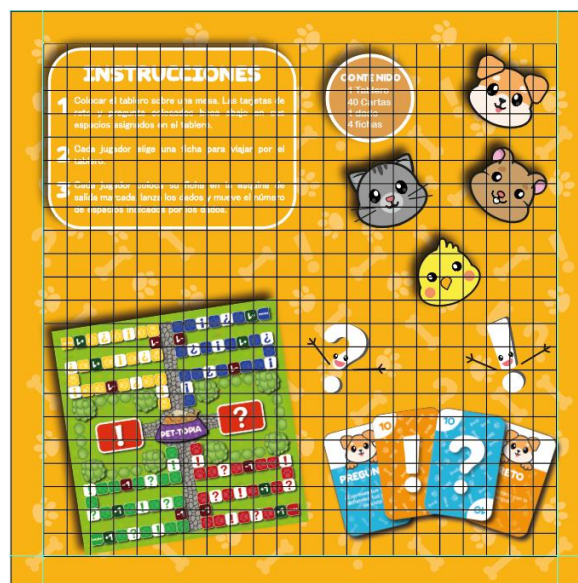
**Figura 38**

*Retícula de la parte frontal del empaque.*



**Figura 39**

*Retícula de la parte posterior del empaque.*





## **Fase 7 Aprendizaje**

Como aprendizaje obtuve que para el desarrollo de un producto de diseño siempre hay que tener una comunicación constante con el cliente, que cada producto de diseño debe tener una metodología para que pueda ser realizado de manera correcta siguiendo una serie de pasos para concretarlo.

Al igual que la investigación es un factor muy importante para el desarrollo de propuestas de diseño, en el cual se puede recolectar información de importancia sobre el tema seleccionado y sirve para entender de mejor manera que es lo que busca el cliente.

## **Validación de la propuesta**

Para la validación del material didáctico, se realizó un encuentro con el personal de la Fundación Alas de Colibrí, en el cual se presentó el prototipo del juego de mesa en físico, se les comentó a los psicólogos de la fundación que brinden comentarios, y recomendaciones del producto.

Según Salinas A, psicólogo clínico de la Fundación Alas de Colibrí menciona:

El proyecto realizo de manera correcta, visualmente se ve atractivo por fuera y tanto como el logotipo y el nombre del juego de mesa son originales y atractivos, el público objetivo me parece correctamente planteado, que se enfoque principalmente en los niños es de importancia. Como recomendaciones se puede modificar el contenido de las tarjetas, haciéndolas más dinámicas y que puedan ser parafraseadas por los psiquiatras para que pueda interactuar con el juego libremente. Se utilizaría el material didáctico en un espacio donde se necesite que los niños se sientan relajados, seria de utilidad usar preguntas más suaves como las de los talleres para romper el hielo. Aplicando las mejoras el material lúdico será de utilidad como una herramienta dentro de las terapias familiares, pero en general es un proyecto bien realizado.

Según Toapanta H, psicóloga clínica de la Fundación Alas de Colibrí menciona:

El material lúdico se realizó de la manera correcta, según la experiencia obtenida durante las terapias, los juegos de mesa son una herramienta que proporciona buenos resultados dentro de los tratamientos. Como recomendaciones serian que las preguntas no se realicen de una manera tan directa, no cuenta con un orden a seguir en el cual los pacientes y los terapeutas puedan ampliar la confianza de forma gradual. Cada terapia tiene su propio enfoque, será óptimo que los psicólogos tengan mayor libertad al momento de realizar las actividades del material lúdico, mejorando dichas anotaciones, el juego podría ser un apoyo dentro de las terapias familiares.

Según Oña D, psicóloga clínica de la Fundación Alas de Colibrí menciona:

El proyecto se encuentra bien realizado, la temática de las mascotas fue un añadido importante en el juego de mesa, puede ser una herramienta importante que se pueden utilizar dentro de las terapias familiares, juntos con unas recomendaciones puede que el material didáctico funcione de mejor manera, se debería modificar el contenido con preguntas más relajadas y es importante que las tarjetas sean numeradas, para que el terapeuta pueda ir avanzando con las terapias de forma gradual.

