

Álbum de la cortesía
Proceso investigativo y consolidación de producto
Trabajo de grado: Ingeniería en Diseño Industrial
Instituto Tecnológico Metropolitano
Proyecto de Aula: convenio ITM-ANSPE

Elaborado por:

Nombre	Identificación
Alejandro Pérez	3380406
Luisa Fernanda Mejía	1152195220
Victoria Morant	1128401501
Erika Imbett	32887861



1. RESUMEN

La problemática de la pobreza extrema en Colombia, ha sobrepasado los límites de las carencias de bienes materiales en las familias que la padecen.

Las intervenciones estatales aún no han tocado la raíz del conflicto y es por eso que algunas, Ong's, fundaciones, organismos internacionales nacionales, hacen el papel de dolientes de un problema de orden prioritario, con soluciones en su mayoría de tipo "franciscano".

Los estudiantes del ITM hicieron el ejercicio de tratar de solucionar al menos uno de los logros que considera la ANSPE (Agencia Nacional para la superación de la Pobreza Extrema) debe de ser tratado par que una familia pueda salir de la pobreza extrema.

Esta Agencia considera se deben categorizar aspectos que enmarcan las condiciones socioeconómicas de una familia en variables de estratificación social, en este caso pobreza extrema, se hizo la elección del logro 38 que señala textualmente el tema de las pautas de crianza: "La familia genera espacios de diálogo y aplica normas de convivencia familiar y resolución de conflictos". De esta base se empieza a trabajar y a trazar rumbos para la superación del logro.

La ANSPE asigna al equipo de trabajo, una familia disfuncional conformada por 6 miembros (cinco niños y una madre cabeza de familia) de la vereda la quiebra del municipio de caldas Antioquia, la cual se encontraba con logro escogido pendiente por superar.

Ya con el logro y con la familia que se trabajaría se dispone a realizar una investigación previa sobre la pobreza extrema en Colombia, cifras, historia y proyectos y/o procesos que el estado ha realizado para la erradicación de esta en Colombia. Se realiza un cronograma de actividades donde se incluyen 4 visitas a la familia, permitiendo el proceso de co-creación. Se elige la metodología HCD (escuchar, crear y entregar) que nos guiará durante todo el proceso.

Gracias a las herramientas utilizadas en el proceso investigativo y de desarrollo de producto, (PDS, Matriz de comparación, estudio de mercado, técnicas de psicoanálisis infantil –mayéutica-QFD, etc.), se eligen cinco ideas que cumplen con los requisitos necesarios para la superación de logro y para su implementación. Estas ideas se cruzan en la matriz de comparación con las especificaciones técnica (PDS) y se escoge una, la cual recoge todos los requisitos, reforzándola con características relevantes de las otras cuatro alternativas.

De este trabajo nace el *ÁLBUM DE LA CORTESÍA*, producto que busca incrementar los espacios de dialogo, incentivar la utilización de las normas de convivencia familiar y ayudar a la resolución de conflictos, a través del juego como herramienta funcional a los cambios de pensamiento y accionar dentro de la cotidianidad familiar.

1.1. ABSTRACT

The problem of extreme poverty in Colombia, has exceeded the limits of the lack of material goods in families who suffer. Government interventions have not yet touched the root of the conflict and that is why some, NGO's, foundations, national international organizations play the role of grieving a problem in priority order, with solutions mostly "Franciscan" type. ITM students did the exercise of trying to solve at least one of the achievements that considers ANSPE (National Agency for Overcoming Extreme Poverty) must be treated even a family to escape extreme poverty. Of the 42 achievements that the agency believes must be addressed, the choice of 38 achievement points verbatim became the subject of child rearing: "The family creates opportunities for dialogue and applies rules of family life and conflict resolution". From this basis it starts to work and draw directions for overcoming achievement.

The ANSPE assigned to the team, a dysfunctional family consisting of 6 members (five boys and a female head of household) in the path of bankruptcy Caldas municipality of Antioquia, which was chosen to achieve outstanding overcome. Already with the achievement and family that work is about to make a preliminary investigation into extreme poverty in Colombia, figures, history and projects and / or processes that the state has done to eradicate this in Colombia. A schedule of activities where 4 family visits included is performed, allowing the process of co-creation. The HCD methodology (listen, create and deliver) that will guide us throughout the process is chosen.

Thanks to the tools used in the research and product development process (PDS, Matriz comparison, market research, technical psychoanalytic child-mayéutica-QFD, etc...), Five ideas that meet the requirements to be chosen overcoming achievement and for its implementation. These ideas are crossed in the matriz compared to the technical specifications (PDS) and choose one, which collects all requirements, reinforcing it with other relevant characteristics of the four alternatives. This work stems COURTESY OF ALBUM, which seeks to increase the product spaces for dialogue, encourage the use of family living standards and help resolve conflicts through the game as a functional tool to changes in thinking and actions in everyday family life.

2. GLOSARIO

• **Marginalidad o marginación**

En sociología, se denomina marginación o exclusión a una situación social de desventaja económica, profesional, política o de estatus social, producida por la dificultad que una persona o grupo tiene para integrarse a algunos de los sistemas de funcionamiento social (integración social). La marginación puede ser el efecto de prácticas explícitas de discriminación —que dejan efectivamente a la clase social o grupo social segregado al margen del funcionamiento social en algún aspecto— o, más indirectamente, ser provocada por la deficiencia de los procedimientos que aseguran la integración de los factores sociales, garantizándoles la oportunidad de desarrollarse plenamente. En un lenguaje menos avanzado es excluir a una persona por su rango económico, social o político.¹

• **Conflicto**

El conflicto es una situación en que dos o más individuos, intereses contrapuestos entran en confrontación, oposición o emprenden acciones mutuamente antagonistas, con el objetivo de neutralizar, dañar o eliminar a la parte rival, incluso cuando tal confrontación sea verbal, para lograr así la consecución de los objetivos que motivaron dicha confrontación²

• **Pobreza**

Forma de vida que surge como producto de la imposibilidad de acceso o carencia de los recursos para satisfacer las necesidades físicas y psíquicas básicas humanas que inciden en un desgaste del nivel y calidad de vida de las personas, tales como la alimentación, la vivienda, la educación, la asistencia sanitaria o el acceso al agua potable. También se suelen considerar la falta de medios para poder acceder a tales recursos, como el desempleo, la falta de ingresos o un nivel bajo de los mismos. También puede ser el resultado de procesos de exclusión social, segregación social o marginación³

• **Nivel Socioeconómico**

Es una medida total económica y sociológica combinada de la preparación laboral de una persona y de la posición económica y social individual o familiar en relación

¹ Hart JT. The Inverse Care Law. Lancet. 1971; i:405-12

² ALZATE, R. 1998. Análisis y resolución de conflictos. Una perspectiva psicológica. Bilbao: Universidad del País Vasco

³ PNUD (2010). Orígenes del enfoque de Desarrollo Humano. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo

a otras personas, basada en sus ingresos, educación, y empleo. Al analizar el nivel socioeconómico de una familia se analizan, los ingresos del hogar, los niveles de educación, y ocupación, como también el ingreso combinado, comparado con el individual, y también son analizados los atributos personales de sus miembros.⁴

- **Crianza**

La familia influye en el desarrollo socio-afectivo del infante, ya que los modelos, valores, normas, roles y habilidades se aprenden durante el período de la infancia, el cual está relacionado con el manejo y resolución de conflictos, las habilidades sociales y adaptativas, con las conductas pro sociales y con la regulación emocional.⁵

- **Replicabilidad**

Posibilidad de reproducir en una forma clara y consistente los resultados de un experimento, esto bajo condiciones equivalentes o condiciones diferentes⁶

- **Disfuncional**

En el contexto, se refiere a las familias en la que los conflictos, la mala conducta, y muchas veces el abuso por parte de los miembros individuales se produce continuamente y regularmente, lo que lleva a otros miembros a acomodarse a tales acciones.⁷

- **Pauperismo**

Designa la situación de pobreza en que se encuentra la totalidad o una fracción considerable de la población de un país.⁸

- **Diálogo**

Es una forma oral o escrita en la que se comunican dos o más personajes en un intercambio de información entre sí.⁹

- **Lúdica**

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir

⁴ Marmot, Michael. 2004. The Status Syndrome: How Social Standing Affects Our Health and Longevity. New York: Owl Books

⁵ La crianza y la educación de los hijos en la sociedad actual: ¿lo estamos haciendo bien? 2008

⁶ <http://es.thefreedictionary.com/replicable>

⁷ Manual de Diagnóstico de relación y de la Familia de Florencia patrones disfuncionales W. Kaslow c. 1996

⁸ <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=pauperismo>

⁹ Dialogyca: Biblioteca Virtual del Diálogo Hispánico
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/dialogycabddh/presentacion.html>



Institución Universitaria

encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.¹⁰

- **Mayéutica**

Método o una técnica que consiste en realizar preguntas a una persona hasta que ésta descubra conceptos que estaban latentes u ocultos en su mente.¹¹

- **HCD**

Proceso metodológico utilizado para el diseño, el cual se divide en tres etapas, H: escuchar (Hear en Ingles) consiste en encontrar con quien hablar, como recopilar historias, y escoger la forma de como recopilar las observaciones.

C: Crear (Create en Ingles) donde se genera oportunidades y soluciones que son aplicables a toda la comunidad

D: Entregar (Deliver en Ingles) se toman las mejores soluciones y se implementan a la comunidad.¹²

- **Co-creación**

Estrategia de negocio o de marketing que redunda en la generación de actividades conjuntas entre la empresa y sus clientes.¹³

10 <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=ludica>

11 «Etimología de mayéutica». Etimologías de Chile. Consultado el 10 de junio 2014

12 <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>

13 <http://support.es.eyeka.com/knowledgebase/articles/38114--que-es-la-co-creaci%C3%B3n>

2.1. GLOSSARY

•Marginalization or exclusion

In sociology, marginalization or exclusion is called a social economic disadvantage, professional, political or social status, caused by the difficulty that a person or group has to join some of the systems of social functioning (social integration). Marginalization may be the effect of explicit discriminatory practices left-effectively to social class or social group outside the segregated social functioning in some way- or, more indirectly, be caused by a lack of procedures to ensure the integration of social, granting them the opportunity to fully develop. In a less advanced language is to exclude a person by their economic, social or political rank.

• Conflict

The conflict is a situation in which two or more individuals competing interests come into confrontation, opposition or mutually antagonistic actions undertaken with the aim to neutralize, injure or eliminate the rival party, even if such verbal confrontation, thus achieving the achieving the objectives for which this confrontation

• Poverty

Lifestyle arising as a result of lack of access or lack of resources to meet basic human physical and psychological needs that affect wear level and quality of life of individuals, such as food, housing, education, health care and access to clean water. They are also often considered the lack of means to access resources such as unemployment, lack of income or a low level of the same. It may also be the result of processes of social exclusion, social segregation or marginalization

• Socioeconomic Status

It is a total economic and sociological combined measure of job readiness of an individual and the individual or family's economic and social position relative to others, based on income, education, and employment. When analyzing the socioeconomic status of a family are analyzed, household income, education levels, and occupation, as well as the combined income, compared to the individual, and also analyzed the personal attributes of its members.

• Foster

The family influences the socio-emotional development of the infant, as the models, values, norms, roles and skills learned during the period of childhood, which is related to the management and resolution of conflicts, social and adaptive skills with pro-social behaviors and emotional regulation.

- **Replicability**

Ability to play in a clear and consistent way the results of an experiment, this under equivalent conditions or different conditions

- **Dysfunctional**

In the context, refers to families in which conflict, misbehavior, and often abuse on the part of individual members occur continually and regularly, leading other members to accommodate such actions.

- **Pauperism**

Designates the poverty that is all or a substantial fraction of the population of a country.

- **Dialogue**

It is an oral or written form in which two or more characters communicate by sharing information with each other.

- **Lúdica**

The playful is a dimension of human development that promotes psychosocial development, acquisition of knowledge, the formation of personality, ie involves a range of activities where pleasure, enjoyment, creative activity and knowledge is crossed.

- **Mayéutica**

Method or technique of asking questions to a person until it discovers concepts that were dormant or hidden in your mind.

- **HCD**

Methodological process used to design, which is divided into three stages, H: listen (Hear in English) is to find to talk to, such as collecting stories, and how to choose and collect comments.

C: Create (Create in English) where opportunities and solutions that are applicable to the whole community is generated

D: Deliver (Deliver in English) the best solutions are taken and implemented at the community.

- **Co-creation**

Business strategy or marketing resulting in the generation of joint activities between the company and its customers.

