



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

Escuela de Arquitectura, Diseño y Artes Digitales.

***Título profesional de Animación y Diseño digital mención Interacción digital.
Grado académico de Licenciado en Animación y Diseño digital.***

O T L O

***Juego de cartas interactivo para potenciar el conocimiento e identificación
de las diferentes emociones en niños de niveles preescolares.***

***Alumno: Miguel Rivera Peña
Profesor Guía: Daniel Berczceller***

**Diciembre 2022
Santiago, Chile**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción

Motivación

05

06

Fundamentación

Mapa de Venn

07

Antecedentes

08

I. Emociones

09

Definición

10

Características o Síntomas

13

Tipos, Niveles, Grados

14

Causas o Factores que afectan

20

Consecuencias

21

Soluciones o Tratamientos

23

A quiénes afecta

25

Marco Legislativo

27

Organismos que existen en la línea y qué hacen

30

II. Niñez

31

Definición

32

Características o Síntomas

33

Tipos, Niveles, Grados

34

Causas o Factores que afectan

35

Consecuencias

36

Soluciones o Tratamientos

38

A quiénes afecta

40

Marco Legislativo

41

Organismos que existen en la línea y qué hacen

43

ÍNDICE DE CONTENIDOS



III. Didáctica Digital	44
Definición	45
Características o Sintomas	48
Tipos, Niveles, Grados	49
Causas o Factores que afectan	51
Consecuencias	53
Soluciones o Tratamientos	57
A quiénes afecta	62

Información Proyecto	63
¿Qué?	64
¿Por qué?	65
¿Para quién?	66
¿Cuándo?	67
¿Cómo?	68
Estructura de contenido	69

Problemática	72
---------------------	----

Problemática	73
--------------	----

Objetivos	74
------------------	----

Objetivo general	75
Objetivos específicos del proyecto	76

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Insúmos / Soluciones

Referentes

Conceptuales

Formales

Moodboard

77

78

79

80

Proceso de Diseño

Introducción

Diseño de Personaje

Diseño de Tarjetas

Dinámica de Juego

Modelado 3D

81

82

83

93

95

101

Conclusiones

Conclusión General

109

110

Bibliografía

111



INTRODUCCIÓN

MOTIVACIÓN

Para la motivación de este proyecto, se pensó en puntos específicos como la creatividad, la interactividad, la educación emocional y los niños preescolares.

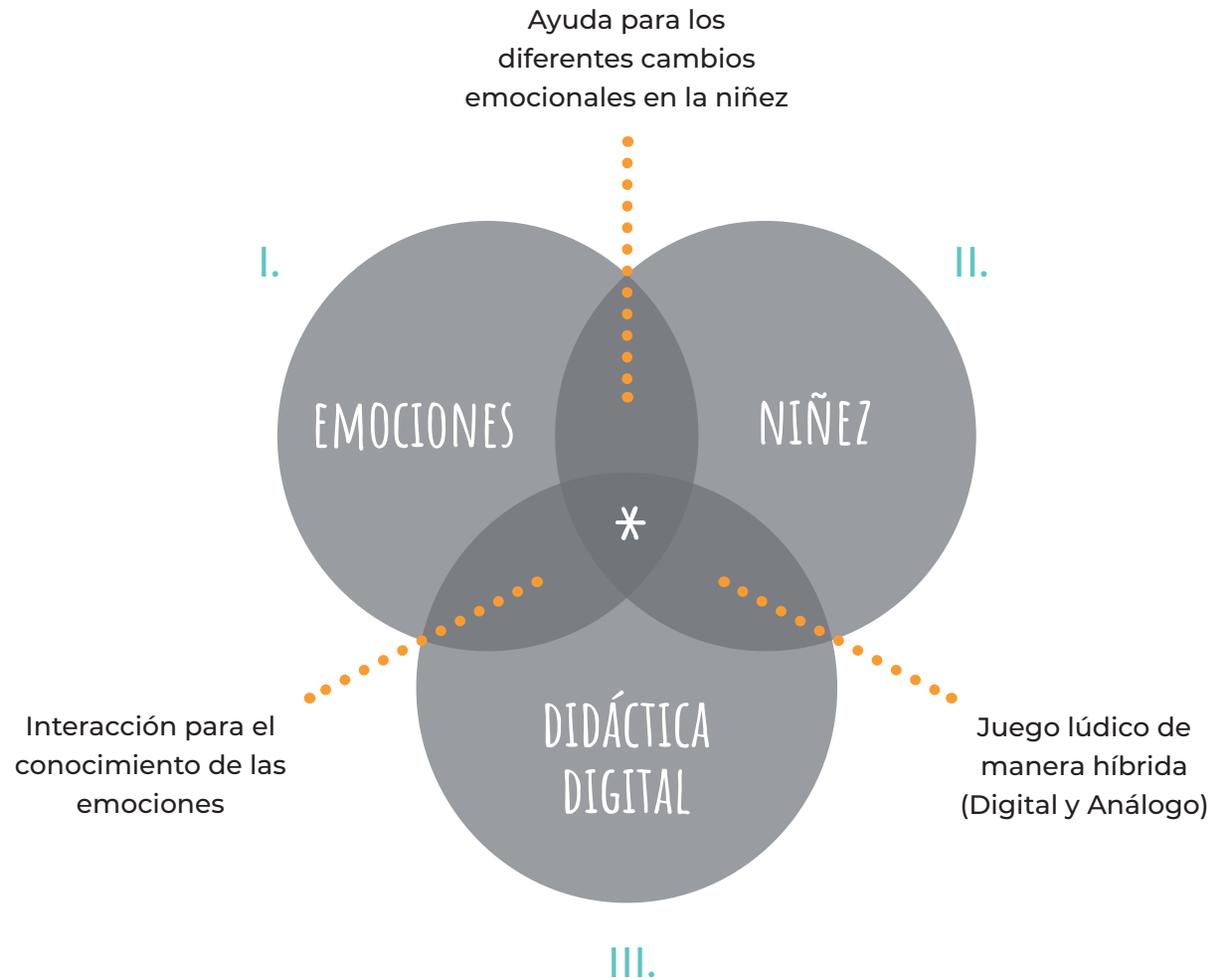
La interactividad, junto con la tecnología de hoy en día, puede desarrollar una experiencia agradable para todas las edades, por lo que se vinculó con los niveles preescolares para así entregar una educación más llamativa, con un buen desarrollo de la creatividad y aprendizaje en el ámbito emocional.





FUNDAMENTACIÓN

DIAGRÁMA DE VENN



Emocionario interactivo; donde cada niño y niña pueda ir conociendo y reconociendo sus distintas emociones.



a través de nuevas plataformas digitales en el mercado, como la *realidad aumentada*.



ANTECEDENTES

I. Emociones

DEFINICIÓN



Las emociones surgen en respuesta a un suceso o bien interno o externo, que tiene una carga de significado positiva o negativa para el individuo. Las emociones se pueden distinguir del concepto de estado de ánimo; generalmente éstas son más cortas y más intensas.

(Mayer y Salovey, 199 cit. por del Valle, 1998).

DEFINICIÓN

El término emoción se refiere a un sentimiento y a los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencia a la acción que lo caracterizan.

Goleman, 1996.



Un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno.

Bisquerra, 2000.

DEFINICIÓN

El concepto de Inteligencia Emocional ha estado presente por décadas, se popularizó por el libro publicado en 1995 *“Inteligencia emocional: por qué es más importante que el cociente intelectual.”*

El autor, el psicólogo Daniel Goleman, describió que la Inteligencia Emocional consta de cinco partes básicas:

Autoconciencia

Autorregulación

Motivación

Empatía

Habilidades sociales



CARACTERÍSTICAS O SÍNTOMAS

Las emociones no se pueden ocultar

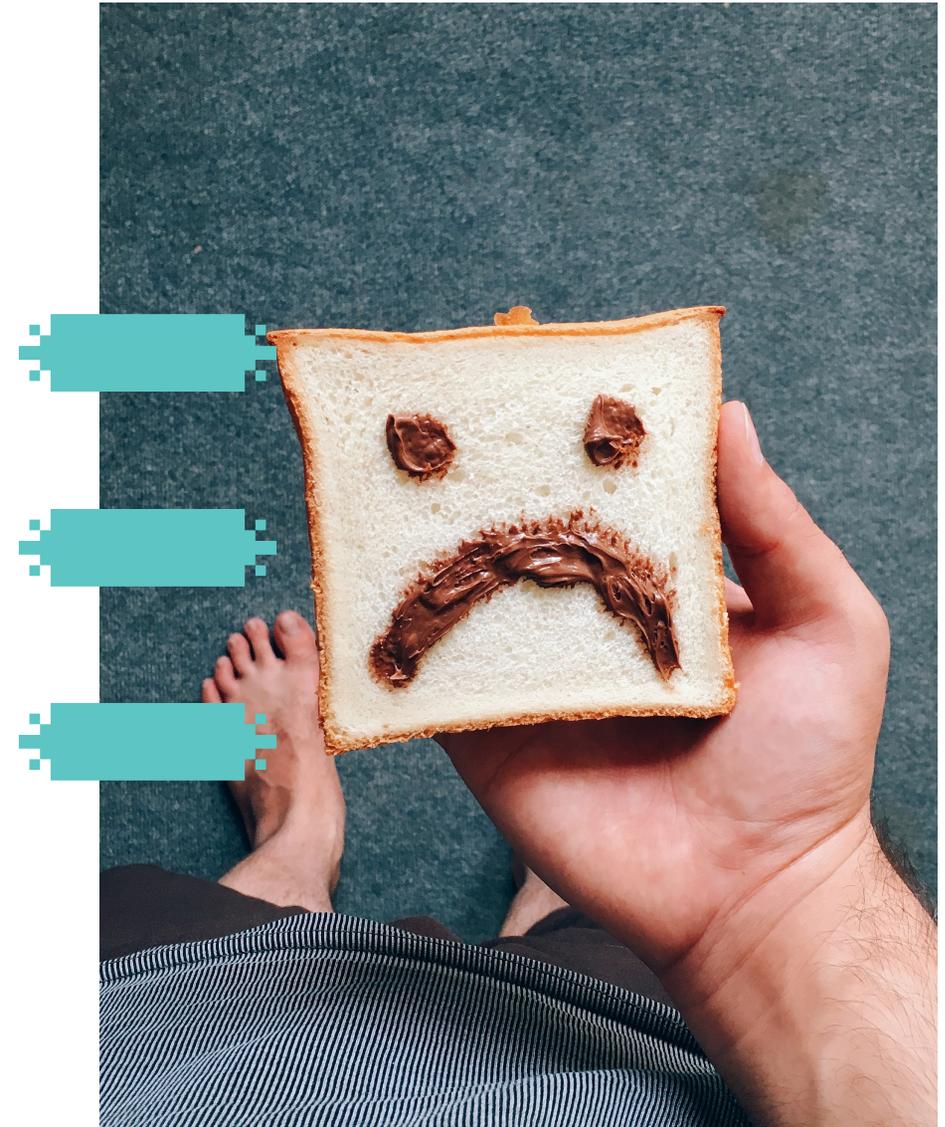
A veces se trata de ocultar los sentimientos con el fin de protección personal o hacia los demás. Pero rara vez se logra.

Las emociones siguen patrones

Forman parte de una secuencia, ya que no son acontecimientos que se reproduzcan de forma aleatoria.

Las emociones se contagian

Existe algo llamado Contagio Emocional, que hace que las emociones sean captadas por otra persona y sentidas de la misma o diferente intensidad.



TIPOS, NIVELES, GRADOS

Emociones Básicas, Primarias o Innatas

EMOCIÓN	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN ADAPTATIVA
Alegría	Sensación agradable de satisfacción y bienestar	Afiliación
Asco	Intenso desagrado hacia algo repulsivo o repugnante	Rechazo
Ira	Sentimiento de enfado, irritabilidad o indignación	Autodefensa
Miedo	Aprehensión provocada generalmente por sensación de amenaza, peligro o dolor	Protección
Sorpresa	Malestar o asombro ante algo inesperado	Exploración
Tristeza	Sensación de desdicha o infelicidad	Reintegración



TIPOS, NIVELES, GRADOS

Emociones Sociales, Secundarias o Aprendidas

Surgen como consecuencia de la socialización y del desarrollo de capacidades cognitivas. La mayoría de autores sitúan su aparición en torno a los dos años y medio o tres. Son posteriores a las primarias, es decir, primero surge una emoción básica y a continuación una secundaria.

