

IDEA CENTRAL

Siguiendo los lineamientos para solicitar una patente, mi idea propia, sin ayuda de terceros siendo esta una idea innovadora de la cual no existe participación económica de otra persona, más que mi propio pecunio. Este producto puede ser realizado por cualquier empresa, persona o entidad, teniendo en cuenta que no existen procesos parecidos o iguales a nivel mundial, Se constituye a partir de una analogía del botiquín de primeros auxilios que usamos ante situaciones de emergencia, para este caso, se pretende que cuando un niño(a) (desde los 2 años en adelante) se descontrola emocionalmente en forma de berrinche o llanto incontrolable, acuda a su kit y elija el objeto que represente la emoción que está sintiendo, luego lo explore a través de sus sentidos, particularmente el tacto, pues los objetos están diseñados para que la textura tenga protagonismo.

Los objetos servirán entonces para canalizar la energía que generamos ante una emoción intensa y favorece una estrategia de regulación emocional más adaptativa, así como una educación emocional en la que el niño(a) no sólo discrimine las diferentes emociones sino que aprenda nuevas alternativas para afrontarlas, normalizarlas y tolerarlas. Puesto que en el mercado es común encontrar diferentes productos que favorecen el reconocimiento emocional, pero no la regulación emocional, incluso se encuentran objetos “antiestrés” que generan el efecto contrario a la regulación y validación de las emociones, ya que las venden como soluciones ante la emoción y no como una herramienta de ayuda.

Se incluye también un instructivo en el que no sólo se orienta a los padres el modo de uso de la herramienta, sino que se le instruye en la importancia de validar las emociones y favorecer diferentes estrategias de regulación de las mismas.

El kit está compuesto por:

4 muñecos contruidos en diferentes texturas y con la expresión facial de cada emoción (rabia, tristeza, angustia y alegría), las cuales se eligieron por ser las más frecuentes y las que por lo general se encuentran implicadas en situaciones que terminan en berrinches o en desregulación emocional. Cada textura representa lo que la sensación de la emoción puede tolerar en ese momento, por ejemplo, una textura rugosa y con un relleno de elementos duros se ajustaría a la emoción de rabia en la que la descarga de energía puede ser mayor, mientras que una textura suave y acolchada puede estar más relacionada con la tristeza. Para el caso de la angustia se utilizará una textura flexible que se pueda estirar y sea maleable, mientras que para la alegría se trabajarán diferentes texturas y colores.

Cada muñeco será personalizable para que también aportemos al desarrollo de la creatividad en los niños(a), por lo que dentro del kit encontrarán diferentes elementos para decorar sus muñecos y la caja que los contienen

Un manual para padres y cuidadores sobre el uso de la herramienta y su intencionalidad

Una caja con forma de maletín para que sea fácilmente transportable con dibujos para que los niños puedan colorear