Contenido

1.	RESUMEN.....	1
1.1.	ABSTRACT	3
2.	GLOSARIO	4
2.1.	GLOSSARY	7
3.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	11
3.1.	Definición del logro a superar (problema)	11
3.2.	Clasificación de la necesidad.....	12
4.	JUSTIFICACIÓN	12
5.	MARCO TEÓRICO.....	17
6.	OBJETIVOS DEL PROYECTO	22
6.1.	Objetivo General	22
6.2.	Objetivos específicos	22
7.	ALCANCES DEL PROYECTO	22
8.	LOCALIZACIÓN FÍSICA – UBICACIÓN EN EL ESPACIO	23
8.1.	Análisis geográfico Caldas.....	23
8.2.	Ubicación	23
8.3.	Análisis Demográfico Caldas	25
8.4.	Etnografía.....	25
9.	ACTIVIDADES, TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS	25
10.	CRONOGRAMA.....	26
11.	BENEFICIARIOS	26
11.1.	Análisis de usuario	26
11.2.	Entorno de la familia objeto de estudio	26
11.3.	Integrantes de la familia	28
11.4.	Usuario genérico.....	28
12.	PANORAMA GENERAL DEL COMPORTAMIENTO DEL USUARIO	31
12.1.	Estilo de vida	31
12.2.	Autonomía en la decisión de compra:.....	31
12.3.	Análisis comrológico.....	31



12.4.	Cliente que compra el producto	31
12.5.	Características de un comprador de bajos ingresos.....	32
13.	ELEMENTOS RELEVANTES DE LA SITUACIÓN DE DISEÑO Y APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	33
14.	ELEMENTOS DE CO-CREACIÓN.....	34
14.1.	Validación de valores a los requerimientos del qfd	37
14.2.	Demandas y deseos del usuario hacia el producto.....	37
15.	ANÁLISIS DE MERCADOS	38
15.1.	Caracterización.....	38
15.2.	Canales de distribución nacionales.....	39
16.	PROCESO CREATIVO	40
16.1.	Generación de ideas	40
16.2.	Diseño detallado de las 5 alternativas de diseño	44
16.3.	Tablero Segunda alternativa de diseño.....	48
16.4.	Trompo, tercera alternativa de diseño.....	50
16.5.	Cartas, cuarta alternativa de diseño	53
16.6.	Torre, quinta alternativa de diseño.....	56
17.	¿Y COMO SABER QUE EL INDIVIDUO SUPERA DESDE SU MENTE LA POBREZA EXTREMA?	58
17.1.	La matriz de comparación entre las 5 alternativas de diseño.....	59
17.2.	Idea seleccionada	59
18.	RECURSO HUMANO	62
19.	RECURSO FINANCIERO	63
20.	CONCLUSIONES.....	63
22.	TABLA DE ILUSTRACIONES	65
23.	GUÍA DE TABLAS	66
24.	BIBLIOGRAFIA.....	67
	CIBERGRAFÍA	68

3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El Departamento de Diseño Industrial, adscrito a la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano, genera un convenio con la Agencia Nacional para la superación de la Pobreza Extrema (ANSPE), quien hace parte del Ministerio del Interior, como entidad encargada de dinamizar conceptos y estrategias para superar la pobreza extrema en todo el territorio Colombiano .

Esta negociación orienta al diseñador del ITM, hacia la transformación social por medio de procesos de diseño capaces de solucionar algunos aspectos ya estipulados por la ANSPE (en el instrumento llamado rotafolio), que tienen como finalidad categorizar el nivel socioeconómico de las familias, definiendo si se encuentra o no en situación de pobreza extrema; estos aspectos son expuestos por el docente y cada equipo de estudiantes debe tomar uno de ellos aún sin conocer las familias, al cual llamarán logro durante el proceso de diseño del semestre.

Luego con la ayuda de los cogestores, que son los jóvenes contratados por la ANSPE encargados de monitorear las familias para ver sus avances, asignan a los estudiantes una familia apropiada para el logro escogido. De tal suerte que la definición del problema, no es una construcción metodológica del equipo de estudiantes en el proceso de diseño; es una asignación formal por parte de la agencia.

3.1. Definición del logro a superar (problema)

La familia genera espacios de diálogo y aplica normas de convivencia familiar y resolución de conflictos. (Rotafolio, ANSPE).

3.2. Clasificación de la necesidad

La necesidad de atender al logro 38, planteado por la ANSPE, es clasificada como una necesidad sentida, como percepción subjetiva de cada individuo que conforma la familia.

4. JUSTIFICACIÓN

El tema de la pobreza extrema en Colombia, es especialmente sensible a los ojos de un país que se niega a reconocer el subdesarrollo y las condiciones de vida inequitativas de la población, como un problema de orden social, político económico y cultural; que trasciende a la negación de los derechos humanos fundamentales de carácter inalienable, estos derechos se encuentran consignados en la constitución política colombiana, quien establece al Estado Colombiano como Estado Social de Derecho

[TITULO I - DE LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES ARTÍCULO 1. Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general.], por tanto único garante y violador de los mismos .

Este análisis esta direccionado específicamente en el Departamento de Antioquia, en el Municipio de Caldas vereda la Quebra sector el 30; muestra de una población carente de sus derechos fundamentales, sin trabajo digno, sin vivienda digna, sin alimentación y podría decirse que a punto de renunciar a su propia dignidad; todas vulneraciones constitucionales latentes, inequidad social, discriminación y marginalidad, son factores detonantes para la pobreza extrema y que se evidencian al acceder a esta investigación .

[El Estado promoverá las condiciones para que la igualdad sea real y efectiva y adoptará medidas en favor de grupos discriminados o marginados.



Institución Universitaria

El Estado protegerá especialmente a aquellas personas que por su condición económica, física o mental, se encuentren en circunstancia de debilidad manifiesta y sancionará los abusos o maltratos que contra ellas se cometan". CAPITULO I - DE LOS DERECHOS FUNDAMENTALES, Artículo 13 Constitución política de Colombia]

Si bien es cierto que la carencia de recursos económicos, es el factor que agudiza las crisis y prolifera la pobreza extrema en este sector, no es el único, también puede notarse que la falta de educación, los problemas de diálogo, los diferentes conflictos intra-familiares y la ausencia de pautas de crianza, ponen en riesgo la estructura mental de quienes padecen esta situación sobre todo en el desarrollo de su infancia.

La desprotección Estatal a esta población ha tenido como consecuencia una deshumanización de la concepción de vida digna de estas personas. Uno de los problemas por lo que se asumen en la pobreza extrema es la mentalidad de ruina afianzada día a día por las condiciones de su entorno inmediato. La baja autoestima, el desconocimiento de sus derechos, el carente deseo de salir adelante, la falta de oportunidades entre otros, no les da más opciones que encontrar mecanismos de supervivencia que terminan por desdibujar completamente cualquier indicio de superación; generar lastima se convierte en un aliado para sobrevivir cuando los derechos constitucionales y humanos son vulnerados y las garantías estatales pocas o nulas, es aquí cuando acciones como el robo, el posible microtráfico, la prostitución y la mendicidad se conciben como una solución o una fuente de ingresos.

Se puede percibir que este comportamiento es una heredad de marginalidad que pasa de generación en generación como es el caso de la familia objeto de este estudio; las madres o personas cabeza de familia no inculcan a sus hijos y/o demás miembros que conforman el grupo familiar, normas de convivencia, no adoptan una postura de autoridad para resolución de conflictos ni crean espacios de diálogo que ayuden a la armonía dentro de este, agravando más las condiciones no solo del individuo sino también de la colectividad inmediata.



Institución Universitaria

Las acciones estatales para combatir esta problemática son mediáticas (de forma no de fondo). Por esta razón los estudiantes de 10 semestre de Ingeniería Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano adscritos al proyecto de la ANSPE (Agencia Nacional para la superación de la pobreza extrema) en la búsqueda de culminar sus estudios con el desarrollo de la última cátedra práctica de la carrera y que enlazados por un convenio institucional trabajan de la mano con el Estado para enfocarse en la superación de este flagelo desde el planteamiento de soluciones por medio del Diseño Industrial, emprenden una nueva perspectiva en la aplicación de esta disciplina.

Es aquí cuando se emprende una investigación directa con la familia asignada por la ANSPE, con la ayuda invaluable de los cogestores sociales que acompañan a los estudiantes y a las familias en situación de pobreza extrema, para orientarlos en el reto de superar las dificultades estandarizadas y tamizadas por esta agencia. Cabe anotar que el Estado no brinda ningún aporte material a estas familias por evitar caer en el "asistencialismo", ni a los estudiantes que se enfrentan a grandes desafíos para solucionar algunos aspectos mínimos en esta dura tarea, solo con la convicción de que el Diseño Industrial es una herramienta para cambiar las condiciones de vida de la población colombiana.

La investigación se orienta hacia la solución del logro número 38 establecido por el análisis y tamizaje realizado por la ANSPE del que se hacía referencia anteriormente.

Este logro es expresado así de manera textual:

La familia debe generar espacios de diálogo y aplicar normas de convivencia familiar y resolución de conflictos.

Los estudiantes aplican todos los conocimientos disciplinares adquiridos a lo largo de su formación profesional para dar solución al tema de las pautas de crianza por medio de esta investigación y están enfrentados a buscar los elementos necesarios, conceptualizándolos desde el análisis sistémico, metodológico, teórico y dialectico del diseño industrial y sus aplicaciones en la familia asignada, para de incentivar



Institución Universitaria

al grupo familiar en el manejo de pautas comportamentales que ayuden a superar las carencias que hoy son expresadas como el logro número 38 de la Agencia Nacional para la superación de la Pobreza Extrema (ANSPE); la solución de esta problemática debe ser orientada hacia la erradicación de sus orígenes, a través de la implementación de un método o producto innovador y de fácil replicabilidad, que consiga rescatar la interacción familiar fundamentada en la educación con valores, la resolución dialogada de los conflictos de índole familiar que aquejan a este segmento poblacional. Una muestra del Diseño Industrial con sentido social.

4.1. Árbol de causas y efectos

Con respecto a la participación estatal en la erradicación de la pobreza extrema

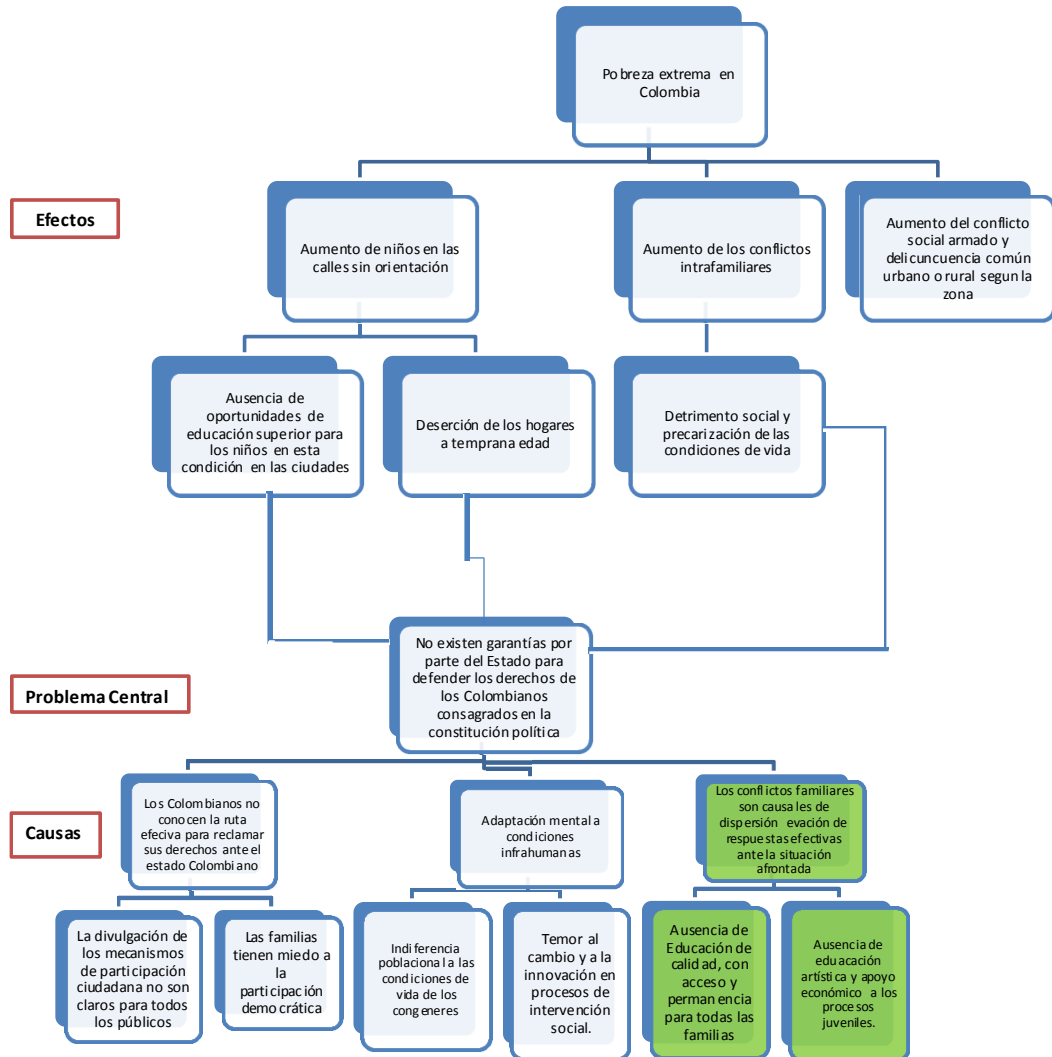


Ilustración 1 pobreza extrema en Colombia - Análisis causa - efecto

5. MARCO TEÓRICO

La problemática de la pobreza extrema en Colombia, ha sobrepasado los límites de las carencias de bienes materiales en las familias que la padecen.

Las intervenciones estatales aún no han tocado la raíz del conflicto y es por eso que algunas, Ong's, fundaciones, organismos internacionales nacionales, que hacen el papel de dolientes de un problema de orden prioritario, con soluciones en su mayoría de tipo "franciscano".

La CEPAL en su último informe arroja crudas cifras que no mienten, la magnitud de la pobreza e indigencia entre niños y adolescentes colombianos es del 45% (pobres) y 17% (indigentes). Revisando detenidamente las cifras se puede comprobar que el 62% de los niños Colombianos no tienen derecho a soñar ni a vivir dignamente, debatiendo sus vidas entre la desnutrición, las nulas condiciones de higiene, y la falta de educación

Según el DANE en el informe que presenta para Julio del 2002, manifiesta que el índice de desempleo en las 7 ciudades principales del país, fue del 15.6%, lo que quiere decir que tres millones setenta mil colombianos y colombianas no perciben un solo peso de ingreso¹⁴

De acuerdo con Planeación Nacional y el DANE, en Colombia una persona se encuentra bajo la línea de pobreza extrema cuando tiene ingresos por debajo de \$90.000 al mes.