## **Conclusiones y recomendaciones**

### **Conclusiones**

En este proyecto de investigación se produjo material lúdico y gráfico para la Fundación Alas de Colibrí en la ciudad de Quito 2022, en el cual fue un aporte dentro de las terapias familiares ayudando a proporcionar información al psicólogo/a sobre entorno familiar del niño y que se sientan tranquilos y se diviertan durante los tratamientos. Se recopiló información de la Fundación Alas De Colibrí sobre los métodos o herramientas que utilizan dentro de las terapias familiares utilizando una metodología de carácter cualitativo mediante el uso de entrevistas semi estructuradas, logrando así definir una segmentación de mercado que se utilizó para la elaboración del material lúdico.

Mediante la metodología de diseño propuesta por Ambrose y Harris, donde plantean seguir una serie de pasos para producir un buen producto de diseño, al igual menciona la importancia del acercamiento constante con el cliente, siguiendo estos pasos se logró producir material didáctico, el cual fue agradable para el personal de la Fundación Alas de Colibrí y que utilizarán el producto en las terapias familiares, incrementando la efectividad del tratamiento haciéndolo divertido y lúdico.

### **Recomendaciones**

Para la realización de cualquier producto de diseño, es necesario que el diseñador cuente con una metodología que le pueda proporcionar una ayuda durante el desarrollo del proyecto, de la misma manera se debe tener un acercamiento constante con el cliente para cumplir con los objetivos que se plantean en la propuesta de diseño. Por parte del desarrollo de material didáctico, es importante establecer una segmentación de mercado para definir el público objetivo, seguido se tiene que buscar una temática al juego para que la interacción con los usuarios se realice de manera correcta, finalmente se debe tener en cuenta la durabilidad del producto, realizar el material lúdico con materiales resistentes y durables para que su uso sea prolongado, ya sea utilizando cartones de un gramaje de 150 o superior y proteger las impresiones realizando un laminado.

## Referencias bibliográficas

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*. España: Parramón.
- Cordero, T. (2015). *Diseño gráfico de un producto editorial para mejorar la relación entre padres e hijos*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- De Alda, O. (1995). *Enfoques en terapia familiar sistémica*. España: Herder.
- Esteban, E. (12 de agosto del 2021). *Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños*. Guiainfantil.com. <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.
- Garcés, M. (2017). *La influencia del tratamiento alternativo con mascotas, en el tratamiento del trastorno de depresión mayor en niños de 6 a 10 años, en la provincia de Pichincha en Ecuador*. Quito: Universidad San Francisco de Quito.
- Gómez, J. (2012). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Costa Rica: Universidad Adventista de Centro América.
- Hancock, R. (2020). *Communicating Mental Health through Graphic Design - Investigating the role of graphic design for the facilitation of communication regarding mental health data*. Londres: Canterbury Christ Church University.
- Larriva, D. (2015). *Diseño gráfico de un producto editorial para mejorar la relación entre padres e hijos*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Martínez, F. (2004). *La utilización del color en el centro infantil*. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Ruiz, A. (2005). *Trastornos de ansiedad en la infancia y en la adolescencia*. Madrid: Exlibris Ediciones.
- Sosa, L., Dávila, E., & Andrea, B. (2020). *Diseño de material didáctico para prevenir depresión, basado en teorías cognitivas*. México: MADGU. Mundo, Arquitectura, Diseño gráfico y Urbanismo.

Sociedad Española de Psiquiatría. (2009). *¿Qué es la TCC?* España

UNICEF. (2019). *Buen trato: Guía para la crianza y educación respetuosa, dirigida a madres, padres, y personas del cuidado de niñas y niños y adolescentes*. Uruguay: UNICEF Uruguay.

Utrilla, S., Ortega, A., & Uribe, R. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, Vol. 21, No 21.

Vásquez, C. (2020). *Diseño de un producto editorial ilustrado interactivo para niños sobre la depresión infantil*. Cuenca: Universidad del Azuay.

Vázquez, M. (2005). *El juego como tratamiento y cura*. Cuenca: Universidad Del Azuay.

## Apéndices

### Apéndice A

#### Entrevistas 1

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Doris Iza

**Cargo:** Psicóloga Clínica

**Fecha:** 17 de mayo 2022

**1. ¿Cuál es su nombre y cuáles son sus grados máximos de estudios? ¿Cuánto tiempo ha ejercido su profesión?**

Mi nombre es Doris Tatiana Iza Oña, psicóloga clínica y llevo 4 años trabajando dentro de la fundación.