TIPOS, NIVELES, GRADOS

SOCIAL

Expresan el estado de ánimo y facilitan la interacción social para que se pueda predecir el comportamiento. Además de la expresión oral, cobra mucha importancia la comunicación no verbal que se refleja, en muchas ocasiones, de manera inconsciente.

ADAPTATIVA

Prepara al organismo para la acción siendo ésta una de las más importantes. Gracias a esta capacidad se puede actuar eficazmente.

MOTIVACIONAL

Existe una relación entre motivación y emoción ya que ambas se retroalimentan. Cualquier conducta motivada produce una reacción emocional, a la vez que cualquier emoción impulsa la motivación hacia algo.



TIPOS, NIVELES, GRADOS

Según Paul Ekman, psicólogo pionero en el estudio de las emociones y su expresión facial, ciertas emociones están presentes en todas las culturas y cada una de ellas detona una serie de mecanismos fisiológicos que te predisponen a responder de una determinada forma a cada situación.





TIPOS, NIVELES, GRADOS

Emociones de alerta

El polo negativo está compuesto de miedo, incertidumbre, ansiedad y preocupación. El polo positivo lo compone la confianza, la esperanza y la serenidad. Ambas funcionan como un estado de alerta que sirve como protección a las posibles amenazas que alguien pueda enfrentar.

Emociones del ánimo

Su polo negativo lo compone la tristeza, indiferencia, apatía, aburrimiento y resignación. Al otro lado se encuentra la alegría, el interés, el entusiasmo, la diversión y la aceptación. Entre ellas se relacionan con el grado de dolor o placer que se obtiene de los acontecimientos en un entorno físico y social.

Emociones según el afecto

Por un lado, en el polo negativo se encuentra la ira, la envidia y el odio, y por el otro, el positivo se compone de compasión, amor y gratitud. Relacionadas con las preferencias en las relaciones y el valor que se confiere a los demás.

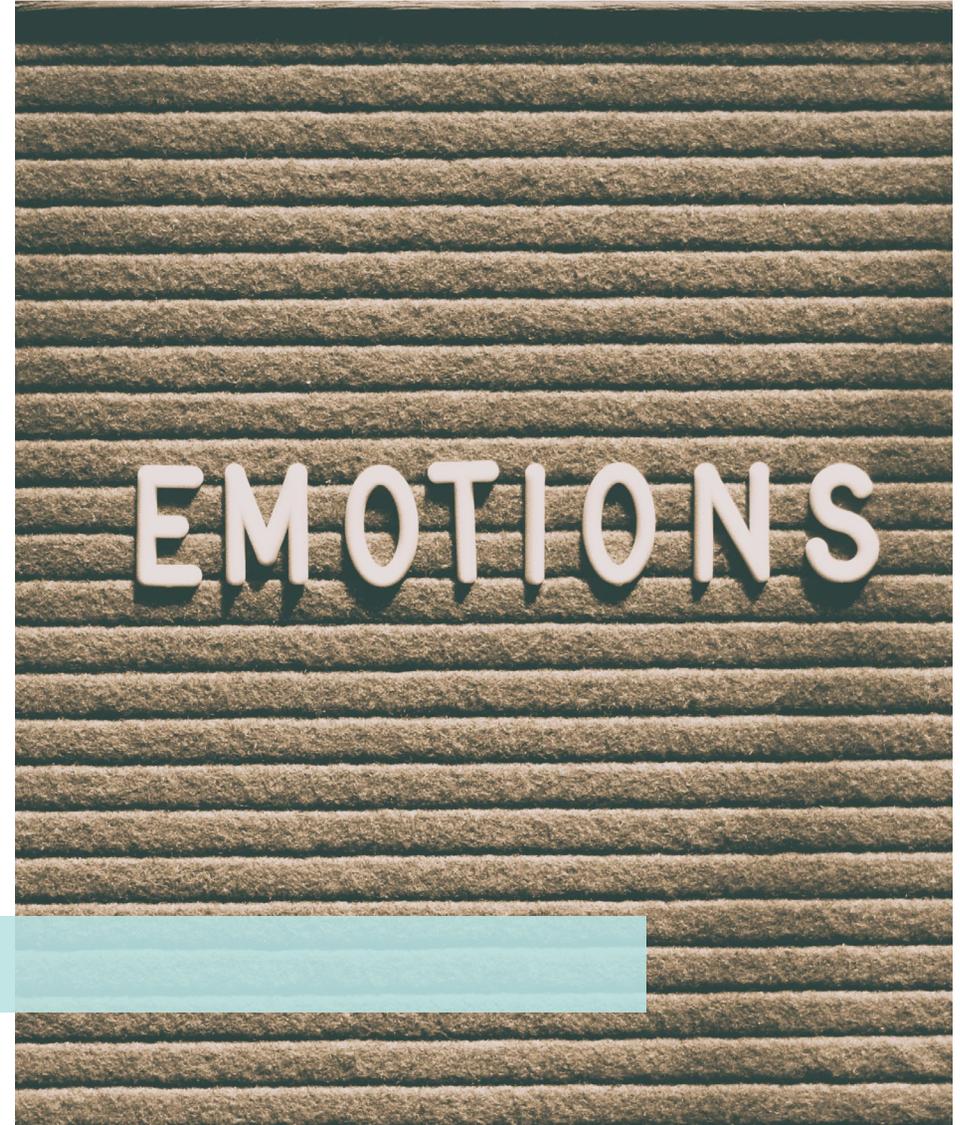
TIPOS, NIVELES, GRADOS

Emociones según el autoconcepto

En el polo negativo se encuentran la culpa, la vergüenza y la envidia. En lo positivo se encuentra la autoestima, el orgullo y la gratitud. Las cuales están relacionadas con la satisfacción que siente una persona consigo misma.

Emociones según su intensidad

La intensidad es el factor que nombra y distingue a una emoción de otra de su misma familia. Esto se refiere a la fuerza con la cual se experimenta una emoción. Expertos afirman que las emociones básicas normalmente se presentan combinadas, es decir, en una forma más compleja, y rara vez se manifiestan solas.





CAUSAS O FACTORES QUE AFECTAN

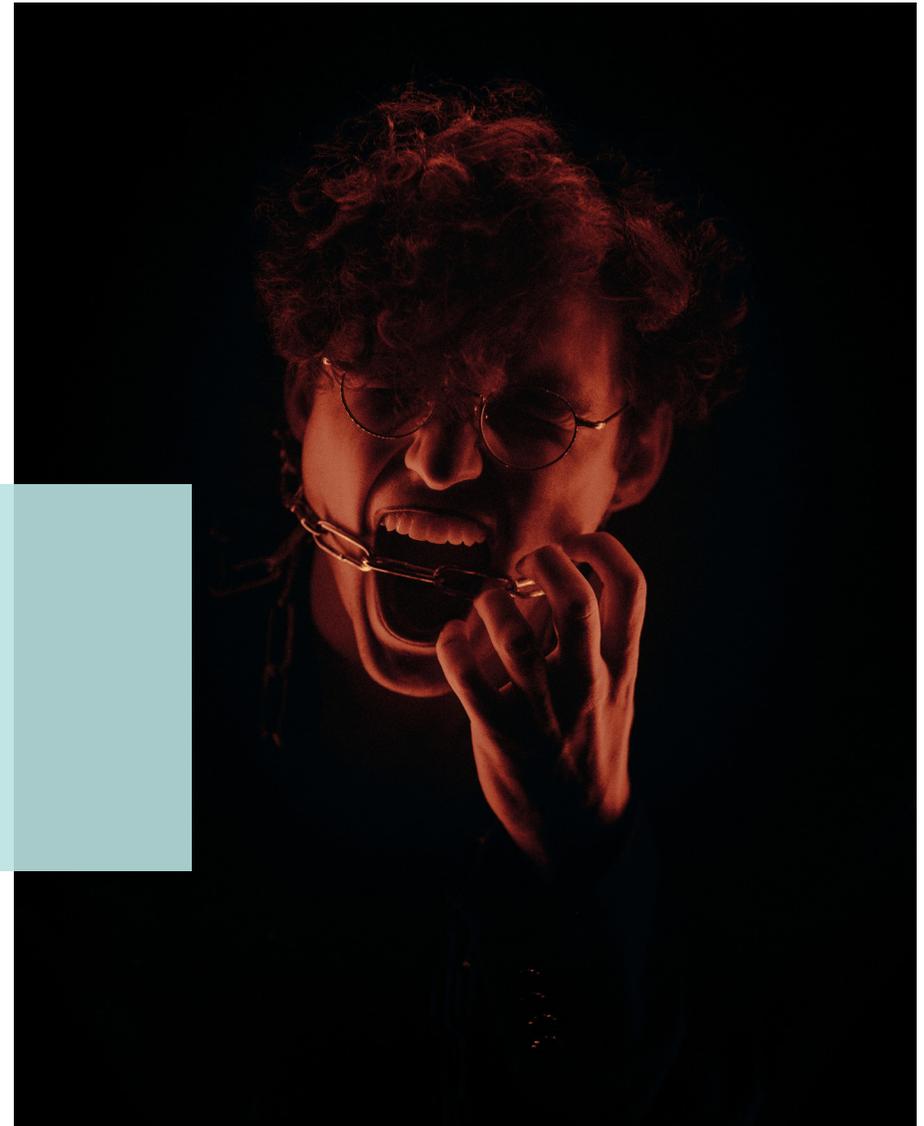
Las causas teóricas que explican los motivos por los cuales un niño desarrolla este patrón de relación con sus emociones son muy distintas.

Una de ellas, por ejemplo, afirma que se trata de una estrategia de supervivencia ante una situación problemática tal como un padre alcohólico en una familia que ni siquiera admite la existencia del problema.

Otra posibilidad consiste en tener unos padres que son ellos mismos represores emocionales y que de este modo transmiten el continuo ejemplo de una despreocupación o de una rigidez muscular que se refleja en la elevación del labio superior ante cualquier sentimiento angustioso. O tal vez se trate simplemente de un rasgo heredado.

CONSECUENCIAS

Al experimentar ira, tristeza, ansiedad o depresión de manera intensa, tienden a producirse cambios de conducta que hacen que se abandonen hábitos saludables como la alimentación equilibrada, el ejercicio físico o la vida social y se sustituya por otros como el sedentarismo o las adicciones para contrarrestar o eliminar estas experiencias emocionales.



CONSECUENCIAS



Las reacciones emocionales prolongadas en el tiempo mantienen niveles de activación fisiológica intensos que pueden deteriorar la salud si se cronifican. Esta alta activación fisiológica puede estar asociada a un cierto grado de inmunosupresión, lo que nos vuelve más vulnerables al desarrollo de enfermedades infecciosas o de tipo inmunológico.

SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

Tal vez no hay habilidad psicológica más esencial que la de resistir al impulso. Ese es el fundamento mismo de cualquier autocontrol emocional, puesto que toda emoción, por su misma naturaleza, implica un impulso para actuar; el mismo significado etimológico de la palabra emoción, es « mover» .



SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

La inteligencia emocional determina la capacidad y potencial del que dispondrá para el aprendizaje de habilidades prácticas, basadas en uno de los siguientes cinco elementos: la conciencia de uno mismo, la motivación, el autocontrol, la empatía y la capacidad de relación.

Las aptitudes exclusivamente cognitivas como el razonamiento analítico o la experiencia técnica son las que combinan el pensamiento y la emoción: las competencias emocionales.





A QUIÉNES AFECTA

Hay una relación directa e intensa entre las emociones, los órganos y los síntomas que se pueden experimentar.

La mente controla al cuerpo, el funcionamiento biológico del cerebro es el que hace que esto sea así, que exista una relación entre pensamiento y cuerpo, entre emoción y síntoma.

Por ende, las emociones no diferencian edades, afectan a todos.

A QUIÉNES AFECTA

Cuando se mantiene un pensamiento negativo en la cabeza durante un minuto, el sistema inmunitario queda durante aproximadamente cinco horas en una situación delicada por lo que, si estos pensamientos o emociones negativas se mantienen en el tiempo, se estará más predispuesto a contraer enfermedades por la debilidad del sistema inmunitario que protege el cuerpo.

Situaciones estresantes durante mucho tiempo, hacen que se lesionen neuronas cerebrales responsables del aprendizaje y a su vez el cerebro sufre alteraciones que producen modificaciones en el sistema hormonal y las consecuencias que esto tiene en los diferentes órganos y sistemas biológicos.