A continuación se mostrarán los indicadores de pobreza extrema que brindó el DANE, el pasado 17 de Julio de 2013 en un comunicado de prensa.

Comportamiento de la Línea de Pobreza Extrema

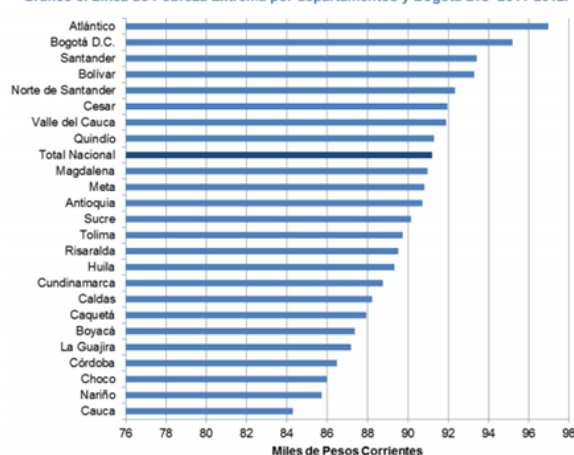
La línea de pobreza extrema nacional para el año 2012 fue de \$91.207. Atlántico fue el departamento con la mayor línea de pobreza extrema (\$96.967), la cual está

¹⁴ DANE. Julio 2002

\$5.760 por encima del valor nacional mientras el departamento de Cauca presentó la menor línea de pobreza extrema (\$84.292), la cual está \$6.915 pesos por debajo del valor nacional.¹⁵

El departamento que presentó mayor aumento en la línea de pobreza extrema en el año 2012, fue Santander que creció 4,9% con respecto al 2011. El departamento del Valle del Cauca fue el que presentó menor crecimiento con respecto al 2011 (3,5%).

Gráfico 5. Línea de Pobreza Extrema por departamentos y Bogotá D.C. 2011-2012.



Fuente: DANE, cálculos con base GEIH

Ilustración 2 Pobreza extrema por departamentos, Datos tomados del DANE

Desde hace 10 años, un número considerable de países del mundo, se comprometieron con el desarrollo de estrategias sociales, macroeconómicas y estructurales que son necesarias para reducir la pobreza y promover el crecimiento. En Colombia estas estrategias, fueron construidas a través de procesos participativos que en teoría involucraban a los diferentes niveles y poderes del Estado, a la sociedad civil y a los organismos de crédito y cooperación, entre otros. Este paso de unidad de diferentes sectores, es considerado importante en la consolidación de un proceso de reflexión permanente sobre los determinantes de la pobreza y las medidas que pueden contribuir a su superación. Dieron paso

¹⁵ Censo oficial DANE 2005, Perfiles Departamentos y Municipios.



Institución Universitaria

entonces a la ejecución de los procesos planeados de la mano de 14 entidades del orden nacional.

Se da origen al trabajo de la Red Juntos, cuyo objetivo principal era superación de la pobreza extrema, con la intención de servir como guía a las familias más pobres para que pudieran acceder a la oferta de programas y proyectos sociales que en su momento promovía del Estado.

Se comprueba que la violencia es uno de los principales desencadenantes del hambre, que la ruptura de los sistemas de producción y de distribución de alimentos como consecuencia de un conflicto, es la primera causa de desabastecimiento, que el hambre se convirtió en un objetivo militar, un arma para silenciar a las poblaciones por medio estudios del Banco Mundial, muestran que los países que han sufrido un deterioro de su situación nutricional en los últimos años han vivido a su vez un conflicto o una violenta crisis social.¹⁶

A causa del conflicto armado, el desplazamiento forzoso, la herencia del narcotráfico, el posicionamiento de los grupos paraestatales urbanos, entre otros, se consolida del Sistema de Protección Social en Colombia, con la intención de tener el sistema de “seguridad social integral” como política de garantías a la sociedad, que en condiciones vulnerables a causa de múltiples acciones de exterminio engrosaban las listas de la pobreza extrema en Colombia.¹⁷

Estos programas migraron hacia la Red Unidos, con el apoyo del Ministerio del Interior, como estrategia para la superación de la pobreza extrema del Gobierno Nacional, quienes establecieron como meta del cuatrienio que 350 mil familias superaran la pobreza extrema en el país, asegurando que las familias más pobres puedan acceder a los programas a los que son elegibles.

Actualmente, es estrategia de es la Agencia Nacional Para La Superación De La Pobreza Extrema (ANSPE)¹⁸.

¹⁶ http://www.accioncontraelhambre.org/area_actuacion.php

¹⁷ https://www.dnp.gov.co/Portals/0/archivos/documentos/DDS/Pobreza/En_Que_Vamos/ESTRATEGIA%20libro%20def.pdf

¹⁸ www.anspe.gov.co



Institución Universitaria

Esta agencia tiene como meta que 350.000 familias (1.000.500 colombianos) superen la pobreza extrema apuntando al plan de desarrollo nacional [2010-2014].

Implementando por medio del centro de innovación social nuevas estrategias, metodologías y herramientas encaminadas a apoyar la erradicación de la pobreza extrema en el país.

En los últimos tres años la pobreza por ingresos se redujo 5%, es decir, se logró que 2,4 millones de personas cuenten con ingresos superiores a la línea de pobreza en sus hogares.

La tasa de pobreza en 2013, correspondiente al 32,2 %, fue la cifra más baja en la última década, sólo 0,2 % por encima de la meta del cuatrienio (32%). Por su parte, la pobreza extrema medida por ingresos se ubicó en 10,1% en 2013, lo que significa que en lo corrido del cuatrienio se ha presentado una disminución de 2,2% lo que significa que 1.3 millones de personas salieron de la pobreza extrema en el presente¹⁹. Según el último informe publicado por la ANSPE el 27 de febrero de 2014, en el 2013, 89.215 familias superaron su condición de pobreza extrema.

Es claro que estas condiciones de vida se reflejan en el comportamiento de los individuos que conforman estas familias, esta es la razón de las afecciones en la convivencia y la ausencia de diálogo; factores secuelas comportamentales que afectan la construcción mínimas de respeto por los demás.

“Los conflictos forman parte inevitable de toda relación humana, dada la existencia de diferencias individuales, puntos de vista diferentes, objetivos e intereses distintos... En el seno familiar, en cuanto grupo social, las diferencias también generan desencuentros, que sin una gestión adecuada pueden originar verdaderas crisis”.

Lorena López Muñoz²⁰

¹⁹ http://www.anspe.gov.co/sites/default/files/imce/OAP/transparencia/informe_de_gestion_anspe_-_vigencia_2013.pdf

²⁰ www.saludmental.info/Secciones/educativa/resolucionconflictosfamiliaabril06.htm

Autores como Walter Landaeta quien publica que una familia debe tener nueve normas de convivencia básicas²¹.

- Respetar los límites.
- No tocar las cosas ajenas, salvo que se pida permiso para ello.
- Ayuda mutua entre los integrantes de la casa
- Compartir el trabajo diario, semanal como limpieza, lavado de platos, preparación de la comida, compras, etc.
- Compartir gastos y pagos de servicios públicos
- Mostrarse amigable con los invitados de los demás
- Consultar acerca de planes de fin de semana, salidas, Organización de fiestas
- Respetar el descanso y el sueño
- Practicar la política de buena vecindad

Sin embargo al interior de la familia debe mirarse con atención el uso del diálogo como herramienta fundamental para resolver estos conflictos.

Carolina Méndez, en su artículo “El valor de diálogo” ²² comenta que El diálogo en familia permite intercambiar ideas, opiniones y escuchar las razones del otro; por tanto El diálogo facilita acuerdos prácticos, elaboración conjunta de normas y proyectos, mejorar las relaciones de la familia, obtener mejores resultados en el trabajo común, evitar muchos malentendidos y conflictos y a resolver los problemas surgidos.

Se concluye que los diferentes actores sociales que apoyan el proceso y las mismas familias que viven en pobreza extrema deben asumir su responsabilidad con el flagelo asuman el control de su destino a través de la democracia participativa y la resolución dialogada de los conflictos internos en sus familias y contextos, que puedan reclamar con vehemencia sus derechos fundamentales, económico, sociales y culturales que la carta constitucional les ampara.

21 <http://es.scribd.com/doc/133278162/10-NORMAS-DE-CONVIVENCIA-EN-LA-FAMILIA-docx>

22 <http://www.saborysalud.com/content/articles/54/1/El-valor-de-dialogo/Page1.html>

6. OBJETIVOS DEL PROYECTO

6.1. Objetivo General

- Crear un método o producto apropiado que genere espacios de diálogo, resolución de conflictos y normas de convivencia, entre las familias que se encuentran actualmente sumidas en la pobreza extrema en Colombia.

6.2. Objetivos específicos

- Establecer espacios de co-creación con la familia (muestra), en situación de pobreza extrema del municipio de Caldas, vereda la quiebra, sector el 30.
- Tabular datos recolectados en la acción de análisis con el método de la psicología mayéutica.
- Desarrollar la metodología de diseño HCD, acompañada de otros métodos como PDS Y BRIEF, como herramienta para llegar al producto final.
- Realizar un análisis de replicabilidad (mercado) del producto a nivel país, para familias en situación de pobreza extrema.
- Realizar alternativas de diseño (Bocetos y Render)
- Realizar un prototipo que cumpla con los criterios del desarrollo del método y la metodología de diseño.
- Entregar a satisfacción y en la fecha indicada el producto que resuelva el logro número 38 de la ANSPE.

7. ALCANCES DEL PROYECTO

- Condensar los datos resultantes del proceso de investigación en un instrumento de evaluación para los cogestores, que pueda convertirse en una herramienta genérica, replicable para todos los logros y en todas las zonas del país, capaz de arrojar resultados medibles de los avances de cada habitante en situación de pobreza extrema.

- Correlacionar el diseño desarrollado bajo los criterios de investigación arrojados en el proceso, con el instrumento de evaluación del cogestor apuntando hacia el objetivo general del proyecto.
- Concebir ideas de replicabilidad del producto, con empresas capaces de patrocinar la comercialización del mismo y generar beneficios a los posibles usuarios y plasmarlas en las alternativas de diseño.

8. LOCALIZACIÓN FÍSICA – UBICACIÓN EN EL ESPACIO

8.1. Análisis geográfico Caldas

8.2. Ubicación

Caldas es un municipio de Colombia, que está ubicado en el Valle de Aburrá del departamento de Antioquia. Limita por el norte con los municipios de La Estrella, Sabaneta y Envigado, por el este con el municipio de El Retiro, por el sur con los Municipios de Santa Bárbara y Fredonia, y por el oeste con los municipios de Amagá y Angelópolis.

Caldas se encuentra localizado al sur del Valle de Aburrá, rodeado de colinas y montañas que corresponden al relieve de la cordillera central de los Andes, sus tierras son regadas por numerosas corrientes de aguas entre las que sobresale el Río Aburrá (Conocido hoy como río Medellín), que lo atraviesa de sur a norte.

El municipio se ubica a 22 km de la capital Medellín y a una altura de 1.750 metros sobre el nivel del mar, con una temperatura promedio de 19 °C. Cuenta con una superficie de 133,40. km² de los cuales el 1,85 km² corresponde a la zona urbana y 131,55 km² a la rural.

El río Medellín es la principal corriente del municipio y en él se vierten sus aguas quebradas como : La Miel, que nace en La Romera; La Valeria, que nace en el alto del Romeral y la que quebrada La Clara que nace en el alto de San Miguel y da origen al río Medellín. Como principales alturas se encuentran: Altos de Minas (2.650), Marvé y Chamuscado; La Romera (en límites con El Retiro, Envigado y Sabaneta) donde se encuentran los altos de San Miguel, San Antonio, Morro Gil, La



Institución Universitaria

Miel, Santa Isabel y la Quebra, en esta última el sector de El 30, en donde está ubicada la familia objeto de estudio; La Cuchilla Romeral (en límites con Angelópolis), donde se encuentran los altos de Cardal, La Paja, Malpaso, La Lejía, El Raizal y El Roble.

<ul style="list-style-type: none">• Barrios Unidos• Los Cerezos• Cristo Rey• Olaya Herrera• La Docena• La Inmaculada• Felipe Echavarría No. 1• Felipe Echavarría No. 2	<ul style="list-style-type: none">• La Chuscala• La Planta• Las Margaritas• La Acuarela y/o La Rivera• Zona Centro• Andalucía• La Goretty• El Socorro	<ul style="list-style-type: none">• Juan XXIII• Villa Capri• La Buena Esperanza• Fundadores• Centenario• Mandalay• La Playita• Bellavista
Veredas		
<ul style="list-style-type: none">• Aguacatala• El Cano• La Raya• Primavera• La Corrala• La Miel• La Valeria	<ul style="list-style-type: none">• La Corralita• Potrerillo• La Maní de Cardal• Sinífana• Cardalito• Salinas• La Salada (P.A.)	<ul style="list-style-type: none">• La Salada (P.B.)• La Clara• La Quebra• La Chuscala• El Raizal• Minas

Tabla 1 Barrios y Veredas del Municipio de Caldas
(Datos tomados de la gobernación de Antioquia)

8.3. Análisis Demográfico Caldas

De acuerdo con las cifras presentadas por el DANE del censo 2005, Caldas cuenta actualmente con una población de 67.372 habitantes, siendo ésta la quinta aglomeración urbana del área metropolitana del Valle de Aburrá que suma un total de 3.312.165 de habitantes. El municipio cuenta con una densidad poblacional de aproximadamente 150 habitantes por kilómetro cuadrado. El 48.5 % de la población son hombres y el 51,5 % mujeres. La ciudad cuenta con una tasa de analfabetismo del 5.8% en la población mayor de 5 años de edad.