**2. ¿Cuál es su cargo dentro de la Fundación Alas de Colibrí?**

Mi cargo es psicóloga del proyecto de movilidad humana la cual voy trabajando durante 2 años, así también la asistencia psicológica en casos de trata de personas y terapias familiares.

**3. ¿Cuáles son los casos con más frecuencia en la Fundación Alas de Colibrí?**

Los casos que más tiene la fundación serian la mejora de relaciones familiares, violencia de género, episodios depresivos leves.

**4. ¿Qué tratamientos brinda la Fundación ante estos casos Alas de Colibrí?**

Se realiza la terapia cognitivo conductual y la terapia sistemática para saber la relación de cada una de los integrantes de la familia.

**5. ¿Cuál es el rango de edad de los pacientes de sus tratamientos?**

Aproximadamente de 19 a 35.

**6. ¿Cuánto dura los tratamientos por sesión y el tratamiento en total?**

Alrededor de una hora por sesión y de 5 a 6 SESIONES en total durante 3 meses

**7. ¿Qué piensa usted sobre el uso de material lúdico como apoyo en los tratamientos que usted realiza?**

Sería útil un material que nos ayude a reducir la ansiedad de las personas, que es el principal problema que tenemos aquí y es una situación común que suelen presentar los pacientes durante las terapias y también herramientas que permita a los niños concentrarse mejor.

**8. ¿Qué características debe tener un material lúdico para acompañarlo o apoyarlo a usted dentro de un tratamiento?**

Podría ser un material que ayude a la relajación de los pacientes, donde se puedan sentir seguros y a gusto durante las terapias.

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Andrés Salinas

**Cargo:** Psicólogo Clínico

**Fecha:** 17 de Mayo 2022

**1. ¿Cuál es su nombre y cuáles son sus grados máximos de estudios? ¿Cuánto tiempo ha ejercido su profesión?**

Andrés Salidas, psicólogo clínico con 15 años de graduado y 4 años trabajando dentro de la fundación.

**2. ¿Cuál es su cargo dentro de la fundación alas de colibrí?**

Psicólogo clínico y técnico Psicosocial

**3. ¿Cuáles son los casos con más frecuencia en la fundación alas de colibrí?**

Personas de movilidad humana, violencia basada en género.

**4. ¿Qué tratamientos brinda la fundación ante estos casos alas de colibrí?**

Psicoterapia breve y manejo correcto de problemas.

**5. ¿Cuál es el rango de edad de los pacientes de sus tratamientos?**

18 – 45 años, varios casos de niños y adolescentes.

**6. ¿Cuánto dura los tratamientos por sesión y el tratamiento en total?**

4 a 5 sesiones.

**7. ¿Qué piensa usted sobre el uso de material lúdico como apoyo en los tratamientos que usted realiza?**

Transmitir información, como el violentometro y circulo de la violencia con sus etapas, las cuales cuenta la fundación.

**8. ¿Qué características debe tener un material lúdico para acompañarlo o apoyarlo a usted dentro de un tratamiento?**

Debe ser de materiales resistentes, que proporcione información y que pueda ser un apoyo a los casos de personas con pensamientos suicidas, que regularmente son con adultos y adolescentes. Dentro de la fundación no contamos con mucho material para la prevención del suicidio y podría ser un recurso valioso, al igual que el tema de la xenofobia, homofobia y el tema del buen trato a la familia.

**Apéndice B**

**Entrevistas 2**

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Doris Iza

**Cargo:** Psicóloga Clínica

**Fecha:** 6 de Junio 2022

**1. ¿Cuáles son los temas a tratar en las terapias familiares?**

Los temas más comunes a tratar dentro de la fundación serian lo que es el manejo de conflictos, la mejora de la comunicación en el hogar.

**2. ¿Qué actividades se realizan a lo largo de las terapias familiares?**

Lo que se realiza normalmente son los juegos de roles, actividades socioeducativas y un análisis en la comunicación.



**3. ¿Hace uso de algún material o recurso de cualquier tipo en las terapias familiares?**

Se realizan lo que son los test proyectivos, los cuales se utilizan para evaluar las emociones y la personalidad del paciente.