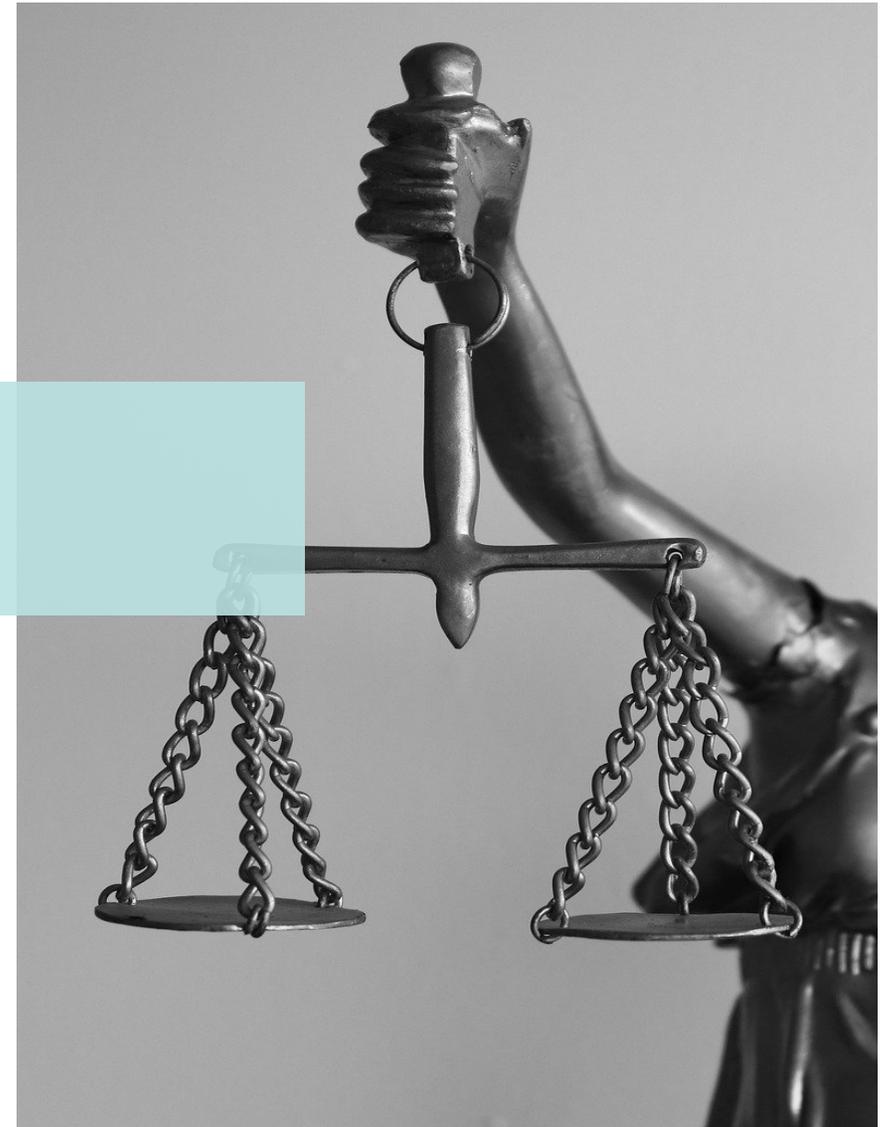
Las emociones negativas destruyen y las positivas lo contrario, tienen la capacidad de curar y dar felices.



MARCO LEGISLATIVO

LEY N°20.370

En Chile, la ley N° 20370 especifica como deben actuar los establecimientos educacionales, con sus derechos y deberes junto a los de los estudiantes, pero en ninguno de los artículos especifica el ámbito emocional, dejando de lado un procedimiento tan importante en la sociedad como es la Inteligencia Emocional.



MARCO LEGISLATIVO

La importancia de comenzar la educación emocional desde el tramo de sala cuna se fundamenta desde una mirada de las neurociencias, que se basa en comprender que las funciones intelectuales del niño son entendidas desde el mundo emocional y que esta dimensión es fundamental en el proceso del aprendizaje.

“La regulación puede enseñarle al niño habilidades relacionadas con la empatía, el buen trato, la comprensión de las consecuencias de las acciones, la autorregulación y el enfrentamiento al estrés. A esta etapa se le llama específicamente Educación Emocional.”

Lecannelier(2016)

MARCO LEGISLATIVO

Lecannelier, plantea que dominando la regulación en el niño este podrá desarrollar habilidades socioemocionales. Algunos especialistas agregan que el niño debe estar en armonía emocional, sereno, protegido, sentir que las personas que están a su alrededor, especialmente los adultos y educadores que los quieren y respetan, será clave para poder aprender.

Es así como se desprende que el niño en su período de mayor plasticidad cerebral podrá obtener a través de la educación emocional, la protección, seguridad y tranquilidad que necesita para su crecimiento.

Entonces ¿Es necesario que en la ley Chilena se establezcan criterios para una educación de Inteligencia Emocional? Claro que si.



ORGANISMOS QUE EXISTEN EN LA LÍNEA Y QUÉ HACEN

RIEEB

Red Internacional de Educación Emocional y Bienestar

Se propone establecer contactos internacionales con profesionales y personas interesadas para potenciar una educación emocional basada en las investigaciones científicas.





ANTECEDENTES

II. Niñez

DEFINICIÓN



Que cada vez más niños sufran ansiedad, depresión, aislamiento, cambios de humor, conlleva a que en parte se pierda un bienestar emocional y creativo, los niños y niñas se encierran más en sí mismos, dejando de lado toda su energía y potencial que tenía para entregar.

En general, estos suelen adaptarse a situaciones novedosas sin dificultad, a veces con más éxito que los adultos. Sin embargo, no tienen suficientes recursos para afrontar los numerosos cambios vividos de manera emocional.

CARACTERÍSTICAS O SÍNTOMAS

- 1. Interrupción de la educación
- 2. Aumento de estrés en el hogar
- 3. Una infancia vulnerable
- 4. Ante un problema, hay frustración
- 5. Gritos descontrolados
- 6. No considera que un reto valga la pena



TIPOS, NIVELES, GRADOS

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET		
Etapa	Edad Aproximada	Características
Sensoriomotora	0-2 años	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conducta orientada a metas ○ Permanencia de los objetos
Preoperacional	2-7 años	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pensamiento = símbolos e imágenes mentales ○ Desarrollo del lenguaje ○ Conceptos numéricos básicos
Operaciones concretas	7-11 años	<ul style="list-style-type: none"> ○ Seriación, clasificación y conservación ○ Pensamiento = fenómenos y objetos reales
Operaciones formales	11-adultez	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sistema de pensamiento abstracto: lógica y razonamiento

CAUSAS O FACTORES QUE AFECTAN



- 1 El contacto social limitado puede aumentar la sensación de soledad.
- 2 El cambio abrupto de rutinas, o la falta de ellas, puede incrementar los conflictos y generar inseguridad en los pequeños.
- 3 Si no se presenta un conocimiento previo de cómo manejar ciertas situaciones emocionales, se genera un descontrol e inestabilidad.

CONSECUENCIAS



Problemas conductuales como:

Rabietas prolongada

Malas contestaciones

Desmotivación

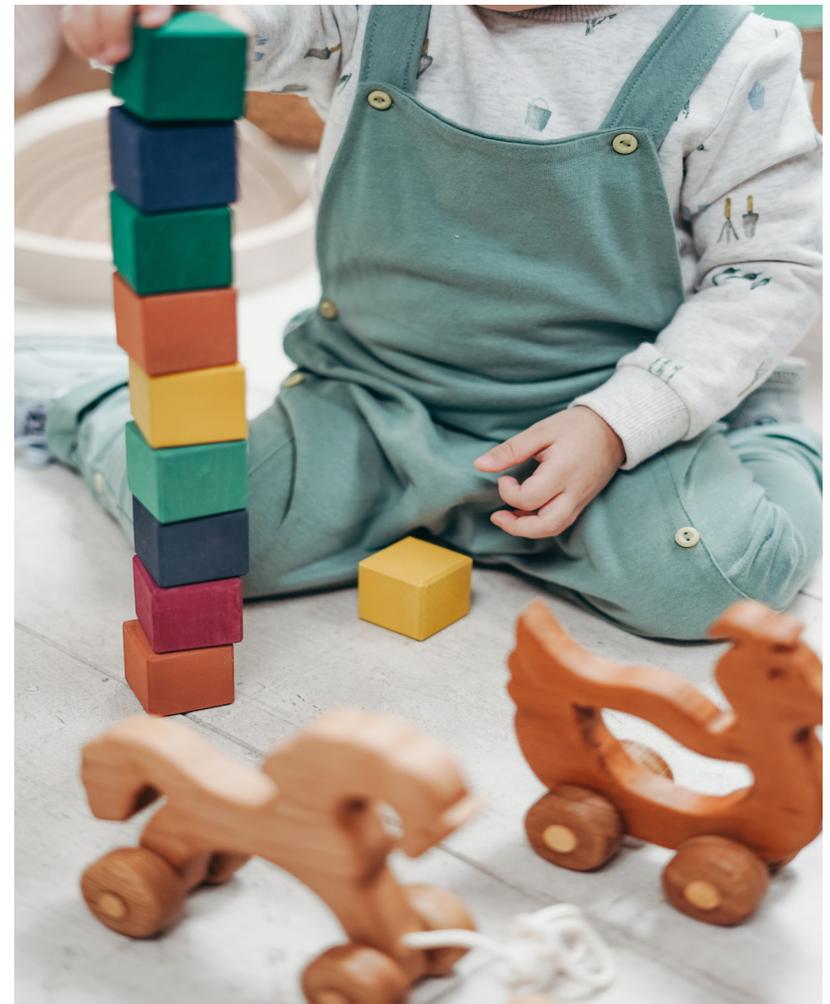
Dificultad con relaciones sociales

Dificultad para dominar una nueva situación

Prefiere quedarse en su zona de confort

Se aferra a las costumbres y tradiciones evitando la realidad

Reacciona con apatía o ira, negándose a cambiar



CONSECUENCIAS



SOLUCIONES O TRATAMIENTOS



ESCUCHARLOS

CERCANÍA

NECESIDADES

JUEGOS

RUTINAS

PARTICIPACIÓN

EJEMPLO

SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

Técnica:

C A S A

curiosidad
admiración
seguridad
alegría



A QUIÉNES AFECTA

Esto nos involucra a todos, ya sea hombre o mujer, adulto o joven, hay situaciones completamente adversas que afectan nuestro comportamiento social y emocional.

Si bien el propósito principal de este proyecto son los niños, si esta educación no existe desde un comienzo, se verá reflejado en el futuro acciones inmaduras en los adultos, con falta de instrumentos para desenvolverse en la sociedad.



MARCO LEGISLATIVO

Derechos del niño y la niña

Chile ratificó el convenio internacional sobre los derechos del niño por las naciones unidas el 14 de agosto de 1990, el que se rige por cuatro principios fundamentales: la no discriminación, el interés superior del niño, su supervivencia, desarrollo y protección, así como su participación en decisiones que les afecten.



Con esto niños y niñas tienen derecho a:

- A la identidad y la familia
- A expresarse libremente y el acceso a la información
- A la protección contra el abuso y la discriminación
- A la educación
- A una vida sana y segura
- A recibir una atención especial

MARCO LEGISLATIVO

Ley 21.302

Crea el servicio nacional de protección especializada a la niñez y adolescencia



ORGANISMOS QUE EXISTEN EN LA LÍNEA Y QUÉ HACEN

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) es la agencia de las Organización de las Naciones Unidas (ONU) enfocada en promover los derechos y el bienestar de todos los niños, niñas del mundo.



Ayuda en acción es una ONG apartidista y aconfesional que lucha contra la pobreza y la desigualdad. Impulsa la dignidad y la solidaridad para la construcción de un mundo justo.



La UNESCO es la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. La UNESCO trata de establecer la paz mediante la cooperación internacional en materia de educación, ciencia y cultura.