Los servicios públicos tienen una alta cobertura, ya que un 98,7% de las viviendas cuenta con servicio de energía eléctrica, mientras que un 94,5% tiene servicio de acueducto y un 87,4% de comunicación telefónica.

8.4. Etnografía

Según las cifras presentadas por el DANE del censo 2005, la composición etnográfica¹ del municipio es:

Mestizos y Blancos (97.9%)

Afrocolombianos (2.0%)

Indígena (0.1%)

9. ACTIVIDADES, TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS

- Elección el equipo de trabajo y el Logro socializado por el docente Mauricio Velásquez, encargado de orientar el Taller X de la ingeniería en Diseño Industrial.
- Escuchar de manera atenta las orientaciones de la ANSPE, el Dpto. de Diseño ITM, y el docente, con el fin de asumir de manera correcta las rutas y acciones del convenio ANSPE –ITM, esto a manera de inducción.
- Generar acercamiento a los Cogestores y a la familia asignada

- Atender a nuevas metodologías de diseño como la Human Centered Desing.^{23 i}
- Definición metodologías y métodos que su usados en el proyecto, así:
- Metodología: Human Centered Desing
- Métodos: Brief²⁴ⁱⁱ, PDSⁱⁱⁱ, QFD^{iv}, 635^v, Matrices de comparación^{vi}.
- Técnicas: psicoanálisis por medio de aplicación mayéutica^{vii}.
- Visitas constantes a la familia
- Tabular resultados de las observaciones que arrojan las visitas
- Presentar informes periódicos al asesor
- Aplicación del BRIEF y el PDS
- Generar proceso creativo
- Bocetar
- Diseñar detalle
- Prototipar
- Valorar producto
- Entregar producto a escala
- Diseñar stand.

10.CRONOGRAMA

Anexo 1- cronograma de actividades del semestre

11.BENEFICIARIOS

11.1. Análisis de usuario

11.2. Entorno de la familia objeto de estudio

²³ <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>

²⁴ <http://www.redgrafica.com/El-Brief-un-documento-clave-para>



Ilustración 1 Fotografías del sector y la vivienda de la familia analizada

La familia puede considerarse numerosa ya que tiene en un área aproximada de 2m X 4m en su habitación y una población de 6 habitantes. La madre en algunas oportunidades trabaja como obrera en una fábrica de pólvora del municipio, pero normalmente sólo en los meses noviembre, diciembre y enero, meses de temporada navideña; el resto del año se dedica a cuidar la casa y de la mamá que es vecina suya.

A Diana le gustaría acceder a la educación superior pero su problemática no se lo permite.

La carencia de recursos ha llevado a uno de los niños a robar y a mendigar para poder llevar dinero a la casa. (Al parecer bien recibido por la madre).

La madre es bachiller, los hijos se encuentran escolarizados en su totalidad, en la Institución Educativa San Francisco, ubicada en el sector el 30. Los grados escolares de los niños son: John Alexis 7°, Diana Marcela 5°, Jefferson aceleración (2-3 °), José Alejandro 1° y María José Preescolar.

11.3. Integrantes de la familia



Ilustración 2 Nombres y edades de la familia objeto de estudio

11.4. Usuario genérico

Familias disfuncionales con madres cabeza de familia del Departamento de Antioquia, Municipio de Caldas, que se encuentran en una situación de pobreza extrema (con ingresos de \$ 1800 diarios o menos), que residen en espacios limitados, con conflictos intrafamiliares de convivencia y ausencia de diálogo entre sus miembros, compuestas por 5 o más integrantes en su mayoría menores de edad.



Ilustración 3 Fotografía de la familia (muestra), cortesía de Alejandro Pérez.

Se puede observar en este tipo de usuario la falta de elementos para la organización y la falta de voluntad para mantener limpio el espacio del lugar, dando como resultado un hogar desordenado y sucio.

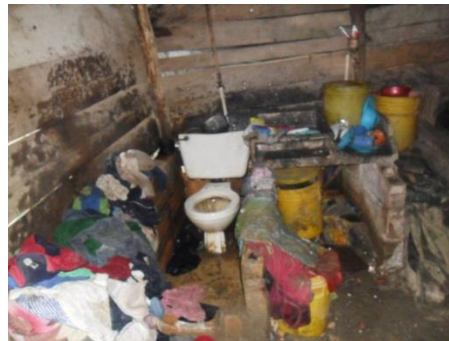


Ilustración 4 Fotografía espacios no diferenciados, cortesía de Alejandro Pérez.

No poseen espacios diferenciados, el sanitario y la ducha están al lado del lavadero y el fogón de leña, además de esto la regadera cuando es abierta, hace que la ropa sucia se moje causando mal olor y aspecto deplorable en la casa.



Ilustración 5 Fotografía número de miembros y apropiación de espacios de la familia muestra, Cortesía de Luisa Mejía

Ninguno de los niños tiene voluntad ni disciplina para llevar a cabo tareas, pues carecen de orientación en muchos aspectos de sus vidas

El entorno es habitado por familias en situaciones similares en cuanto a la pobreza, el sector esta permeado por la influencia del narcotráfico, aunque las familias defienden a estos personajes porque se sienten respaldados.

Nivel de ingresos

Pauperismo: Se emplea esta palabra para designar la extensión de la miseria a grandes masas de individuos, a clases enteras de la sociedad. Pobre es el que tiene poco; indigente el que no posee nada, y el pauperismo es la existencia de colectividades que carecen de los bienes económicos y aun de la posibilidad de adquirirlos, o se hallan a cada paso expuestas a caer en esa situación.

La población no reporta ingresos laborales de ninguna índole, su actividad financiera para subsistir es la mendicidad.

Las familias están ubicadas en asentamientos no formales.

En su impuesto predial son señalados como estrato 1, pero a simple observancia puede determinarse que la familia no cumple con los criterios de posicionamiento en este estrato, la encuesta del SISBEN, también los ubica como estrato 1. Estas familias están clasificada en este estrato por la categorización establecida por el estado de distribución renta y consumo.

12. PANORAMA GENERAL DEL COMPORTAMIENTO DEL USUARIO

El panorama de comportamental familiar a simple vista arroja problemáticas como el vocabulario soez, agresión física y verbal entre hermanos, falta de autoridad de la madre hacia los pequeños, ausencia total de horarios y de disciplina consiente por parte de los jóvenes; estos pueden ubicarse como de alto riesgo dentro del conflicto armado del país o de bandas criminales locales.

El nivel de agresividad entre los menores es evidente, y esta situación es reflejada en el entorno escolar, la desobediencia es el común denominador en la relación madre –hijos

12.1. Estilo de vida

Son familias donde se evidencia la falta de autoridad de las madres cabezas de hogar hacia los menores.

12.2. Autonomía en la decisión de compra:

El usuario con lo poco que consigue es quien decide que comprar en casa para suplir las necesidades más importantes.

12.3. Análisis comrológico

Al tratarse de familias disfuncionales, el jefe de hogar es la persona encargada de tomar la decisión de adquisición o implementación del producto. Pero también, los demás miembros pueden repercutir en esta, pues ejercen influencias en los gustos y comportamientos que ellos manifiestan frente a los "productos" que hay dentro del hogar

12.4. Cliente que compra el producto

Tratándose del estrato socioeconómico en que se encuentran las familias y sus niveles adquisitivos no se puede hablar de clientes que compran productos.

El enfoque en este caso es un producto de fácil replicabilidad y que no genere costos elevados para las familias, por tal motivo no se puede hablar de compra se denomina acceso.



Ilustración 6 Nueva cadena de Comercialización en términos de usabilidad

12.5. Características de un comprador de bajos ingresos

El 80 por ciento no tiene un trabajo regular permanente y vive de la “Economía del rebusque”. Sus empleos más frecuentes son ventas, fábricas, transporte, construcción, servicios generales, reparaciones y vigilancia.

Bajo nivel de bancarización. La mayoría no sienten seguridad financiera, les cuesta trabajo ahorrar y se consideran malos administradores de su dinero.

Recurren a las tiendas de barrio por su cercanía y porque es el único lugar en el que encuentran crédito fácil y productos en cantidades mínimas como pastillas de chocolate, cojines de champú o huevos por unidad.

En promedio un consumidor frecuente de tienda gasta \$5.662 pesos en cada visita y asiste más de 3 veces al día.

13.ELEMENTOS RELEVANTES DE LA SITUACIÓN DE DISEÑO Y APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

Para encontrar los elementos más importantes de la situación de diseño, fue necesario acudir a la metodología HCD, quien en la primera franja del proceso, plantea la escucha como fundamental en los procesos creación.

Para tal fin utilizamos el ítem " La frase del reto"

Teniendo en cuenta estos criterios, se realizó una lista de los desafíos que a su vez se consolidan como los elementos relevantes del diseño en términos sociales que se enfrentan los habitantes de esta familia, así

- Pauperismo
- Conflicto
- Necesidades básicas insatisfechas
- Convivencia
- Maltrato verbal
- Desobediencia
- Indisciplina
- Ausencia de autoridad
- Hurto
- Juegos
- Alegría

Se hizo elección de los criterios más relevantes y se concluye que la frase del desafío es:

¿Cómo podemos crear una herramienta apropiada para la resolución de conflictos entre las familias que se encuentran sumidas en la pobreza extrema en Colombia?

14.ELEMENTOS DE CO-CREACIÓN

Con base a la metodología HCD ²⁵en el ítem “Consulta con expertos” y el compendio investigativo recolectado hasta el momento, el equipo de diseño decide apoyarse en profesionales en las áreas de psicología, sociología, antropología de la Universidad de Antioquia, haciendo consultas y socializando al situación del objeto de análisis.

La Dra. Elena Suescun decide trabajar con el equipo de diseño, pues es de su completo interés el tema, ella es sicologa y socióloga; hoy está desarrollando técnicas de psicoanálisis infantil²⁶ y propone poner en práctica una de las técnicas llamada psicología mayéutica, donde los trazos, los colores y la disposición de los elementos de un dibujo infantil pueden permitir analizar las causales de su desarrollo como individuo.

Así fue como inicio el proceso de co-creación aplicando esta técnica a la familia objeto de estudio

Anexo 2. Tabla de Aplicación Mayéutica

²⁵ <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>

²⁶ Aberastury, A. (1984). Teoría y Técnica del Psicoanálisis de niños. Ed. Paidós. Buenos Aires. Bettellheim, B. (1967). La fortaleza vacía.



Ilustración 7 Aplicación de técnicas de sicoanálisis con la familia

Se recogieron las muestras, cada individuo se dibujó a sí mismo y posterior a eso se dibujaron en familia. Se dispusieron materiales en una amplia cantidad para que no se limitaran en su desarrollo creativo.

Finalizando la actividad cada uno de los miembros de la familia debía decirle a otro cuanto lo amaba y porque era importante para él; esto con la finalidad de dimensionar el nivel cada uno comunicativo.

Anexo 3 – Tabulación del análisis (Mayéutica)

Anexo 4 _ dibujos de los miembros de la familia

Se empieza el proceso de análisis de datos por individuo, se analiza trazos, colores posiciones de los elementos, actitudes entre otras cosas.



Ilustración 8 muestras recolectadas de técnica implementada (la mayéutica) en la familia

Se han detectado como principales aspectos a mejorar: la autoridad, la agresividad y la comunicación; por medio de estas actividades se pueden intervenir de tal modo que sean lúdicos y llamativos para los menores.

En este punto se hizo una exploración de como las familias soñaban su vida y como actuaban entre ellos; se observó que solo se captaba la atención de los integrantes por medio del juego y el baile.

Para validar esta información se realizó un QFD, donde se pudieran consolidar esos deseos subjetivos de la familia hacia la proyección de un primer acercamiento al producto.

Anexo5_ QFD

En este análisis salieron las pautas para definir algunos rasgos del producto percibidos desde el usuario

14.1. Validación de valores a los requerimientos del qfd

Los requerimientos son dados hacia la orientación comportamental y social, sin desconocer algunos requerimientos en cuanto al desarrollo y elaboración de un producto, por esta razón tomamos la lista de deseos en cuanto al diálogo y convivencia y los evaluamos por medio de un QFD cual aspecto requiere un nivel más alto de atención y el ganador de la evaluación fue "pensar antes de hablar para evitar herir al otro con un 23% de relevancia; en segundo lugar con un 16% " no recurrir a las amenazas"; en términos técnicos es de suma importancia para los encuestados que sea un objeto seguro, que sea de fácil ensamble, que sea económico y que tenga un tamaño entre los 50cm y los 80cm aproximadamente.

14.2. Demandas y deseos del usuario hacia el producto

- Deseos:

Los deseos en diseño industrial pueden definirse como el anhelo de un satisfactor específico para una necesidad.

La familia puntualiza su lista de deseos en cuanto al diálogo y la convivencia así:

- Expresar los sentimientos y deseos, tanto positivos como negativos, de una forma clara y respetuosa.
- Defenderse ante conductas poco cooperadoras y conflictivas de los demás, pero sin respuestas agresivas.
- Tener un buen concepto de cada miembro de la familia
- Pensar antes de hablar para evitar herir al otro.
- Pedir las disculpas para cuando sean necesarias.
- No recurrir a las amenazas.
- No recurrir a las agresiones físicas ni verbales.

14.3. Demanda:

En este caso puntual, la demanda puede entenderse como un deseo respaldado por la voluntad y la motivación de la familia por suplirlo; no necesariamente se suple un deseo de manera mercantil o de consumo, el deseo de mejorar las pautas de crianza para conseguir tener una familia con mejor nivel de convivencia, diálogo y resolución de conflictos es vital para conseguir que el logro sea superado.