**4. ¿Qué temas se abarcan en los talleres de sensibilización?**

Por lo general los temas más recurrentes en los talleres son la xenofobia, nuevas masculinidades, prevención de la TDP y la VBG.

**5. ¿De cuantas personas se conforman los talleres de sensibilización y cuál es su duración?**

Los talleres de sensibilización asisten a partir de 10 a 100 personas, es una reunión mensual que dura aproximadamente de una a tres horas.

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Hipatia Toapanta

**Cargo:** Psicóloga Clínica

**Fecha:** 6 de Junio 2022

**1 ¿Cuáles son los temas a tratar en las terapias familiares?**

Se enfocan múltiples problemas de una manera integral utilizando algunas técnicas y terapias, entre ellas se tratan problemas conductuales, juego de roles, comunicación asertiva, buen trato entre individuos del sistema familiar, responsabilidades y obligaciones de cada miembro dinámicas familiares entre otros.

**2 ¿Qué actividades se realizan a lo largo de las terapias familiares?**

Algunas de las actividades que se utilizan en las terapias familiares son: práctica de juego de roles, modelado, preguntas y respuestas con respecto a lo emocional entre otras actividades variadas de acuerdo a las necesidades del caso.

**3 ¿Cómo aplica usted la terapia sistémica en las terapias familiares?**

Este tipo de terapia se basa en el postulado que sugiere, las personas y sus problemas se encuentran ligados en interrelación a sistemas más complejos de los cuales el principal es la familia. Por lo tanto, se toma en cuenta el funcionamiento familiar en su totalidad, más no solamente los problemas del individuo. De esta forma se identifican “puntos sensibles” y portadores de los diferentes patrones conductuales y roles que pueden estar funcionando de manera poco saludable, para poder trabajar en ellos.

#### **4 ¿Hace uso algún material o recurso de cualquier tipo de terapias familiares?**

Juegos didácticos, espejo, cabe resaltar que ningún caso tiene los mismos requerimientos.

### **Apéndice C**

#### **Entrevistas 3**

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Hipatia Toapanta

**Cargo:** Psicóloga Clínica

**Fecha:** 10 de Junio 2022

#### **1. ¿Cuáles son los conflictos que más frecuencia tienen las familias dentro de las terapias familiares y cuál es el tratamiento?**

Por lo general los casos más comunes en terapia son problemas de comunicación, no identificar los roles dentro de la familia, situación económica que produce estrés y ansiedad. El tratamiento por lo general es de carácter integrativo, ya que se utiliza herramientas variadas entre ellas se mencionó juego de roles, modelado, preguntas para identificar estado emocional y patrones conductuales, terapias integrativas, cabe resaltar que no solo se utiliza terapia sistémica familiar.

#### **2. ¿Cuánto duran las terapias familiares por sesión y su totalidad?**

Las sesiones van de 40 a 50 minutos aproximadamente, el tiempo de extensión de la terapia total depende de las características de cada caso y los resultados que se vayan obteniendo.

### **3. ¿Cuál miembro de la familia presenta más dificultades?**

Todo depende del contexto del caso por lo general los más vulnerables en el núcleo familiar son los niños. Hay que tomar en cuenta que los niños son el resultado de un entorno familiar.

### **4. ¿Cómo sobrellevan los niños durante las terapias?**

Muchas veces al principio presentan timidez y falta de confianza, hay que tomar en cuenta que las terapias hay que enfocarla de una forma lúdica y atractiva para despertar el interés de los infantes en las mismas.

### **5. ¿Cómo se realizan los juegos de roles?**

Es una herramienta que se encuentra entre las técnicas denominadas como narrativas, consiste en representar papeles o situaciones de acuerdo a los objetivos se puede realizar de forma grupal o individual. Por lo general se la usa en grupos para fortalecer habilidades sociales de los participantes.

### **6. ¿Cómo se realiza y de que trata las “preguntas con respecto a lo emocional”?**

Son preguntas enfocadas al estado de ánimo, se indaga con respecto a las situaciones de la vida cotidiana y la reacción de los individuos ante las mismas.

### **7. ¿Cómo se realiza y de que se trata la actividad “modelado”?**

Es una técnica dentro de la terapia cognitivo conductual, que consiste en lograr construir conductas deseadas mediante la imitación de las mismas.