ANTECEDENTES

III. Didáctica Digital

DEFINICIÓN

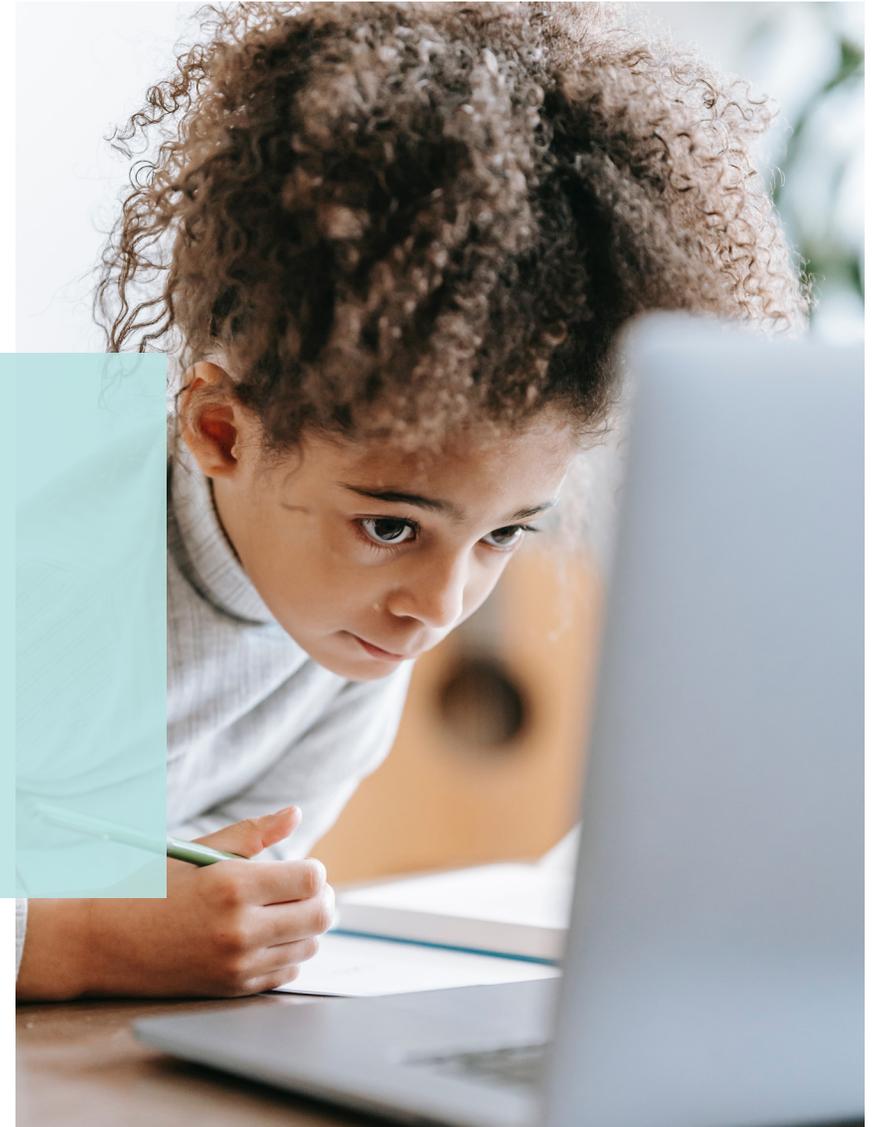


La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando.

DEFINICIÓN

En este sentido, la didáctica tiene dos expresiones: una teórica y otra práctica. A nivel teórico, la didáctica estudia, analiza, describe y explica el proceso enseñanza-aprendizaje para, de este modo, generar conocimiento sobre los procesos de educativos y postular el conjunto de normas y principios que constituyen y orientan la teoría de la enseñanza.

A nivel práctico, por su parte, la didáctica funciona como una ciencia aplicada, pues, por un lado, emplea las teorías de la enseñanza, mientras que, por otro, interviene en el proceso educativo proponiendo modelos, métodos y técnicas que optimicen los procesos enseñanza-aprendizaje.



DEFINICIÓN

Suduka, vincula ésto con la Tecnología, para así llegar a tener una Interacción Digital, enfocando el poryecto en algo más didáctico y novedoso para el público objetivo.



CARACTERÍSTICAS O SÍNTOMAS

El diseño debe tener un objetivo

La interfaz debe ser sencilla de usar

El proceso de aprendizaje debe ser rápido

Debe hacerse uso de indicadores visuales

El tiempo de respuesta debe ser reducido



TIPOS, NIVELES, GRADOS



TIPOS, NIVELES, GRADOS

Didáctica general

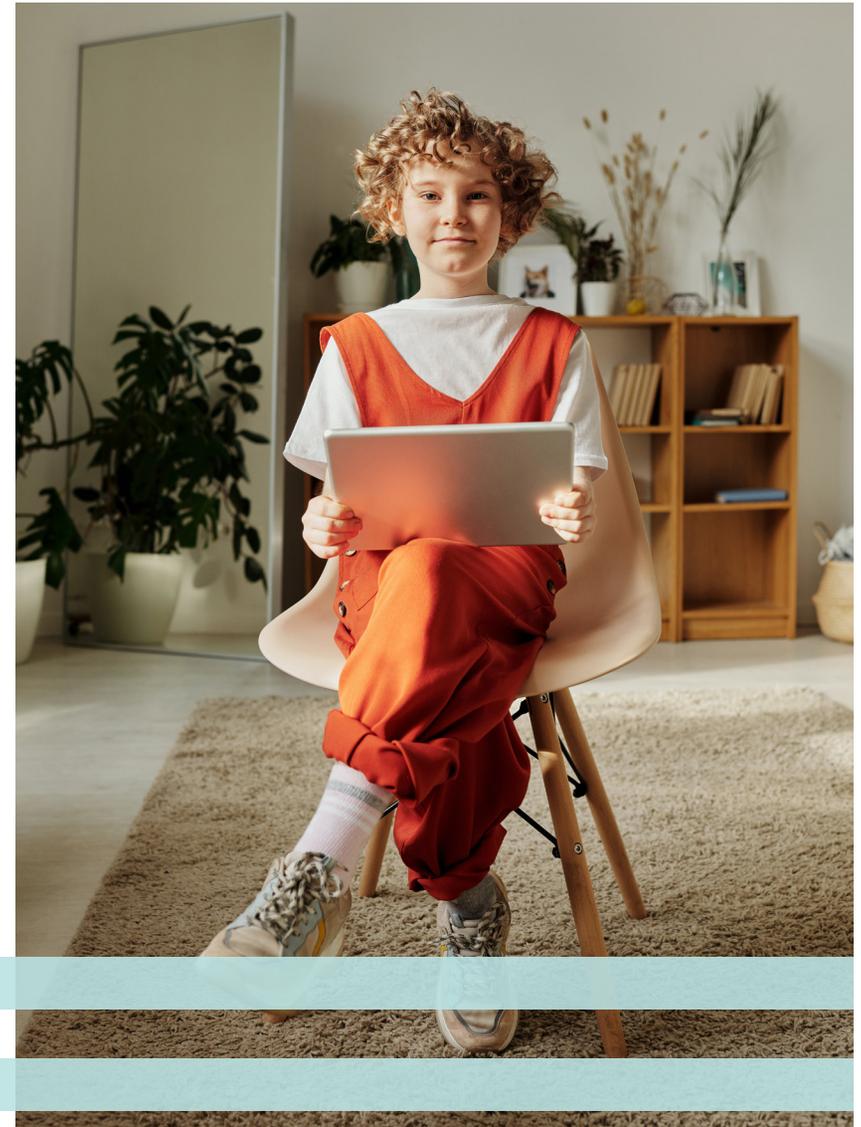
Su orientación, en este sentido, es eminentemente teórica. Se encarga de postular los modelos descriptivos, explicativos e interpretativos aplicables a los procesos de enseñanza.

Didáctica diferencial

Es aquella que se aplica a situaciones de enseñanza específicas, donde se toman en consideración aspectos como la edad, las características del educando y sus competencias intelectuales.

Didáctica especial

Es aquella que estudia los métodos y prácticas aplicados para la enseñanza de cada campo, disciplina o materia concreta de estudio. En este sentido, establece diferenciaciones entre los métodos y prácticas empleados para impartir conocimiento, y evalúa y determina cuáles serían los más beneficiosos para el aprendizaje del alumnado según el tipo de materia.



CAUSAS O FACTORES QUE AFECTAN



En lo educativo

- 1 Obstáculos ontogénicos: son debidos a las características del desarrollo del niño, social, psicológicas.
- 2 Obstáculos didácticos: resultan de la mala elección didácticas hechas para establecer la situación de enseñanza, herramientas, tipos de temas, etc.
- 3 Obstáculos epistemológicos: Relacionados con el propio concepto, por ejemplo, las diferentes definiciones de un concepto que van relacionadas con la historia o contextos de los mismos.

CAUSAS O FACTORES QUE AFECTAN



En lo tecnológico

- 1 El uso prolongado de las pantallas genera niños más pasivos, mientras que la falta de contacto físico con otras personas provoca falta de interacción y merma el desarrollo saludable de los sentidos de los pequeños
- 2 Afecta su sueño, tanto por el contenido que pueden ver como por el brillo y las ondas electromagnéticas, emisiones de radiofrecuencia, microondas, sonido, etc.
- 3 Dejan el ejercicio físico necesario para el desarrollo saludable, y como consecuencia la obesidad y otras enfermedades.

CONSECUENCIAS



Si bien, la didáctica aporta positivamente a la educación, logrando intervenir dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de cada educando, permitiendo así que cada niño y niña obtenga una óptima y significativa formación escolar. Podemos evidenciar distintas maneras en que ésta presente dificultades en su desarrollo, como es la transposición y banalización del conocimiento, por tanto, es aquí el labor del docente, el cuál debe ser asertivo y comprometido con el saber enseñando que ha de entregar a cada estudiante.

CONSECUENCIAS

Problemas Didácticos entre docente y estudiante:

1. Él/la docente se limita a enseñar y lograr sus objetivos académicos y no reconoce el potencial individual de cada niño/a.
2. Él/la docente, sólo realiza trabajos en los cuáles se debe leer y escribir en el cuaderno la comprensión de un texto específico, teniendo como consecuencia una limitación a una determinada actividad.
3. El rol del/la educando en ocasiones es pasivo y ante situaciones de ausencia se transposición didáctica o una banalización de la enseñanza del/la docente, el niño o niña sólo recibe la información, sin poder procesarla, por el hecho de no comprender.



CONSECUENCIAS

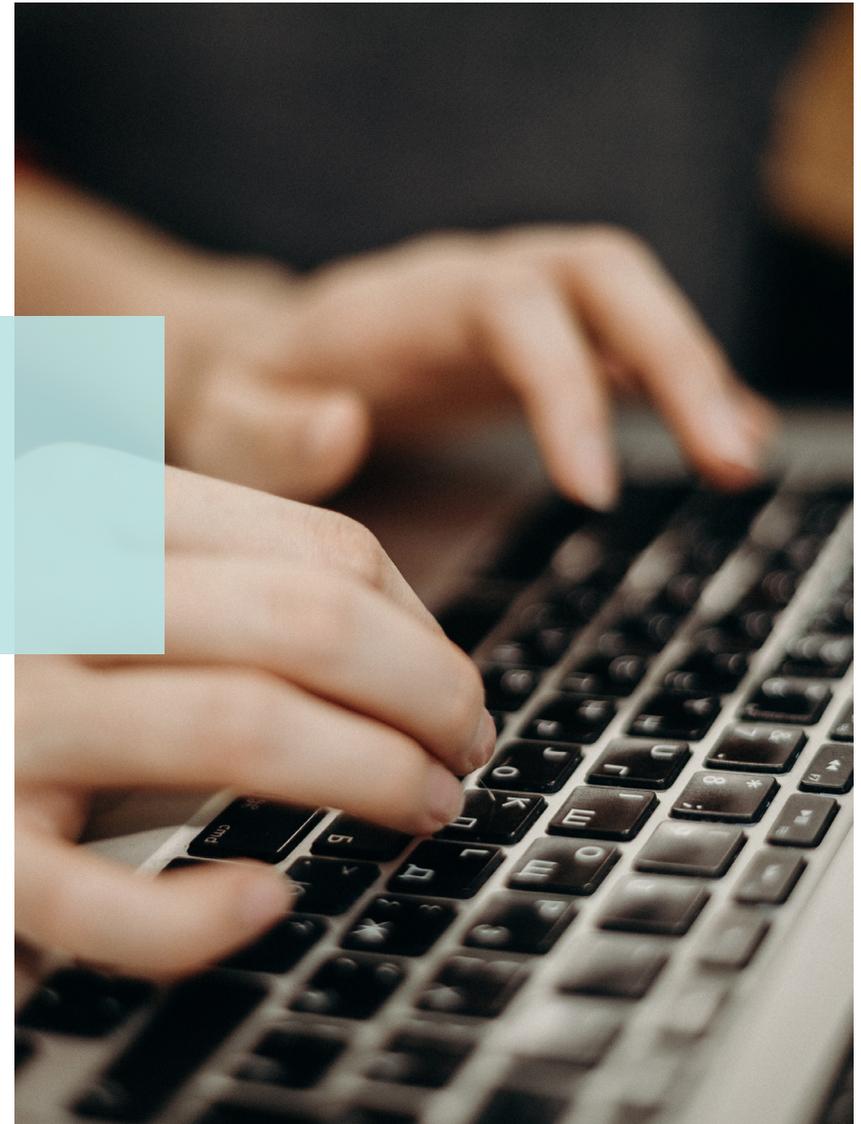


El uso de los ordenadores para la divulgación educativa es relativamente reciente, en consecuencia, es necesario avanzar en el conocimiento técnico de los equipos y sus posibilidades, sin descuidar la relación con el usuario, ni el impacto que genera dentro de una educación formal y no formal.