15. ANÁLISIS DE MERCADOS

15.1. Caracterización

El análisis del mercado busca referentes lúdicos que fortalezcan la comunicación, la reducción de los niveles de agresividad en los menores y el posicionamiento de la autoridad del jefe de familia por medio del respeto.²⁷



Ilustración 9 Análisis global de marcas lúdicas



Ilustración 10 Análisis de marcas locales y de bajo costo que educan jugando

²⁷ <http://www.minikidz.es/marcas-infantiles/>

²⁸ <http://eltambor.cl/site/wp-content/uploads/2013/03/bingoexplosivo01.jpg>



15.2. Canales de distribución nacionales

Los grandes fabricantes de juguetes distribuyen sus productos a través de tiendas minoristas como Carrefour, Éxito, Alcosto, Carulla vivero, Cacharrería la 14, seguidos de las cadenas de tiendas especializadas como Pepe Ganga, Iserra, entre otros. Las pequeñas empresas distribuyen sus productos desde sus propios locales y en casos excepcionales logran ingresar a los almacenes de cadena

Conclusión del análisis de mercado

Ninguno de los productos analizados explora los tres aspectos a la vez.

Todos los juegos investigados cuentan con un tamaño pequeño que facilita su manipulación.

Según los resultados arrojados, es muy viable que la solución no sea tangible, ya que ayuda a que aspectos como: precio, manufactura, peso y tamaño; puedan ser dejados a un lado para dar paso al análisis directo de las conductas a estudiar.

Datos arrojados por la Matriz de comparación

Anexo 7_ Matriz de comparación (mercado)



En el mercado se encuentran diferentes productos lúdicos, tanto tangibles como intangibles, que exploran la regulación de las conductas en sociedad, tales como: comunicación, autoridad y agresividad; ninguno de los productos analizados explora los tres aspectos a la vez. Según el estudio realizado debe ser un producto que este dirigido a todo tipo de usuarios desde la pobreza extrema hasta cualquier estrato socioeconómico por esto debe ser de bajo precio y de fácil manufactura, para que las personas de bajos recursos lo puedan replicar de una forma sencilla y rápida, es de vital importancia que en caso de ser un producto, sea fabricado con materiales seguros de formas básicas y sin aristas que puedan poner en riesgo físico a los niños, además estos materiales deben ser de fácil consecución y proporcionar mayor vida útil ya que podrá estar expuesto a ambientes que lo deterioren rápidamente. Todos los juegos investigados cuentan con un tamaño pequeño que facilita su manipulación y que adicionalmente por todos sus aspectos de seguridad y manufactura permitan que los menores no siempre tengan que estar en compañía de un adulto para llevar a cabo las actividades lúdicas. Según los resultados arrojados, es muy viable que la solución no sea tangible, ya que ayuda a que aspectos como: precio, manufactura, peso y tamaño; puedan ser dejados a un lado para dar paso al análisis directo de las conductas a estudiar.

Ronda 31 años	Tecnialambre S.A 41 años
Fábrica Nacional de Juguetes 60 años	Rumbate de Colombia 40 años
Mattel de Colombia 11 años	Boliche 11 años
Muñecol 2 años	

Tabla 2 empresas jugueteras colombianas y su antigüedad en el mercado

16.PROCESO CREATIVO

16.1. Generación de ideas

Se realizaron varios métodos para el desarrollo de la creatividad, cada uno generó 10 ideas iniciales en el equipo, 40 ideas en total capaces de cumplir con los

requerimientos planteados en el PDS y que compitieran con el producto ganador de la Matriz de comparación, que era un intangible, un juego lúdico llamado “la caparazón de la tortuga”.

Luego en el aula se desarrolló el método 635, dónde todos los compañeros generaban ideas para los equipos rotándose unos con otros.

Se hizo un instrumento que comparara la pertinencia de las ideas, marcando con rojo cuales criterios cumplían para poder ubicar las 5 mejores ideas

Se estipularon además valores y tareas que pudieran cumplir con las expectativas arrojadas en la metodología.

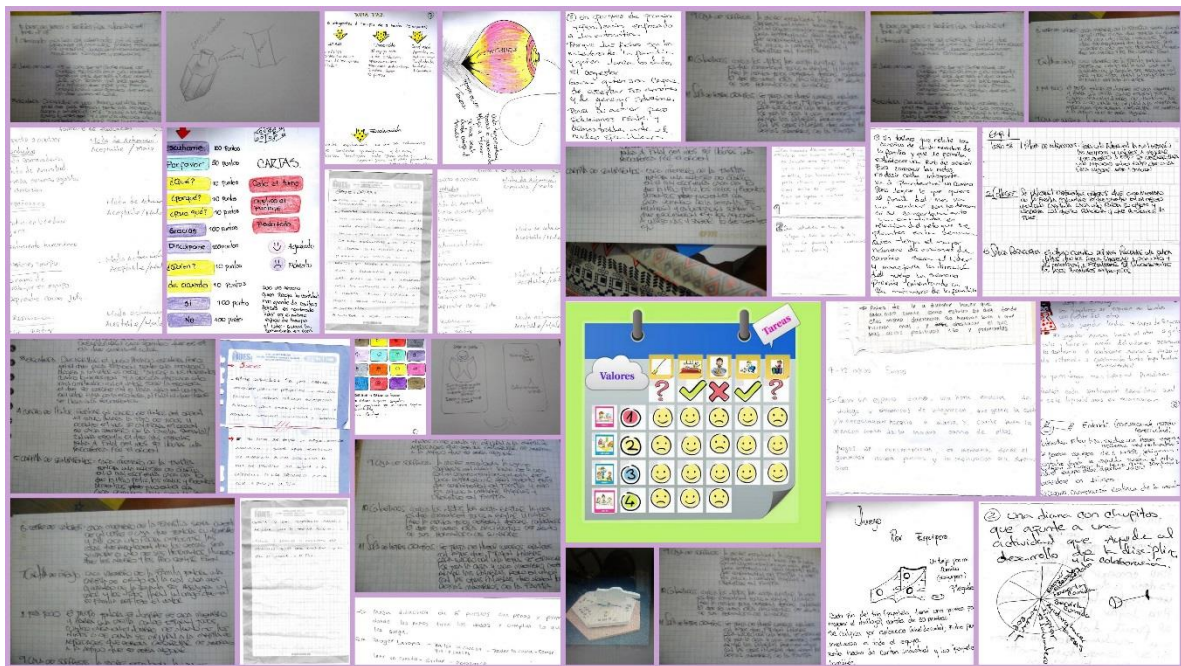


Ilustración 11 Algunas alternativas de diseño

Comunicación asertiva
Respeto
Tolerancia
Responsabilidad
Cooperación
Resolución de conflictos
Resiliencia
Sinceridad
Optimismo
Amabilidad

Tabla 3 valores a fortalecer con el juego

Tender las camas
Ayudar a cocinar
Recoger desorden
Doblar la ropa
Lavar el baño
Separar la ropa limpia de la sucia
Sacudir
Barrer
Separar las basuras
Bañarse temprano

Tabla 4 Tareas domésticas que deben cumplir los miembros de la familia

Ideas	Valores	Tareas	Sentimientos	Premios/castigos	5s / evaluación	# de veces que se repite
Collage						1
Ruleta						3
Mesa						1
A la camita						1
Tablero						7
Parqués						3
Tarjetas de actividades						3
Cartas de colección						1
Concéntrase						1
Disco/ Tejo						2
Baúl						3
Trompo						3
Juego de estrategia						2
Entendí						3
Torre						1
Escalera						2
Música						1
Instrumentos						1
Caleidociclo						1
Cubo						1
Cartilla de dibujo						3
Adhesivos						1

Tabla 5 elemento depurador de ideas

(Se señala con rojo el criterio que cumple la alternativa)

→	Tablero	7
→	Tarjetas	3
→	Trompo	3
→	Entendí	3
→	Juego de estrategia	2
→	La escalera	2
→	Cartas de colección	1
→	Torre	1
	Instrumentos	1
	Cubo	1

Tabla 6 selección de ideas por medio de puntuación

(Cada color hace alusión al número de veces que se repite la alternativa de diseño en el proceso de generación de ideas)

16.2. Diseño detallado de las 5 alternativas de diseño

Juego de estrategia Primer alternativa de diseño

• **Justificación**

Con este juego proponemos superar el logro 38 planteado por la ANSPE y hacer partícipes a todos y cada uno de integrantes de la familia, para poder prevenir los conflictos entre todos de una forma dinámica, lúdica, participativa y divertida.

• **Objetivos**

- Llegar a desarrollar un autocontrol de la conducta, de manera que cada uno asuma los comportamientos contrarios a la sana convivencia de la familia y sepa en qué medida los incumple y cuáles son las repercusiones.
- Llegar a acuerdos consensuados mediante el diálogo.
- Desarrollar hábitos de responsabilidad y trabajo, de respeto hacia los demás y a acatar los acuerdos a los que se han llegado.
- Asumir responsabilidades y tareas diarias en la casa
- Respetar los turnos de palabra y estimular la tolerancia.

Valores humanos a desarrollar: capacidad para dialogar por medio de la comunicación asertiva, respeto, tolerancia, responsabilidad solidaridad, sinceridad y optimismo.

• **Metodología**

En este juego, miembros de la familia tendrán fichas plastificados con un color diferente cada una (verde, amarillo, rojo, negro).

Estas fichas de colores les ayudarán a autorregular su conducta y a disponer de manera visual donde podrán ver la evolución de su comportamiento.

En una ficha de cartulina tamaño carta estará el nombre de cada uno de los integrantes de la familia y en frente las 10 tareas que debe asumir en casa con una casilla para consolidar al final el número de actividades.

Todos los miembros de la familia comienzan la actividad con el ficho color verde, y el no cumplimiento de las tareas acordadas (10 tareas señaladas en el manual) les



Institución Universitaria

irá cambiando de color. El hecho de terminar en un color u otro al final de cada semana les traerá una consecuencia.

Consecuencia que puede ser positiva o negativa en función del lugar que ocupe al final de la semana. Los miembros de la familia que terminen en la luz verde obtendrán el premio acordado entre todos, aquellos que lo hagan en la luz amarilla, roja o fuera del “semáforo” (en la negra) obtendrán los castigos acordados por todos. Tanto las normas básicas de funcionamiento de la casa, como el sistema de premios y castigos serán acordados, entre todos.

- **Recursos**

- Círculos pequeños de cartulinas verdes, negras, rojas, amarillas.
- Ficha de cartulina.
- la madre como guía en la realización del juego
- Los hijos como protagonistas del juego

- **¿En qué consiste el juego?**

El juego estará dividido en cuatro partes o actividades claramente diferenciadas entre sí: Justificación de la necesidad de establecer este contrato que vamos a llevar a cabo.

Ésta será la actividad introductoria de nuestro juego, en ella explicaremos en que va a consistir nuestro semáforo. Explicaremos el porqué de su creación y los beneficios que podría aportar para mejorar las actitudes en la familia. En esta fase, todos se comprometerán a colaborar en su realización y lo más importante. A poner de su parte para mejorar en casa y respetar lo convenido desde ahora, hasta que finalice la actividad y mostrarse siempre colaboradores.

- **Debate sobre normas.**

En esta actividad, se llevará a cabo un debate, cuya finalidad será la de llegar a un consenso acerca de cuáles son las tareas básicas de funcionamiento en la casa. En él, se establecerán siete u ocho normas básicas cuyo cumplimiento es esencial para el buen funcionamiento del aula

El procedimiento será el siguiente:



Institución Universitaria

La madre preguntará:

¿Qué piensan que es necesario para que la convivencia en la casa funcione?

¿Qué interrumpe o que distorsiona la paz en la casa?

¿Qué podríamos hacer para mejorar nuestra casa?

¿Qué acciones se llevan a cabo que la vida en familia?

- Tras estas preguntas, las cuales se pueden formular de una sola vez o en varias veces, se abre un turno de palabra y los miembros de la familia levantando la mano y aportando sus opiniones. La madre por su parte va escribiendo dichas aportaciones en el manual.
- Una vez se tienen suficiente información se procede a relacionar dichas afirmaciones de los miembros de la familia e intentar ir agrupándolas bajo unos rótulos más globales que las contengan. Por último se confirma la aceptación por todos los integrantes de que las normas a las cuales se ha llegado son las definitivas.

- **Debate de premios y castigos**

En esta actividad se establecerá una dinámica muy similar a la anterior. La madre dibujará en la pizarra un cuadro, que contendrá cuatro columnas, cada columna irá encabezada con el nombre de un color del semáforo (verde, amarillo, rojo y negro). En la columna del verde se irán anotando las propuestas de premios a aquellos miembros de la familia que terminen la semana sin haberse movido de este color. Los premios podrán ser uno o varios, referentes a diversos aspectos como ver televisión por un periodo determinado de tiempo, aumento de puntos en el manual, horas de juego etc.

Una vez anotados los premios, se procederá con los castigos para el resto de colores, estableciendo una escala ascendente desde del amarillo al negro. Una vez anotados se procederá a la negociación para establecerlos de manera definitiva.

- 10 círculos de cada color con el nombre de cada uno de los miembros de la familia previamente plastificados se plastifican con plástico autoadhesivo de forrar libros.
- Una ficha con los nombres y las tareas por individuo, las mismas tareas para todos.