### **8. ¿Cómo son los juegos didácticos que usa?**

Se utilizan juegos para armar rompecabezas y juegos de estrategia para poder desarrollar diferentes habilidades. Siempre se debe recordar que cada paciente tiene necesidades distintas y la técnica o herramienta que se utilizará depende de eso.

### **9. ¿De qué se trata el material “espejo”?**

Es una técnica basada en el modelamiento y reforzamiento, tiene el objetivo de mejorar la autoestima empleando la auto contemplación, fomentando un auto

concepto saludable, por medio de la introspección mientras se desarrollan algunas acciones frente a un espejo.

## Apéndice D

### Preguntas para el contenido de las tarjetas de juego

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Hipatia Toapanta, Doris Iza

**Cargos:** Psicólogas Clínicas

**Fecha:** 18 de Junio 2022

¿Tienes responsabilidades dentro del hogar y las acatas correctamente?

¿Expresas tus ideas y defiendes tus puntos de vista?

¿Te sientes escuchado y respetado en tu hogar?

¿Escoges tu círculo social, identificas preferencias de con quién estar o no, según sus afinidades?

¿Pone los objetos que utiliza en el puesto y deja ordenando el lugar dónde está?

¿Mantiene su concentración y enfoque en las actividades que realiza?

¿Planificas el tiempo para todas sus actividades?

¿Te gusta hacer actividades con los integrantes de tu familia?

¿Expresas tus ideas e inquietudes con facilidad?

¿Si tienes un secreto importante a quién de tu familia contarías?

¿Cómo describirías la forma de comunicarte con tus padres?

¿Con qué frecuencia hablas con tus padres?

¿Cuándo se origina un conflicto con tus padres, cómo te sientes?

¿Con qué frecuencia discutes con tus padres?

¿Dónde se suelen producir más comúnmente los conflictos?

¿Tras una discusión con tus padres, ¿cómo te sientes?

¿Te sientes feliz y seguro en tu hogar?

¿Modera su conducta de acuerdo al momento, lugar y actividad que esté realizando?

¿Acatas ordenes e instrucciones en juegos y actividades en general?

¿Tienes facilidad en la interacción con los miembros de tu familia?

¿En caso de necesitar ayuda con quién de tu familia puedes contar?

¿Te gusta trabajar en equipo con los miembros de tu familia?

## **Apéndice E**

### **Retos para el contenido de las tarjetas de juego**

**Institución:** Fundación Alas De Colibrí

**Nombre:** Hipatia Toapanta, Doris Iza

**Cargos:** Psicólogas Clínicas

**Fecha:** 18 de Junio 2022

Menciona a tu persona dentro de tu hogar.

Deletrea el nombre de tu mascota si no la tienes salta tres veces.

Menciona algo que te guste hacer cuando estas con tu familia.

Escribe el nombre de tu animal favorito.

Canta una canción que te recuerde a tu familia.

Imita a una persona de tu familia.

Tócate la nariz, mientras nos cuentas algo divertido que suele hacer alguien de tu familia.

Menciona el nombre de la persona a quién más quieres en tu entorno familiar.

Imita a tu mascota o a tu animal favorito.

Menciona un recuerdo bonito que tengas sobre tus padres.

Representa o describe tu comida favorita sin mencionar el nombre (si adivinan avanzas tres espacios si nadie adivina tú retrocedes 3 pasos)

Representa o describe una fruta o comida que no te guste (si adivinan avanzas 3 espacios si nadie adivina retrocedes 3 espacios)

Menciona la actividad que menos te guste hacer dentro del hogar.

Menciona tu color favorito y consigue un objeto de ese color (avanza tres espacios si lo logra o retrocede 3 espacios).

Dibuja la actividad que más te guste hacer (si adivinan avanzas 2 puestos si no adivinan retrocedes 2 puestos)

Menciona una frase o palabra que te recuerde a alguien de tu familia.

Menciona el personaje (familia, historia, famosos etc.) que más admires y por qué.

Cuenta una anécdota bochornosa que te haya sucedido estando con tu familia.

Representa sin palabras tu deporte favorito (si lo adivinan avanzas 3 puestos si no lo adivinan retrocedes 3 puestos).

Menciona un refrán que digan tus abuelos o algún adulto de tu familia.