“Si las computadoras han de cumplir una función con respecto a una serie de contenidos y se tienen bien localizados los aspectos que debe cubrir, entonces es necesario no imponer los recursos visuales sino hacer referencias permanentes entre uno y otro, es decir, entre forma y contenido” (Entrevista González Casanova ,Noviembre 20, 1998).

CONSECUENCIAS

Entre otros efectos negativos están el aumento de los porcentajes de depresión, ansiedad, trastornos afectivos, déficit de atención, desórdenes bipolares, psicosis, agresividad infantil, suelen crear una dependencia hacia los dispositivos electrónicos, lo que puede derivar en una adicción.



SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

La didáctica es importante en la pedagogía y la educación porque permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje. Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de estudiantes.



SOLUCIONES O TRATAMIENTOS



Al tener interacción, se tiene mucho espacio para experimentar con creatividad, ya que sin ésta no se tendría la posibilidad de establecer contactos y lograr respuestas con el estudiante. Con ella, las reglas de lo que funciona y lo que no funciona se están descubriendo empíricamente. Así la relación usuario-sistema conserva el carácter simbólico de la conversación textual; construye una efectiva posibilidad de intervención para el usuario, que participa activamente en el proceso de producción.

SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

Para una Didáctica Digital, hay que tener en cuenta:

1. Control de la telemática para su adaptación a procesos formativos. Por consiguiente, debe ser capaz de:

Inducir a la búsqueda y creación de webs o aplicaciones formativas en lugar de web inadecuada con la participación creativa del educando, quien puede colaborar a distancia en la creación de documentos significativos.

Diferenciar e interpretar el uso de la web y motivar a la navegación a través de metabuscadores.

Precisar el uso de Internet con carácter pedagógico, lo cual podría resumirse en varios aspectos: superación de los límites de la clase tradicional, los estudiantes se convierten en creadores de información, se desarrollan actividades de enseñanza y de aprendizaje entre instituciones, y se refuerza el papel de los educadores como facilitadores.



SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

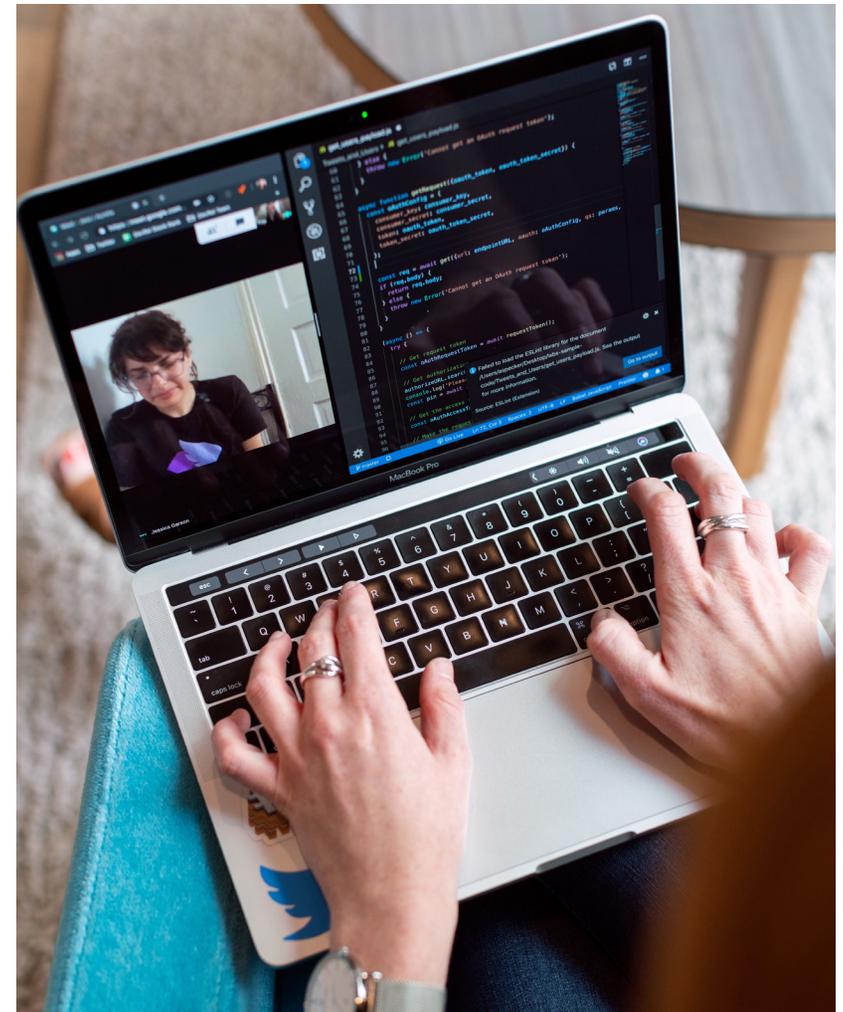
Para una Didáctica Digital, hay que tener en cuenta:

Identificar la capacidad tematizadora del e-mail en cuanto a orientaciones prácticas del estudiante, orientación bibliográfica, precisión sobre tópicos concretos de la asignatura y criterios de corrección.

Motivar y guiar la consulta a la biblioteca mundial y virtual producida por Internet, cuyos contenidos pueden estar a disposición del usuario.

Usar el chat como mecanismo importante para la discusión de tópicos o temas concretos de la asignatura.

Conformar aulas virtuales en cada período académico para facilitar la integración del grupo con los contenidos y tener control del proceso desde otro enfoque.



SOLUCIONES O TRATAMIENTOS

Para una Didáctica Digital, hay que tener en cuenta:

2. Aumento progresivo del empleo de la informática y la televisión en el aula de clases. En consecuencia, se logrará:

La creación del CD-ROM formativo, capaz de incluir los contenidos del curso o asignatura en esquemas visuales fácilmente comprensibles.

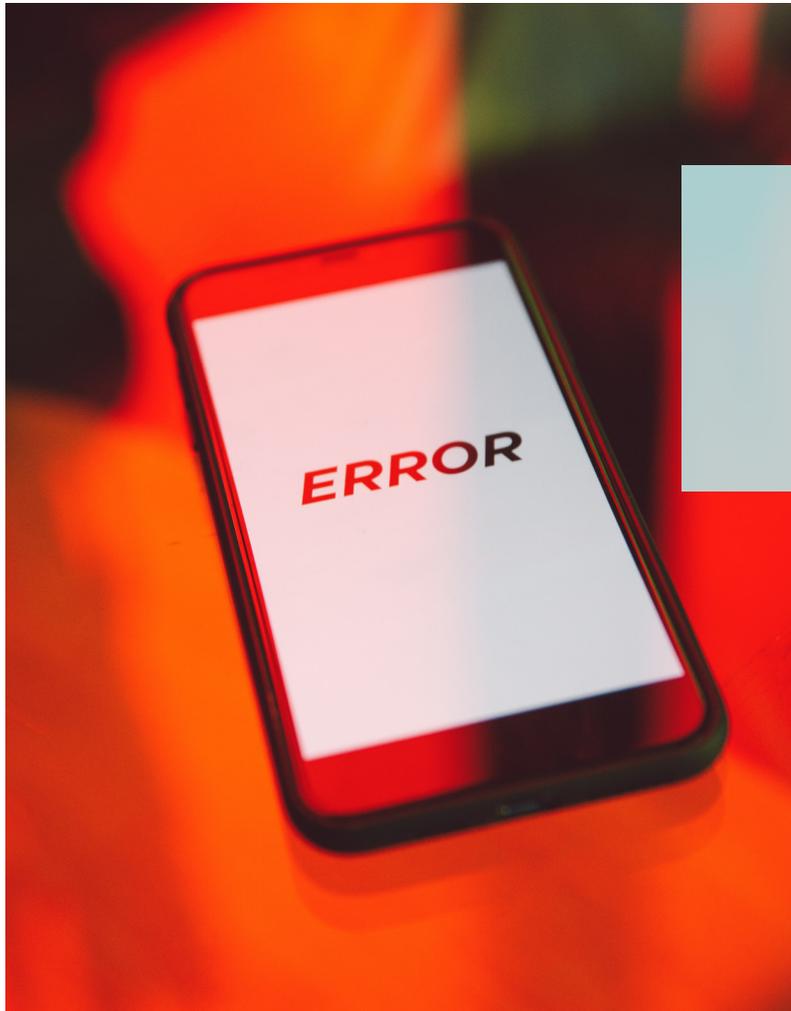
Producción y actualización regular de CD-ROM informativo.

El uso periódico de la videoconferencia en espacios nacionales e internacionales.

3. El control de la integración de los formatos anteriores siempre con la condición de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.



A QUIÉNES AFECTA



En general afecta a una metodología de enseñanza-aprendizaje “personalizada”, que permite dirigir el trabajo independiente o presencial del estudiante promoviendo su autonomía y su capacidad de aprender.



INFORMACIÓN PROYECTO



Experiencia interactiva que ayude a potenciar el autocontrol y aceptación personal con el conocimiento e identificación de las diferentes emociones en niños de niveles preescolares, favoreciendo de esta forma una habilidad social y desempeño personal.

Esto implementa una exposición que muestre material explicativo y un juego de cartas ilustradas para interactuar con Realidad Aumentada (R.A) basada en el reconocimiento de marcadores.

Una actividad de reconocimiento creativo vinculado a las emociones, primeramente conociéndolas y luego identificándolas. A las tarjetas se le suma el fomento lector, con una pequeña descripción a su reverso, siendo así un aporte para los diferentes usuarios.

¿Qué?



¿Por qué?

«Deberíamos invertir menos tiempo en clasificar a los niños y ayudarles más a identificar y a cultivar sus habilidades y sus dones naturales.»

Daniel Goleman

En el último tiempo, ha salido a brote los distintos problemas psicológicos y emocionales que hay en la gente, en los niños a aumentado la depresión y cambios abruptos de ánimo en lo educacional, familiar u otros.

La R.A es una oportunidad de explorar el entorno que les rodea de manera distinta y disfrutar de un proceso de aprendizaje interactivo y enriquecedor, pues así, se fomenta la capacidad de investigación e indagación, aprenden de los errores cometidos y contrastan sus pensamientos e ideas aproximándose a la realidad desde otra perspectiva.

Lo que se consigue con la R.A es transformar el pensamiento abstracto en algo tangible; una imagen que puede ayudar mucho más que lo que explique o lea un profesor.



Pensado para niños pre-escolares, específicamente para la etapa pre-operacional enfocada en PreKinder y Kinder que van desde los 4 a 6 años.

El programa se vincularía a establecimientos educacionales que acepte una red de apoyo, además de beneficiar a padres con al educación emocional de sus hijos en casa.

¿Para quién?



El proyecto cuenta con 3 etapas generales, iniciamos con el desarrollo, luego con el testeo y para finalizar la etapa de implementación; se desarrollará en el primer semestre del año 2022, entre los meses de Marzo y Julio.

Se propone como idea, la intervención de centros educacionales pre-escolares como una red de apoyo, con intrucciones a los docentes para que aprendan a utilizar las herramientas, y a los niños interactuar con éstas.

¿Cuándo?