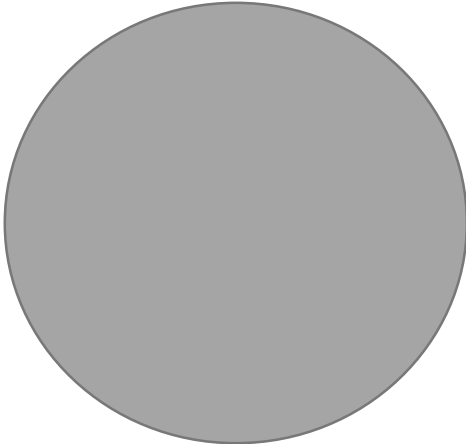
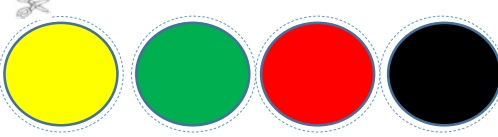
Tareas	Diana
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Premios y castigos consensuados	
Firma de compromiso del participante	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>Cumplió todas las tareas en la semana</p> </div>

Ilustración 12 ejemplo de los instrumentos para el juego

16.3. Tablero Segunda alternativa de diseño

- **Justificación**

Con este juego proponemos superar el logro 38 planteado por la ANSPE y hacer partícipes a todos y cada uno de integrantes de la familia, para poder prevenir los conflictos entre todos de una forma dinámica, lúdica, participativa y divertida.

- **Objetivos**

- Llegar a desarrollar un autocontrol de la conducta, de manera que cada uno asuma los comportamientos contrarios a la sana convivencia de la familia y sepa en qué medida los incumple y cuáles son las repercusiones.
- Llegar a acuerdos consensuados mediante el diálogo.
- Desarrollar hábitos de responsabilidad y trabajo, de respeto hacia los demás y a acatar los acuerdos a los que se han llegado.
- Asumir responsabilidades y tareas diarias en la casa
- Respetar los turnos de palabra y estimular la tolerancia.

Valores humanos a desarrollar: por medio de este juego queremos hacer especial inferencia en valores como: la comunicación asertiva, respeto, tolerancia y sentimientos (tanto positivos como negativos)

- **Metodología**

En el juego cada miembro de la familia tendrá una casilla en un afiche que hará las veces de tablero, la casilla de cada uno servirá para evaluar su compromiso y buena disposición para mejorar el ambiente familiar.

Este tablero tendrá un valor que se actualizar cada semana, por lo tanto cada miembro de la familia se hará acreedor a 7 casillas que representaran los días de la semana a evaluar, la madre se encargara de actualizar las casillas de cada uno por medio de caras felices, es decir, al final del día la madre debió haber seleccionado la casilla correspondiente al día y a la persona bien sea con una cara feliz o una cara triste, las cuales serán imantadas para que el juego se pueda reutilizar.

Cada valor conllevara a una actividad, para asignar las actividades de cada valor, la madre tendrá que observar las instrucciones del juego, donde estarán descritas las actividades apropiadas para poder desarrollar cada valor en la familia.

A criterio de la madre se dejara la calificación de cada uno, ya que al mismo tiempo este juego ayudará a evaluar el papel de la madre como cabeza de familia, debido a que deberá estar atenta a como desarrollan sus hijos las actividades y si en realidad el desarrollo de este se enfoca al mejoramiento de los valores relacionados a su convivencia familiar

Al final el haber cumplido o no con las actividades de forma correcta (lo cual se evaluara mediante la cantidad de caritas felices y/o tristes que tenga cada uno) llevara a un situación de premio/castigo, de lo cual se encargara la madre ejerciendo su papel de persona principal en cuanto al desarrollo de una buena y sana convivencia en su ambiente familiar.

- **Recursos**

- Imanes de caras felices y tristes (14 en total)
- Afiche (tablero)
- Imanes con el valor que se trabajara durante cada semana
- Manual de instrucciones para la realización de actividades según cada valor

- ***¿En qué consiste el juego?***

El juego tiene como base principal creación de espacios para la interacción familiar, mediante ciertas actividades que desarrollaran el valor a reforzar en familia, esto permitirá afianzar de forma creativa y divertida la convivencia en familia, esto se hará posible mediante los siguientes criterios:

- **Identificación de valores a reforzar**

La madre será la encargada de semana tras semana identificar que valores deberá implementar en el juego de acuerdo a la necesidad que presenten como grupo familiar, y el valor en el cual ella sienta que sus hijos deben aplicar para mejorar ciertos aspectos.

- **Crear espacios de diálogo**

Al finalizar cada semana la madre deberá compartir y debatir con sus hijos como desarrollaron las actividades, de qué forma ayudo a su crecimiento persona y como piensan que esto puede ayudar a mejorar su ambiente familiar; también ayudara a que la madre interaccione as con sus hijos y conozca sus fortalezas y debilidades para interactuar con su familia.

- **Premios y Castigos**

La madre deberá tener un buen criterio para premiar o castigar el desarrollo de sus hijos con las actividades incluso el de ella misma como líder de la actividad, ya que dependiendo del significado y la forma como sus hijos afronten las actividades relacionándolas y reflexionando junto con el valor asignado dependerá su calificación por lo tanto a esto estará sujeta la dinámica de castigar o premiar.



Ilustración 13 gráfica de la segunda alternativa

16.4. Trompo, tercera alternativa de diseño

- **Justificación**

Con este juego proponemos superar el logro 38 planteado por la ANSPE y hacer partícipes a todos y cada uno de integrantes de la familia, para poder prevenir los conflictos entre todos de una forma dinámica, lúdica, participativa y divertida.

- **Objetivos**

- Llegar a desarrollar un autocontrol de la conducta, de manera que cada uno asuma los comportamientos contrarios a la sana convivencia de la familia y sepa en qué medida los incumple y cuáles son las repercusiones.
- Llegar a acuerdos consensuados mediante el diálogo.

- Desarrollar hábitos de responsabilidad y trabajo, de respeto hacia los demás y a acatar los acuerdos a los que se han llegado.
- Asumir responsabilidades y tareas diarias en la casa
- Respetar los turnos de palabra y estimular la tolerancia.

Valores humanos a desarrollar: capacidad para dialogar por medio de la comunicación asertiva, respeto, tolerancia, responsabilidad solidaridad, sinceridad y optimismo.

- **Metodología**

En un trompo que posee 8 caras se colocará en cada una de ellas una tarea o una acción que refleje un valor como responsabilidad, respeto tolerancia, etc..., todos los días en la mañana la familia se reunirá para que cada uno tire el trompo y así asignar la tarea o la acción que esta persona ejecutará durante ese día. El orden en que se tirará el trompo será asignado por la persona encargada del hogar.

Las caras del trompo tendrán la facilidad de cambiar la tarea o acción que la persona cabeza de familia crea conveniente se ejecutarán durante el día o el periodo de tiempo que ella crea necesario.

Las tareas que podrá colocar en cada cara son: Tender las camas, Ayudar a cocinar, recoger el desorden, doblar la ropa, lavar el baño, sacudir, barrer, separar la basuras, separar la ropa limpia de la sucia, bañarse temprano, y demás que la persona encargada crea convenientes para lograr la consecución del logro.

Al final de día se reunirán de nuevo y evaluarán el desempeño de las actividades realizadas, las personas que cumplieron con estas tendrán una recompensa y las personas que no un castigo, estos son impartidos por la persona cabeza de familia que a su vez se encargará de supervisar el desarrollo de estas durante el día, estos ayudaran a fortalecer el liderazgo de esta persona dentro del hogar por lo que deberá tomar el juego con mucha responsabilidad y entrega.

- Recursos
 - Trompo
 - Lápiz o lapicero
 - Hojas memo



Institución Universitaria

- **¿En qué consiste el juego?**

El juego tiene como finalidad crear espacios de interacción familiar donde, por medio de tareas o actividades, se fortalezcan valores que mejoren la convivencia, creen espacios de diálogo y ayuden a la resolución de conflictos.

Se deberán tener en cuenta las siguientes indicaciones:

- Se debe de seleccionar una hora en la mañana donde se asignarán las tareas o actividades a través del trompo
- En el momento de la asignación de tareas deben de encontrarse todos los miembros del hogar sin excepción (salvo casos de fuerza mayor)
- Cada participante podrá tirar una sola vez el dado al día
- Las tareas deben de ser supervisadas por la persona encargada del hogar
- Se debe de seleccionar una hora en la noche donde se evaluará el desempeño de las tareas o actividades.
- Al momento de evaluar las tareas del día deben de encontrarse todos los miembros del hogar sin excepción (salvo casos de fuerza mayor)
- Todas las personas del hogar pueden aportar dando comentarios constructivos sobre el desempeño que cada integrante del grupo familiar demostró en la tarea designada.
- Ambas reuniones (asignación y evaluación de tareas) deben de ser dirigidas por la persona cabeza de hogar.

- **Premios y Castigos**

Como se menciona en la metodología del juego, el premio y el castigo será impartido por la persona cabeza de hogar quien deberá pensar en las maneras en que esto se lleve a cabo, siempre teniendo en cuenta que no deben ser castigos donde se pueda afectar la integridad física y psicológica de las personas participantes.

Se asigna esta tarea a esta persona para así fortalecer el sentido de responsabilidad y autoridad que debe de reflejar frente a las demás personas que conforman el hogar.

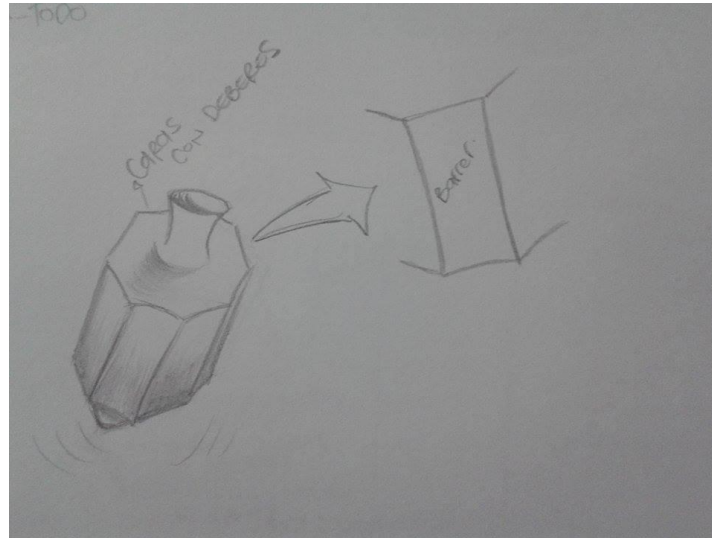


Ilustración 14 boceto del trompo

16.5. Cartas, cuarta alternativa de diseño

• Justificación

Con este juego proponemos superar el logro 38 planteado por la ANSPE y hacer partícipes a todos y cada uno de integrantes de la familia, para poder prevenir los conflictos entre todos de una forma dinámica, lúdica, participativa y divertida

• Objetivos

- Llegar a desarrollar un autocontrol de la conducta, de manera que cada uno asuma los comportamientos contrarios a la sana convivencia de la familia y sepa en qué medida los incumple y cuáles son las repercusiones.
- Llegar a acuerdos consensuados mediante el diálogo.
- Desarrollar hábitos de responsabilidad y trabajo, de respeto hacia los demás y a acatar los acuerdos a los que se han llegado.
- Asumir responsabilidades y tareas diarias en la casa
- Respetar los turnos de palabra y estimular la tolerancia.

Valores humanos a desarrollar: capacidad para dialogar por medio de la comunicación asertiva, respeto, tolerancia, responsabilidad solidaridad, sinceridad y optimismo.



Institución Universitaria

- **Metodología**

En unas cartas elaboradas en papel plastificado se imprimirán o estamparán tareas, actividades y juegos que ayuden a la incrementar la comunicación y disminuir la agresividad de los integrantes de un grupo familiar.

En cada tarjeta habrá una imagen que haga alusión al juego o tarea, una explicación breve pero clara de cómo ejecutarlo y una recompensa en caso que se realice correctamente, o un castigo en caso que no.

La distribución de las tarjetas se llevará a cabo a través de una alianza estratégica con una empresa arrocera a través de las bolsas de arroz que se vende en las tiendas del país (producto, que según la investigación realizada, no falta en los hogares donde se evidencia la pobreza extrema). Las tarjetas se empacarán ya sea dentro o fuera de la bolsa de arroz en un empaque que las proteja. La dinámica será muy similar a la de los caramelos de chocolatina.

Las personas al comprar la bolsa de arroz, destaparán el empaque de la tarjeta y deben de realizar el juego que allí especifican. La persona cabeza de hogar será la encargada de dirigir y supervisar el juego o la tarea además de participar en ellos en caso que sea necesario; debe de hacer cumplir las indicaciones de la tarjeta para la ejecución de la actividad como también las recompensas y los castigos.

Las tarjetas pueden ser intercambiables entre las personas de la comunidad lo que ayudará aún más en la diversificación de los juegos y las actividades que cada hogar pueda llegar a tener.

Al ser coleccionables se creará un registro de muchas actividades y juegos que se pueden volver a utilizar en cualquier momento.

- **Recursos**

- Papel
- Plástico
- Tintas

- **¿En qué consiste el juego?**

El juego tiene como finalidad crear espacios de interacción en la familiar y en la comunidad, que por medio de juegos y actividades se fortalezcan valores que mejoren la convivencia, creen espacios de diálogo y ayuden a la resolución de conflictos. Las cartas integrarán las familias y las comunidades ya que hay una gran acogida a este tipo pasatiempo.

- **Premios y Castigos**

Las tarjetas tendrán también impreso el premio o el castigo que se debe de realizar en caso de realizar o no la actividad que allí se especifica. En la designación de estos se tendrá en cuenta que no deben ser castigos donde se pueda afectar la integridad física y psicológica de las personas participantes.

La tarea de hacer cumplir las recompensas o los castigos será de la persona cabeza de familia quien gracias a esto fortalecerá su nivel de autoridad y responsabilidad.