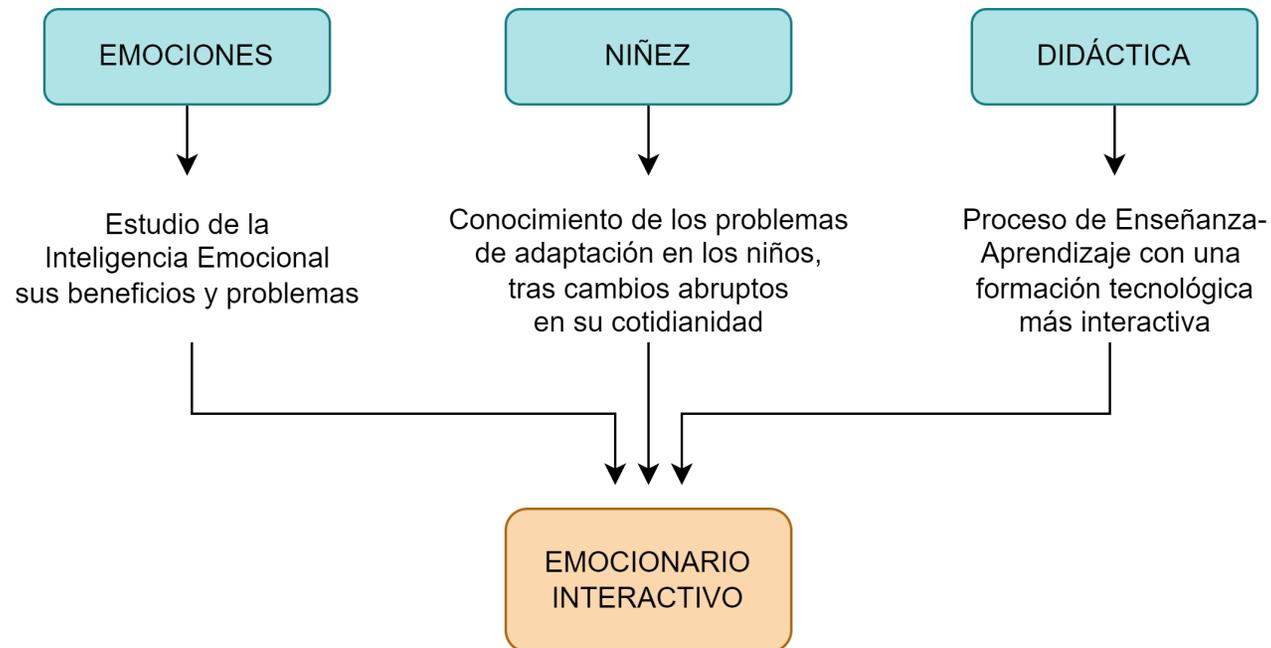
Éste proyecto se desarrolla con el Software Unity Hub, utilizando de esta forma la R.A. bajo ciertos códigos de interacción.

Contiene diversos materiales lúdicos, como las tarjetas ilustradas, un libro de explicación e instrucciones y una caja que contenga todo lo anterior, que sea de un fácil acceso y movilidad para el usuario.

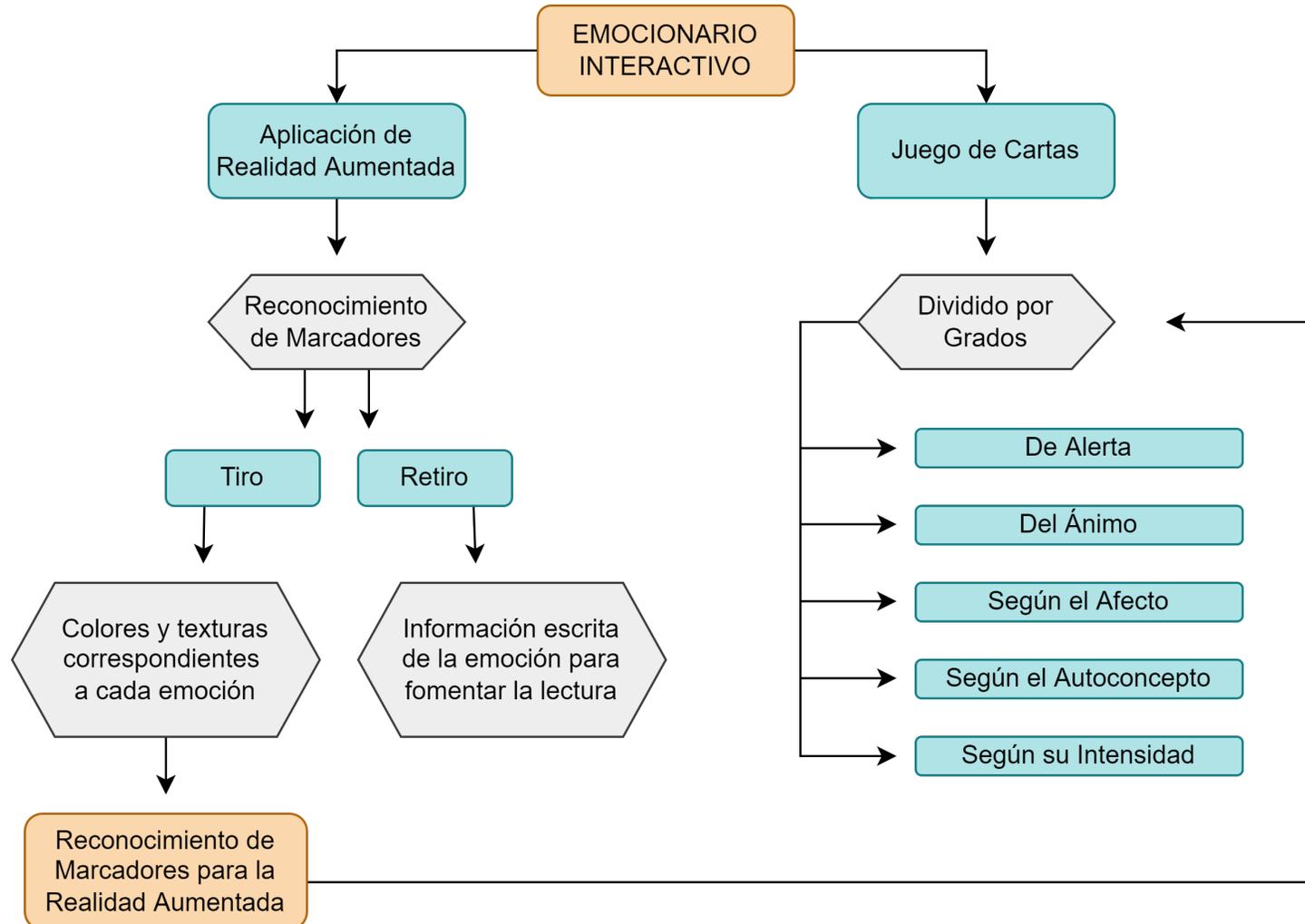
La implementación, consta con acceso a diferentes establecimientos que requieran una red de apoyo para educación emocional en sus estudiantes pequeños. De ser factible hay una actividad interactiva, dando explicación de la app, todo en horas que ellos tengan destinados para el trabajo de tecnología o computación.

¿Cómo?

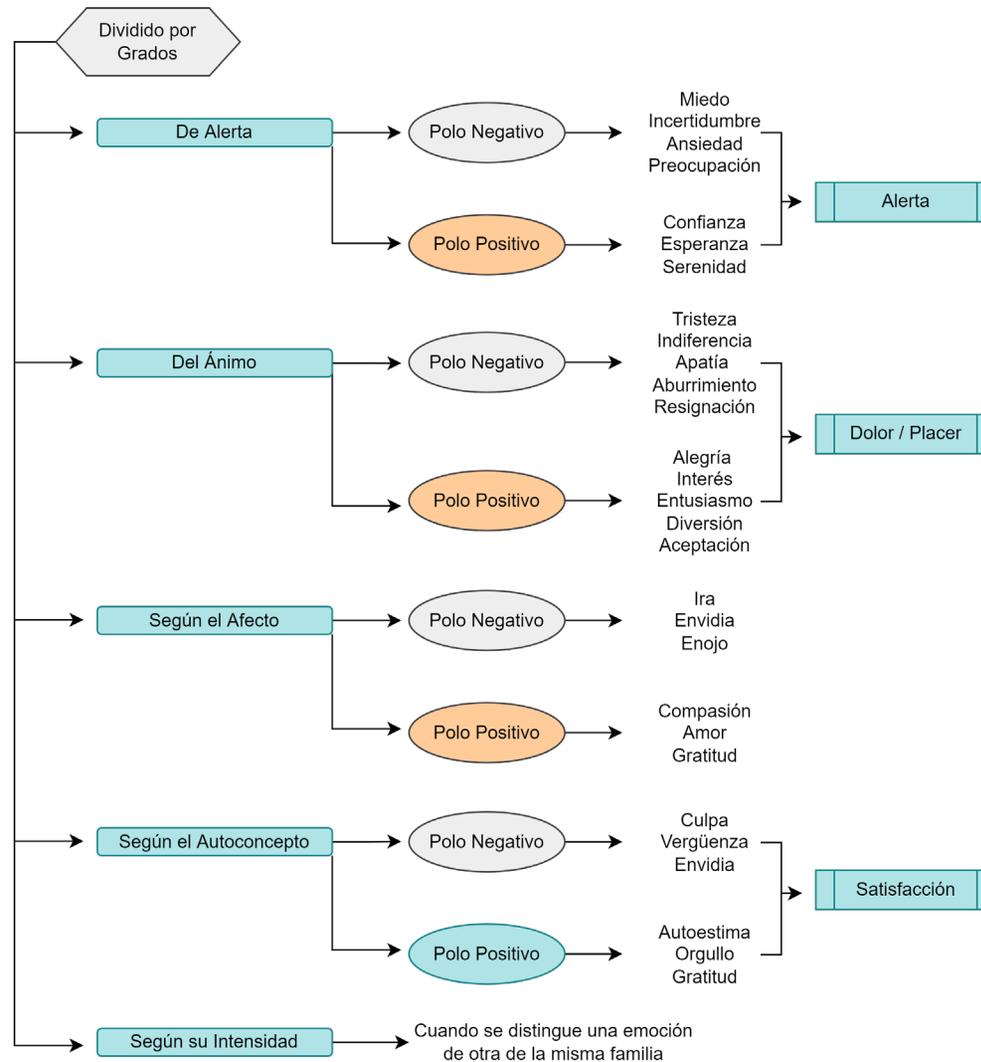
ESTRUCTURA DE CONTENIDO



ESTRUCTURA DE CONTENIDO



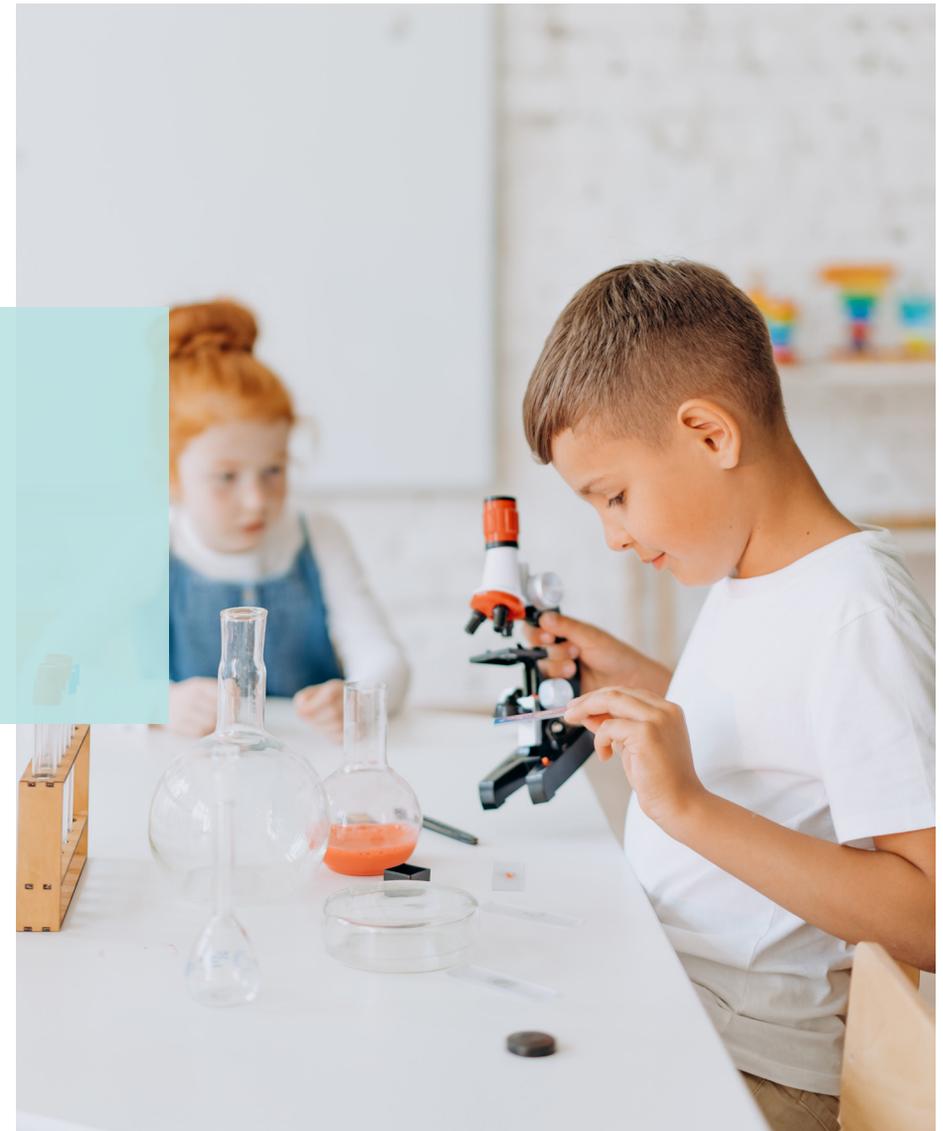
ESTRUCTURA DE CONTENIDO





PROBLEMÁTICA

El análisis del problema de conocimiento, adaptación emocional y pérdida del autocontrol ocasionado en los preescolares es necesario para comprender como uno de cada siete niños durante parte del 2020 y 2021 sufrió ansiedad, depresión y aislamiento en conjunto a cambios de humor y desobediencia, porque la urgencia de un adecuado desarrollo emocional potencia su bienestar emocional y creativo.