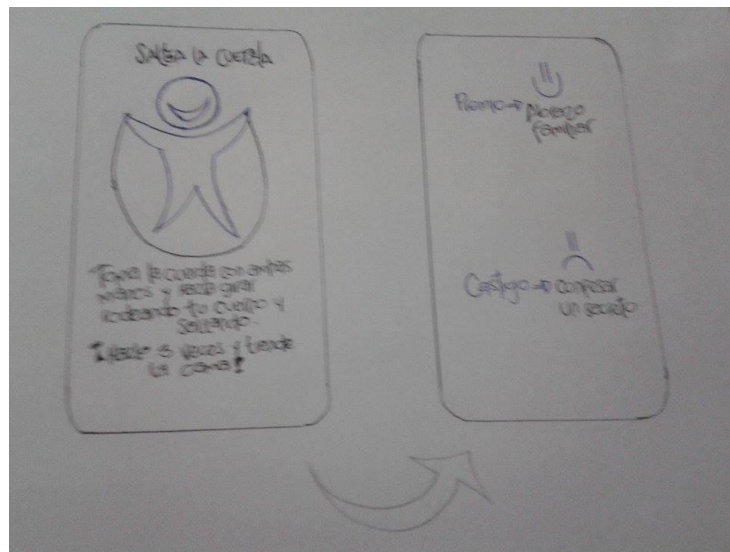


Ilustración 15 Boceto de tarjetas

16.6. Torre, quinta alternativa de diseño

Justificación

Con este juego proponemos superar el logro 38 planteado por la ANSPE y hacer partícipes a todos y cada uno de integrantes de la familia, para poder prevenir los conflictos entre todos de una forma dinámica, lúdica, participativa y divertida

- **Objetivos**

- Llegar a desarrollar un autocontrol de la conducta, de manera que cada uno asuma los comportamientos contrarios a la sana convivencia de la familia y sepa en qué medida los incumple y cuáles son las repercusiones.
- Llegar a acuerdos consensuados mediante el diálogo.
- Desarrollar hábitos de responsabilidad y trabajo, de respeto hacia los demás y a acatar los acuerdos a los que se han llegado.
- Asumir responsabilidades y tareas diarias en la casa
- Respetar los turnos de palabra y estimular la tolerancia.

- **Valores humanos a desarrollar:** capacidad para dialogar por medio de la comunicación asertiva, respeto, tolerancia, responsabilidad solidaridad, sinceridad y optimismo.

- **Metodología**

Se debe asegurar que al iniciar el juego la torre se encuentre totalmente nivelada y sobre una superficie plana que no tenga ningún tipo de desnivel. La torre cuenta con 6 filas, cada una de estas tiene a su vez 3 barras, su ubicación debe ser de la siguiente forma: cada fila debe tener las barras en sentido cruzado con respecto a la siguiente. Cada una de las barras lleva escrita la actividad a realizar en caso de perder. En cada turno el jugador debe retirar una barra pero no puede ser la barra que deseen, sino que deben retirar la barra que les corresponda con el color que saquen de la bolsa colorífica. Cada participante puede retirar la barra que le corresponde sin sostener la torre. Se debe respetar el turno de cada uno sin importar el tiempo que tarde en desarrollar su jugada. Es adecuado esperar unos segundos entre jugada y jugada para así saber quién es el que derriba la torre. El jugador ganador es el que saque la barra en el turno anterior al que fue derribada. El



Institución Universitaria

participante que derribe la torre debe llevar a cabo la actividad que tenga escrita la barra que retiro.

Consta de...

Una torre, una bolsa "colorífica" y una lista de chequeo.

La torre está conformada por barras de diferentes colores que ayudan a diferenciar los deberes a realizar, todas las barras son de igual dimensión.

La bolsa colorífica incluye esferas de colores que coinciden con los colores de la torre.

Lista de chequeo: en esta lista la madre toma nota de los nombres y actividades definidos según el desarrollo del juego.

- **¿En qué consiste el juego?**

Integrar diferentes valores de una forma implícita para lograr que sus participantes no tomen los actos como una obligación y así pueda convertirse en hábito de vida.

Lograr que los deberes del hogar no sean vistos de una forma negativa sino por el contrario, sean actividades que al realizarse con dedicación puedan obtener un reconocimiento, tomándolo así como elemento satisfactorio.

Incentivar la tolerancia, el respeto y la responsabilidad en los participantes.

- **Evaluación**

Al final de la actividad la madre debe verificar que las actividades sean cumplidas de forma correcta por cada uno de los responsables y así poder dar una calificación positiva o negativa según sea el caso.

En caso de ser positivo se debe hacer un reconocimiento al encargado de la actividad y en caso contrario se debe dar una sanción al responsable de esa tarea.

Cada uno de los reconocimientos o sanciones son definidos por la madre antes de iniciar el juego, dejando así claro todas las consecuencias que se pueden tener en caso de no comprometerse con la actividad.

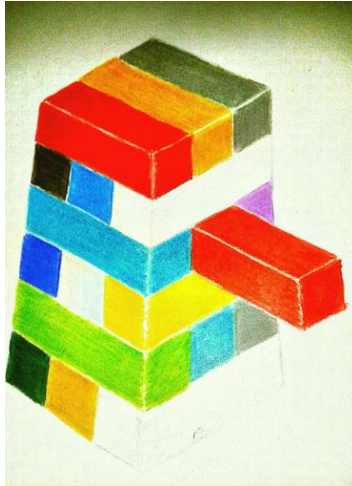


Ilustración 16 boceto de la torre

**17.¿Y COMO SABER QUE EL INDIVIDUO SUPERA DESDE SU MENTE
LA POBREZA EXTREMA?**

Esta se convirtió en una pregunta constante, preocupados por poder hacer medible la superación de este logro, regresamos a la asesoría de los expertos

Quienes pidieron hacer una visita de evaluación para el trabajo en equipo por parte de la familia, pue este aspecto no se había evaluado; entonces se combinaron los valores definidos y las tareas que eran necesarias, se tomaron cajas de tomate, pintura blanca y se llevó a cabo una especie de jornada de limpieza, y fue evidente que la familia se motivaba más a realizar tareas en compañía que individualmente y era necesario entonces incluir a los vecinos que en últimas son su familia también



Ilustración 17 actividad de co-creación -trabajo en equipo

Una vez desarrollada la actividad y sus observaciones, se decidió en el equipo de diseño crear un instrumento de evaluación transversal a todas las ideas, este instrumento es para el uso de los cogestores de la ANSPE, y les permitirá controlar la evolución de todo el contexto; este instrumento se divide en ítems de análisis y permite con una tabla de valores medir las acciones de los observados.

Anexo 8_ instrumento de evaluación para el cogestor

17.1. La matriz de comparación entre las 5 alternativas de diseño

Ahora la evaluación se realiza entre las 5 alternativas de diseño, con la intención de elegir la mejor de la siguiente manera

Anexo 9 Matriz de comparación entre las alternativas de diseño

17.2. Idea seleccionada

Se realiza una fusión entre las cartas coleccionables y el juego de estrategia.

Esta fusión da como resultado el álbum de la cortesía.

El álbum de la cortesía es un instrumento que cuenta con 108 tarjetas coleccionables, con actividades lúdicas y pedagógicas capaces de mejorar las pautas de crianza en las familias. También tiene una tabla de control, pues la familia debe desarrollar como mínimo 9 tareas en el mes y evaluarán en conjunto las

acciones de cada miembro; quien haga su mejor esfuerzo será el premiado, pero el cogestor validará esta información con el instrumento que se diseñó para esta función y si efectivamente hay cambio en el actuar podrá reclamar un brazalete multi- juego como premio en los parques de metro parques, quienes seguramente estarán de acuerdo en hacer este convenio.

Cada álbum tendrá sugerencias para las penitencias.

En términos de la replicabilidad se pensó en hacer alianzas con empresas arroceras, pues las familias en situación de pobreza extrema consumen este alimento en cantidades grandes por encima de cualquier otro producto.

La propuesta consiste en que las empresas arroceras produzcan el álbum y las tarjetas, de tal manera que estas últimas vengan dentro del arroz y el álbum pueda ser reclamado con dos paquetes de arroz, garantizando así que la comunidad hará uso del producto

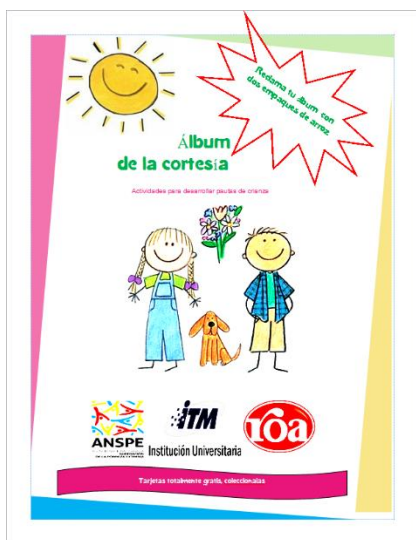


Tabla 7 portadas del álbum

Encuentra las tarjetas en los paquetes de arroz Roa totalmente gratis

Julio

E
v
a
l
u
a
c
i
ó
n

Actividades realizadas durante el mes por toda la familia (escribe el número de la tarjeta).

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

¿Cuál de los miembros de tu familia realizó las actividades de la mejor manera?

Ten en cuenta que debes ser justo y valorar a los demás, todos tendrán la posibilidad de ganar.

El mejor premio es que tu familia reconozca tu esfuerzo y buenas acciones, o que tu reconozcas el trabajo de ellos.

El ganador será recompensado el esfuerzo y sinceridad de la familia.
El ganador del mes podrá recibir como un beneficio
Múltiples juegos para cualquier
banque
de
METROPOLIGUES

44

Encuentra las tarjetas en los paquetes de arroz Roa totalmente gratis


1

2


3

4

¿Cómo hiciste la actividad?
Marca verde si la hiciste bien
Marca rojo si crees que lo
que des hacer mejor



Recuerda:
Saludar, pedir permiso,
dar las gracias y respetar
tu turno son normas
importantes para el
desarrollo de las
actividades.



1

2

3

4

Encuentra las tarjetas en los paquetes de arroz Roa totalmente gratis

1

2


3

4

¿Cómo hiciste la actividad?
Marca verde si la hiciste bien
Marca rojo si crees que lo
que des hacer mejor



Recuerda:
Dirigirse con respeto y
buen tono de voz te ayu-
dará a conservar tus
amigos.



1

2

3

4

Ilustración 18 evaluación dentro del álbum



COLOCAN EN EL LUGO
Pasa el castigo que corresponda al niño en el cuadro de la mano que está señalando sobre él.
Pasa el castigo al niño que está en el lugar de la mano.

UN SONIDO
El castigo pasa de la mano a la siguiente letra. Mueve la mano del castigo en un sentido u otro para ir a la letra que quieres.

UN TROZO DE PAN
Sea el castigo, un trozo de pan que corresponda que represente, en el juego, un trozo de pan.
Cuando un niño le pide un trozo de pan, el jugador que tiene el castigo le da un trozo de pan que él mismo ha hecho.

EL ESPERAR
El castigo pasa de la mano al jugador que está en el cuadro de la mano que está señalando sobre él.
Cuando un niño le pide un trozo de pan, el jugador que tiene el castigo le da un trozo de pan que él mismo ha hecho.

VAMOS CAMBIAR CON EL CASTIGO
Como en el cuadro de la mano que está señalando sobre él.
Cuando un niño le pide un trozo de pan, el jugador que tiene el castigo le da un trozo de pan que él mismo ha hecho.

LA SORRISA
Sea el castigo, una sonrisa que represente, en el juego, una sonrisa.
Cuando un niño le pide una sonrisa, el jugador que tiene el castigo le da una sonrisa que él mismo ha hecho.

Penitencias
(No sabes qué penitencia usar en las actividades?)
El director elige una.

PERDIDO EL DADO
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.

EL MANDADO
El director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.

EL SONIDO
El director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.

LA SORRISA
El director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.



EL MANDADO
El director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.

EL SONIDO
El director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.

LA SORRISA
El director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.
Cuando se pierde el dado, el director elige una penitencia para el jugador que ha perdido el dado.

Ilustración 21 Hoja de penitencias

Botar sonrisas

Indicaciones: Los jugadores forman un círculo.
Uno de ellos sonríe forzosamente. De repente hace el gesto de "agarrar" con la mano la sonrisa y se la bota a otro. Todos los restantes jugadores, deben permanecer serios; nadie puede sonreír, excepto el que recibe la sonrisa, y hasta cuando la bota hacia otra persona; luego debe permanecer serio. Van saliendo del círculo, los que no cumplen las reglas del juego.

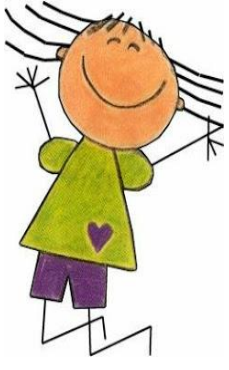


Tabla 8 diagramación de las tarjetas

18.RECURSO HUMANO

Para la producción de este producto es necesaria la gestión con empresas arroceras para el proceso de replicabilidad, puesto que es el alimento que más consumen las familias que padecen de este flagelo nacional.

También es necesario un proceso de gestión con parques públicos de la ciudad, con la intención de generar premios para los niños que se esfuercen por realizar bien las actividades descritas en las tarjetas.



Institución Universitaria

En cuanto el proceso productivo del álbum es necesario hacer una contratación a terceros en litografías o imprentas por reducción de costos.