OBJETIVOS

Objetivo General:

Desarrollar un juego lúdico de enseñanza interactiva enfocado a niños preescolares, en la que puedan conocer y reconocer las emociones inherentes a su etapa de desarrollo, relevando importancia para sus futuras relaciones sociales.



Objetivos Específicos:

Identificar los procesos de enseñanza emocional en la educación preescolar chilena para así establecer un espacio crítico respecto al tipo de metodología.

Propiciar una alternativa para la educación tradicional a través de un juego interactivo que exalte lo fundamental del desarrollo de la inteligencia emocional en las primeras etapas cognitivas.

Diseñar una experiencia interactiva para usuarios preescolares, cuyo propósito es darle un rol central al desarrollo emocional para obtener una responsabilidad personal y empatía social.





INSUMOS / SOLUCIONES

REFERENTES CONCEPTUALES

El Monstruo de Colores



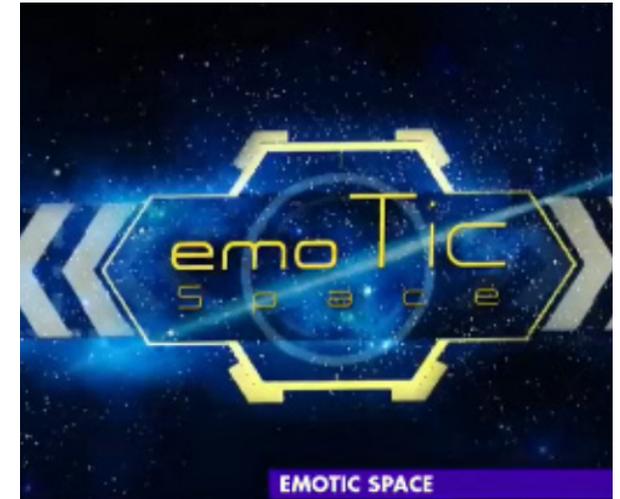
Mediante una historia original y muy divertida, enseña a los niños a tomar conciencia de la existencia de las emociones, identificar las emociones de alegría, tristeza, rabia o enfado, miedo y calma, enseña a saber cuáles son las principales manifestaciones de cada emoción.

Emocionario Musical



Mediante la voz y el canto podemos transmitir sensaciones de paz y tranquilidad, de alegría y felicidad, pero también de rabia y odio. Su impacto perdura e influye en nosotros, más de lo que nos creemos, por la carga emocional que transmiten.

emoTic



Uno de los objetivos que brinda la App móvil, es enseñarles a los adolescentes a regular sus emociones de manera lúdica y potenciar su bienestar, mediante el desarrollo de sus competencias emocionales, a través de entretenidos juegos de etapas.

REFERENTES FORMALES

XRschool



Los expertos en educación diseñan y planifican sistemáticamente todo el contenido escolar de XR. El aprendizaje iterativo, vinculado con la realidad virtual y la realidad aumentada, apoya las tareas de aprendizaje objetivo.

Ambiente virtual de aprendizaje



Es una plataforma educativa innovadora para niños con experiencia inmersiva y realidad ampliada, que ofrecen diversas interacciones lúdicas.

Quiver Augmented Reality



Aplicación para colorear con realidad aumentada que crea experiencias de colores atractivas e inmersivas para personas de todas las edades.

MOODBOARD





PROCESO DE DISEÑO

INTRODUCCIÓN

Para la creación y diseño de este juego, había que tener en cuenta varias cosas. Historia, acciones, personaje, modelados, como tantas otras que requerían de un gran trabajo.

Por lo mismo, se optó por solicitar ayuda para algunos desarrollos en específicos, formando así un gran equipo de trabajo que siempre fue concreto con lo solicitado y cumpliendo los parámetros de la dirección.

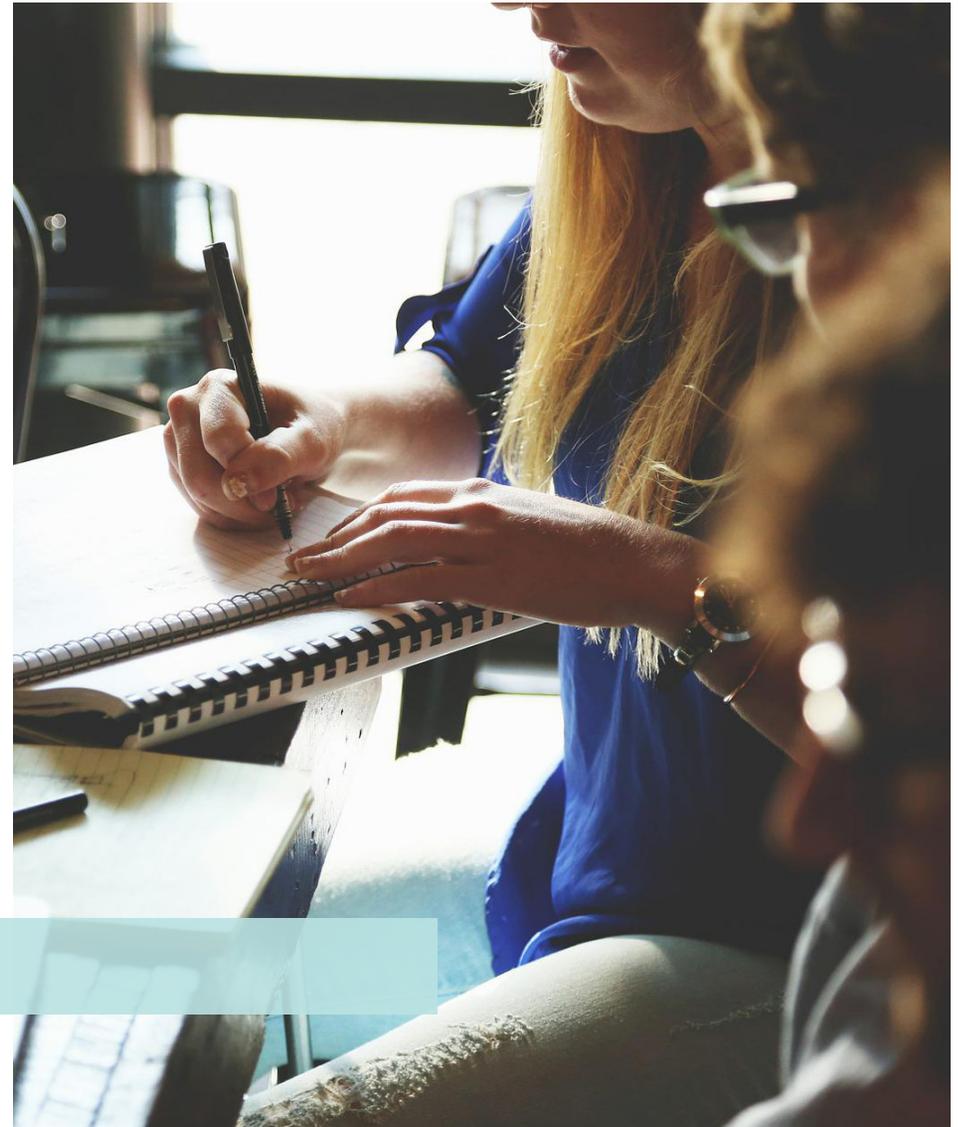
Quedando el equipo de la siguiente forma:

Miguel Rivera Peña, *Director Creativo*.

Deni Catrileo Fredes, *Ilustradora*.

Joseph Lamartine Arriagada, *Estrategia de Juego*.

Francisca Palma Hernández, *Modelado 3D*.



DISEÑO DE PERSONAJE

Deni Catrileo se dedicó al diseño del personaje. Guiándose con una tabla de requerimientos, presentó determinados bocetos para ser aprobados y seguir con el procedimiento de diseño.

PRIMEROS BOCETO:



DISEÑO DE PERSONAJE

TABLA DE REQUERIMIENTOS:

Emoción	Color	Elemento	Representación	Expresión Facial	Expresión Corporal
Alegría	Amarillo	Sol	2 Nubes con un sol	Arrugas al lado de los ojos, las mejillas suben, sonrisa amplia, comisuras de los labios suben	Sacando pecho, con una posición triunfadora
Tristeza	Celeste	Lluvia	2 Nubes con lluvia	Cejas suben al centro, los labios caen, la barbilla se eleva, ojos sollozos	Sentado en el piso, encorvado, juntando extremidades
Miedo	Azul	Oscuridad	2 Nubes con luna (dar la sensación de una noche tenebrosa)	Párpados superiores hacia arriba, labios estirados hacia atrás	Se hace más pequeño juntando extremidades
Ira	Rojo	Rayo	2 Nubes con 2 rayos	Cejas unidas, párpados tensos, mandíbula hacia adelante	Puño cerrado, expresión de grito
Asco	Verde	Vómito	2 Nubes con lluvia ácida (puede ser como en forma de vómito)	Nariz arrugada, labio superior asciende	Dando rechazo con el cuerpo hacia atrás
Sorpresa	Rosado	Arcoíris	2 Nubes con arcoíris	Las cejas se elevan, los párpados suben, la mandíbula cae	Extremidades abiertas
Neutro	Gris				

DISEÑO DE PERSONAJE

La solicitud ahora se amplía a todas las emociones elegidas, con una línea de lápiz más estable y solicitudes específicas en cuando a la actitud y elementos externos del personaje.



AVANCE DE BOCETOS:

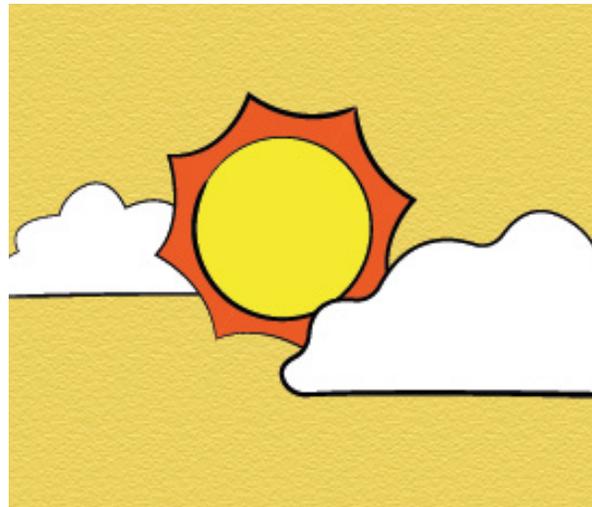
DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Amarillo

Elemento: Nubes con sol



ALEGRÍA

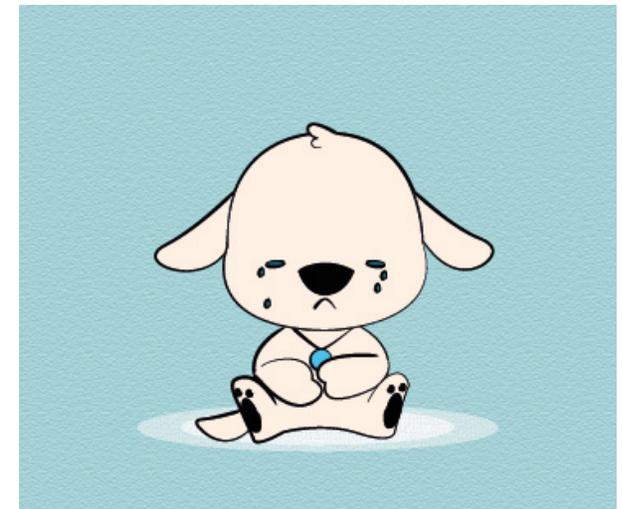
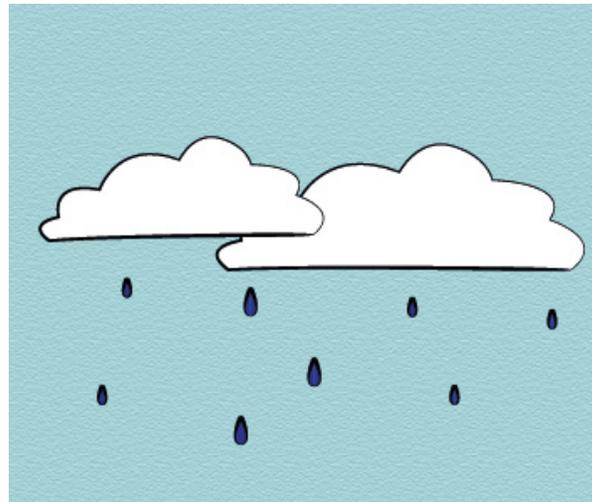
DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Celeste