19. RECURSO FINANCIERO

ANEXO_ 17 COSTOS

20. CONCLUSIONES

- Se concluye que las pautas de crianza no son una serie de órdenes impuestas al menor, la figura del premio y penitencia pueden ayudar al estímulo del pequeño en torno a tareas o actividades que le ayuden a regular su comportamiento individual y colectivo.
- La educación desde la lúdica se ha convertido en fundamental para transmitir experiencias y conocimientos a los jóvenes, el juego no es un elemento para “jugar”, el juego en todo el sentido de la palabra es un tema para tomar con seriedad, pues es el camino a nuevos modelos de educación interactivos, innovadores y capaces de transformaciones de carácter en corto tiempo.
- La competitividad no es un elemento satanizable en el comportamiento infantil, puede convertirse en un aliciente para el trabajo en equipo y el respeto por el otro, pero todo depende de la orientación y enfoque que se les dé.
- Los lugares ordenados y la insistencia en los valores familiares y el compartir espacios de diálogo diarios, se convierten en hábitos para la sana convivencia, por esta razón puede decirse exitosa la aplicación de las 5 eses en el ámbito familiar.
- El álbum de la cortesía, es una herramienta capaz de generar cambios positivos en los niños y les impulsa a introyectar norma, valores y acciones para el mejoramiento colectivo.
- El desarrollo del instrumento de evaluación para los cogestores, permite medir los avances de cada individuo en la superación de la pobreza extrema,

por esto se constituye en fundamental en los aportes que brinda este trabajo de grado a la ANSPE.

21. TABLA DE ANEXOS

- Anexo 1 Cronograma de actividades del semestre
- Anexo 2 Tabla de Aplicación Mayéutica
- Anexo 3 Tabulación del análisis (Mayéutica)
- Anexo 4 Dibujos de los miembros de la familia
- Anexo 5 QFD
- Anexo 6 PDS
- Anexo 7 Matriz de comparación (mercado)
- Anexo 8 Instrumento de evaluación para el cogestor
- Anexo 9 Matriz de comparación entre las alternativas de diseño
- Anexo 10 Diagramación final del álbum
- Anexo 11 Diagramación de las tarjetas
- Anexo 12 Hoja de penitencias
- Anexo 13 Lista de actividades
- Anexo 14 Folleto para la 1era presentación a la ANSPE
- Anexo 15 Álbum y sus componentes
- Anexo 16 Diagramación final del álbum
- Anexo 17 Costos

22.TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 3 Fotografías del sector y la vivienda de la familia analizada	27
Ilustración 4 Nombres y edades de la familia objeto de estudio.....	28
Ilustración 5 Fotografía de la familia (muestra), cortesía de Alejandro Pérez.	29
Ilustración 6 Fotografía espacios no diferenciados, cortesía de Alejandro Pérez. 29	
Ilustración 7 Fotografía número de miembros y apropiación de espacios de la familia muestra, Cortesía de Luisa Mejía	30
Ilustración 8 Nueva cadena de Comercialización en términos de usabilidad	32
Ilustración 9 Aplicación de técnicas de sicoanálisis con la familia.....	35
Ilustración 10 muestras recolectadas de técnica implementada (la mayéutica) en la familia	36
Ilustración 11 Análisis global de marcas lúdicas	38
Ilustración 12 Análisis de marcas locales y de bajo costo que educan jugando ...	38
Ilustración 13 Algunas alternativas de diseño	41
Ilustración 14 ejemplo de los instrumentos para el juego	47
Ilustración 15 gráfica de la segunda alternativa	50
Ilustración 16 boceto del trompo	53
Ilustración 17 Boceto de tarjetas	55
Ilustración 18 boceto de la torre	58
Ilustración 19 actividad de co-creación -trabajo en equipo.....	59
Ilustración 20 evaluación dentro del álbum	61

23. GUÍA DE TABLAS

Tabla 1 Barrios y Veredas del Municipio de Caldas	25
Tabla 2 empresas jugueteras colombianas y su antigüedad en el mercado	40
Tabla 3 valores a fortalecer con el juego.....	42
Tabla 4 Tareas domésticas que deben cumplir los miembros de la familia	42
Tabla 5 elemento depurador de ideas.....	43
Tabla 6 selección de ideas por medio de puntuación.....	43
Tabla 7 portadas del álbum.....	60
Tabla 8 diagramación de las tarjetas.....	62

24. BIBLIOGRAFIA

Constitución política de Colombia 1991

Declaración universal de los derechos humanos. Departamento de Información Pública de las Naciones Unidas

Britannica Concise Encyclopedia (2006). Ed. Encyclopaedia Britannica, INC. p.712

Sigmund Freud, Tres Ensayos sobre Teoría Sexual. Biblioteca Freud. Alianza Editorial. ISBN 84-206-3699-1. p. 61.

Manuscript Reading Room - Library of Congress Consultado el 19 de abril de 2011

Jean-Michel Quidonoz, Reading Freud. A Chronological Exploration of Freud's Writings. The New Library of Psychoanalysis. Routledge. ISBN 1-58391-746-2hbk. Chronological Table.

Sigmund Freud (1992). Cartas de juventud con correspondencia en español inédita. Barcelona: Editorial Gedisa. ISBN 84-7432-427-0.

Bierman, H. S. y L. Fernández, Game Theory with economic applications, Addison-Wesley, 1998.

Davis, M. D. (1971): Introducción a la teoría de juegos. Alianza Editorial, 1ª edición.

Fudenberg, Drew y Jean Tirole: Game Theory, MIT Press, 1991, ISBN 0-262-06141-4

Gardner, R. (1996): Juegos para empresarios y economistas. Antoni Bosh editores, 1ª edición.

Gibbons, Robert (1992): Game Theory for Applied Economists, Princeton University Press ISBN 0-691-00395-5. También publicado en Londres por Harvester Wheatsheaf (Londres) con el título A primer in game theory.



Institución Universitaria

Gibbons, R. (1993): Un primer curso de teoría de juegos. Antoni Bosch editores, 1ª edición.

Ginits, Herbert (2000): Game Theory Evolving. Princeton University Press, ISBN 0-691-00943-0

Osborne, Martin y Ariel Rubinstein: A Course in Game Theory, MIT Press, 1994, ISBN 0-262-65040-

Rasmusen, Erik: Games and information, 4ª edición, Blackwell, 2006. Disponible en Internet [2].

William Poundstone: El Dilema del Prisionero, Alianza Editorial, 2005.

Cano, Mauricio, Mena L., Carlos y Sadka, Joyce (2009): "Teoría de Juegos y Derecho Contemporáneo; Temas Selectos", ITAM, George Mason University y Porrúa. ISBN 978-607-9-00031-8

Hillier, Frederick S. Introducción a la investigación de operaciones. México, D.F. : McGraw-Hill, c2010.

CIBERGRAFÍA

Álvarez del Castillo, Rodolfo (1998) José Perrés (1944-1999). En Acheronta, revista electrónica de psicoanálisis, Núm. 10, Dic. 1999. www.acheronta.org

Álvarez del Castillo, Rodolfo (2003) Una trayectoria en psicoanálisis. Conversaciones con Teófilo de la Garza. En Grupo. Revista de psicoanálisis, Núm. 1, Agosto 2003, UANL, Monterrey.

AMPAG (1988) Revista Análisis Grupal, número en homenaje a José Luis González Ch., Vol. V, Nos. 1 y 2, 1988.

Avelino González (1920-1981), (1981) Número extraordinario de la revista Gradiva, publicación de la Sociedad Psicoanalítica de México.



Institución Universitaria

Bicas Klein, Lilian et. al (1986) La mujer como psicoterapeuta en la Asociación Mexicana de Psicoterapia Analítica de Grupo. En *Análisis Grupal*, Vol. III, No. 3, Sept, 1986, México.

Blanck-Cereijido, Fanny (2001) Del exilio. Psicoanalistas rioplatenses radicados en México, en el sitio web *PsicoMundo México* psicomundo.com.mx

Borja, Graciela y García, María Inés (Comps.) (1991) *Marcuse y la cultura del 68*, UAM-X, México.

Castillo, Juan Diego (1989) Armando Suárez G. Un hombre insatisfecho. Trabajo leído en el IV Simposium del Círculo Psicoanalítico Mexicano, A.C. "En Memoria al Dr. Armando Suárez", publicado en el sitio web cartapsi.org/mexico

Castillo, Juan Diego y González, Fernando M. (1992) Reflexiones en torno a la escisión del Círculo Psicoanalítico Mexicano. En el sitio web *Psicoanálisis en México* cartapsi.org/mexico

Castro, Roberto (2001) Apuntes breves sobre el psicoanálisis en México, en: *Espectros del Psicoanálisis*, Núm. 4, primavera de 2001, México.

Cesio, Fidas (2000) *La gesta psicoanalítica en América Latina. Historia del movimiento psicoanalítico latinoamericano integrado en la Asociación Psicoanalítica Internacional*, Ed. La Peste, Buenos Aires.

Contreras, Manuel (1986) La práctica social del psicoanálisis en Monterrey; realidad y perspectivas, en *Diálogo Universitario*, Vol. IV, Nos. 5-6, Sep.-Dic. 1986, UdeM, Monterrey.

Lasky, Clarisa y Delahanty, Guillermo (1996) Crisis y poder en las instituciones psicoanalíticas, en *Imagen Psicoanalítica*, Año 5, Núm. 7/8, 1996, México.



Institución Universitaria

Delahanty, Guillermo (2000) José Perrés, del Cairo a México. En el sitio web Psicoanálisis en México cartapsi.org/mexico

De Sandoval, Dolores M. (1992) Historia de la Asociación Mexicana de Psicoterapia Psicoanalítica. Imagen Psicoanalítica, Año I, Núm. 1, 1992, México.

Dupont, Marco Antonio (1989) La práctica del psicoanálisis, Ed. Pax, México.

Dupont, Marco Antonio y Jinich, A. (1993) Psicoterapia grupal para niños, U. de G. Asociación Psicoanalítica Jalisciense, Guadalajara.

Dupont, Marco Antonio (1997) Los fundadores, APM, México.

Durán C., Humberto (1990) El psicoanálisis en México: Entrevista al Dr. Santiago Ramírez, Cuadernos del Área Clínica, Núm. 12, Feb. 1990, Monterrey.

Englert, Ewald y Suárez, A. (Coords.) (1985) El psicoanálisis como teoría crítica y la crítica política al psicoanálisis, Siglo XXI, México.

Féder, Luis (2003) Mexique. En De Mijolla, A. (Dir.) (2003) Dictionnaire international de la psychanalyse. Calmann-Lévy, 2 tomes, Paris.

Flores, David C. (2001) Porqué somos lo que somos. De psicólogos a psicoanalistas a pesar de la UANL. Edición de autor. Monterrey.

González Ch., José Luis (1988) *Psicoanálisis y grupos*, Ed. Pax, México.

Hinojosa, José Rubén (2000) El psicoanálisis en Monterrey, *Cuadernos de Psicoanálisis*, Vol. XXXIII, Núms. 1 y 2, 2000, México.

Kutter, Peter. (1995) *Psychoanalysis international. A guide to psychoanalysis throughout the world*. Vol. 2 Frommann-holzboog, Stuttgart.

Langer, Marie (1981) *Memoria, historia y diálogo psicoanalítico*. Folios, México.



Institución Universitaria

Lartigue, Teresa (2002) Homenaje póstumo al Dr. Victor Manuel Aiza Banduni, *Cuadernos de Psicoanálisis*, Vol. XXXV, Nos. 3-4, Julio-diciembre.

Lemercier, Grégoire (1966) *Dialogues avec Christ. Moines en psychanalyse*, Grasset, Paris.

Hart JT. The Inverse Care Law. *Lancet*. 1971; 405-12

ALZATE, R. 1998. Análisis y resolución de conflictos. Una perspectiva psicológica. Bilbao: Universidad del País Vasco

PNUD (2010). Orígenes del enfoque de Desarrollo Humano. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo

Marmot, Michael. 2004. *The Status Syndrome: How Social Standing Affects Our Health and Longevity*. New York: Owl Books

La crianza y la educación de los hijos en la sociedad actual: ¿lo estamos haciendo bien? 2008

Manual de Diagnóstico de relación y de la Familia de Florencia patrones disfuncionales W. Kaslow c. 1996

i Metodología que se ubica en el diseño a través de las acciones centradas en los humanos: Este proyecto, financiado por la Empresa de Desarrollo Internacional (IDE) como parte de una donación de la Fundación Bill y Melinda Gates, buscó brindar a las ONG y las empresas sociales con las herramientas para hacer precisamente eso. IDEO, en colaboración con grupos sin fines de lucro ICRW y Heifer International, desarrolló Toolkit HCD para ayudar al personal internacional y voluntarios de entender las necesidades de una comunidad en formas nuevas, encontrar soluciones innovadoras para satisfacer dichas necesidades y ofrecer soluciones con la sostenibilidad financiera en mente.

ii Un brief de diseño es un documento integral que reúne los parámetros con los que un diseñador o un departamento de diseño empieza a elaborar una pieza gráfica. Este documento es esencial en todo el proceso de la cadena y garantiza al diseñador una idea clara de lo que debe hacer y le permite planear su trabajo desde conceptos concretos.

iii PDS -ofrece herramientas intuitivas y potentes diseñadas para trabajar con patrones en cada uno de los pasos de su ciclo de diseño

iv Es un método de gestión de calidad basado en transformar las demandas del usuario en la calidad del diseño, implementar las funciones que aporten más calidad, e implementar métodos para lograr calidad del diseño en subsistemas y componentes, y en última instancia a los elementos específicos del proceso de fabricación.

v Método de generación de ideas grupal

vi Herramienta usada para comparar diseños, apuntando hacia la identificación de las alternativas de diseños más idóneas en el proceso.

vii Aplicación de psicoanálisis infantil a través de los trazos en los dibujos