Elemento: Nubes con lluvia



TRISTEZA

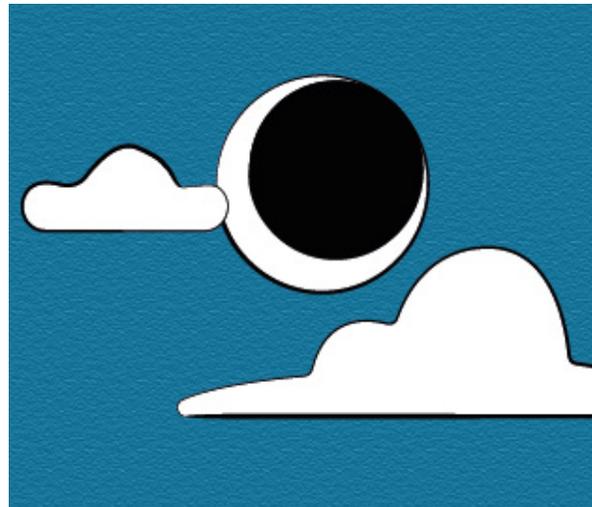
DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Azul

Elemento: Nubes con luna



MIEDO

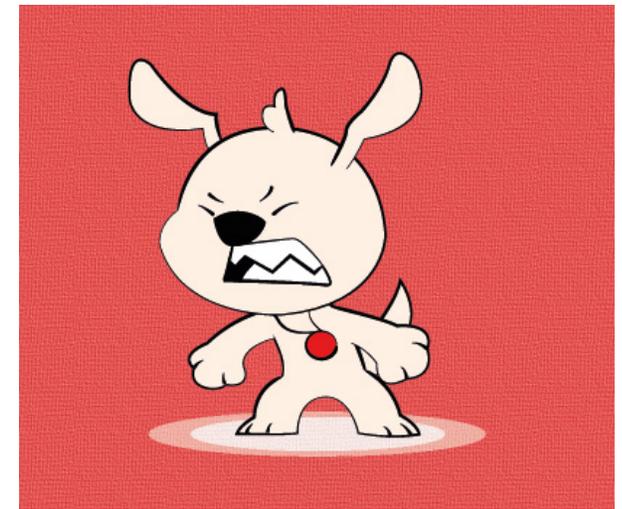
DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Rojo

Elemento: Nubes con rayos



IRA

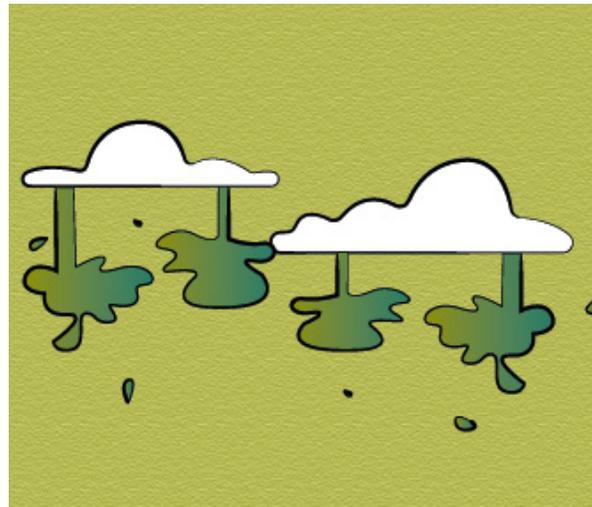
DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Verde

Elemento: Nubes con vómito



ASCO

DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Rosado

Elemento: Nubes con arcoíris



SORPRESA

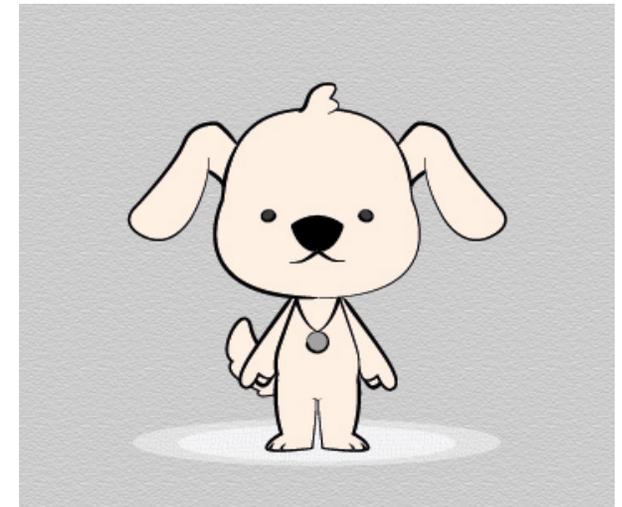
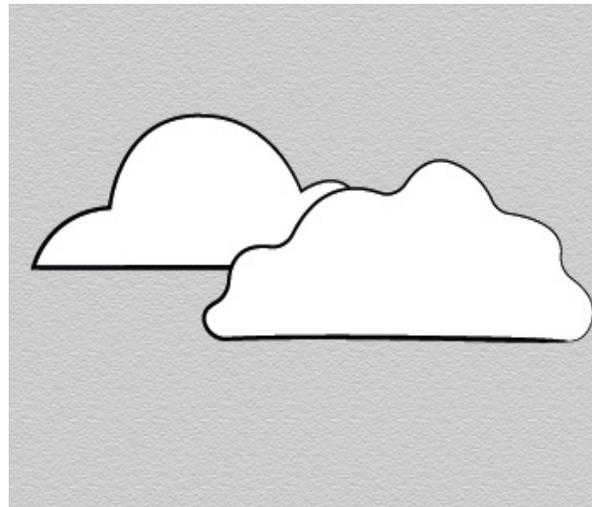
DISEÑO DE PERSONAJE

A cada emoción se le asigna un color y un elemento externo que ayude al niño a conocer la emoción.

En este caso:

Color: Gris

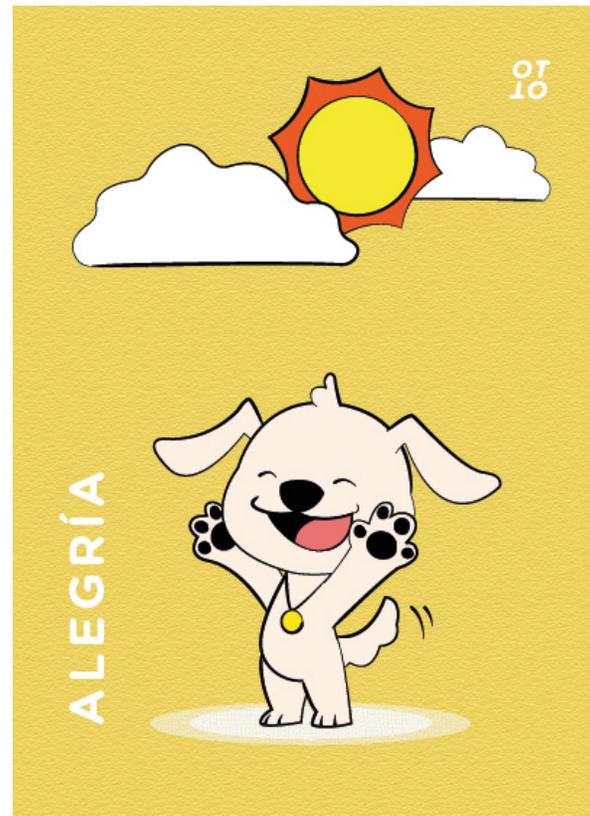
Elemento: Nubes



ESTADO NEUTRO

DISEÑO DE TARJETAS

Para las tarjetas se utilizan las ilustraciones anteriormente diseñadas, se unen los personajes con sus respectivos objetos externo agregando pequeños elementos para darle la interactividad necesaria al desarrollo del juego.

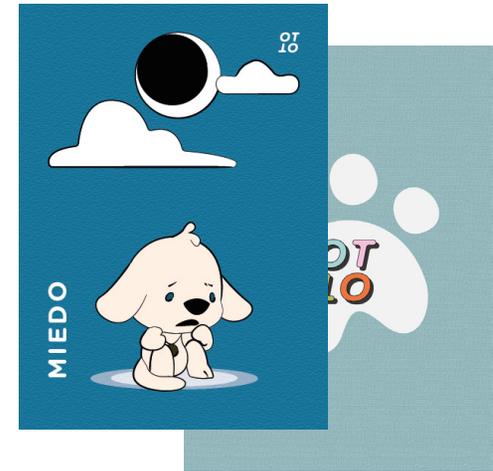
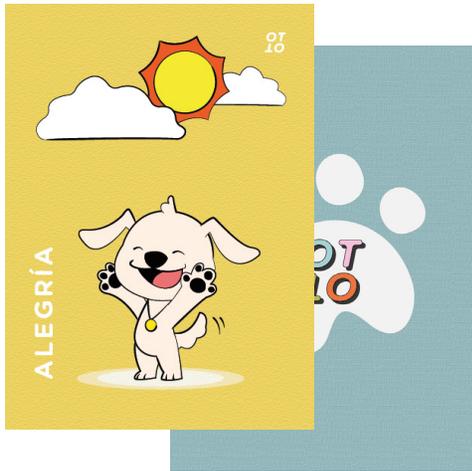


Vista Frontal

Vista Posterior



DISEÑO DE TARJETAS



DINÁMICA DE JUEGO

Primero se aclara que este juego requiere la ayuda de un adulto responsable para ir guiando al niño en su proceso de educación. El juego idealmente es entre 2 personas, para realizar turnos.

Contenido:

- 2 Cartas de Alegría
- 2 Cartas de Miedo
- 2 Cartas de Tristeza
- 2 Cartas de Ira
- 2 Cartas de Asco
- 2 Cartas de Sorpresa
- 6 Cartas Neutras
- 7 ¿Cómo actúa en los niños/as?
- 7 ¿Por qué es necesario?
- 1 Folleto instructivo
- 1 Folleto emocionario
- 1 Caja Packaging



DINÁMICA DE JUEGO

Instrucciones:

El juego consiste en un “Memorice” de 6 pares de cartas con diferentes emociones (Miedo, Alegría, Tristeza, Ira, Asco, Sorpresa) y 12 cartas neutras. Antes de iniciar el juego, tanto las cartas de emoción como las neutras deben estar boca abajo ordenadas aleatoriamente.

Por turnos los jugadores deben ir volteando 2 cartas con el propósito de ir juntando pares de emociones o neutras. Si son pares las cartas no vuelven a la mesa.

Cada carta tiene puntaje, siendo la más alta Alegría con +50 puntos y la de menor puntaje 6 cartas Neutras de -10 puntos. Las demás emociones todas con +25 puntos.

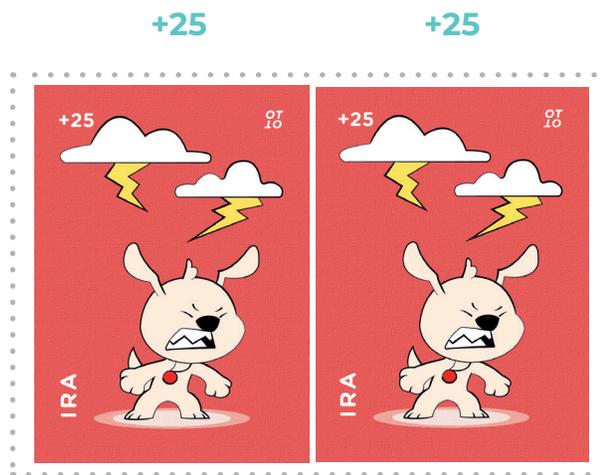
Al final del juego, al recolectar todas las cartas, se deben sumar los puntajes y el jugador con mayor valor, gana la partida.



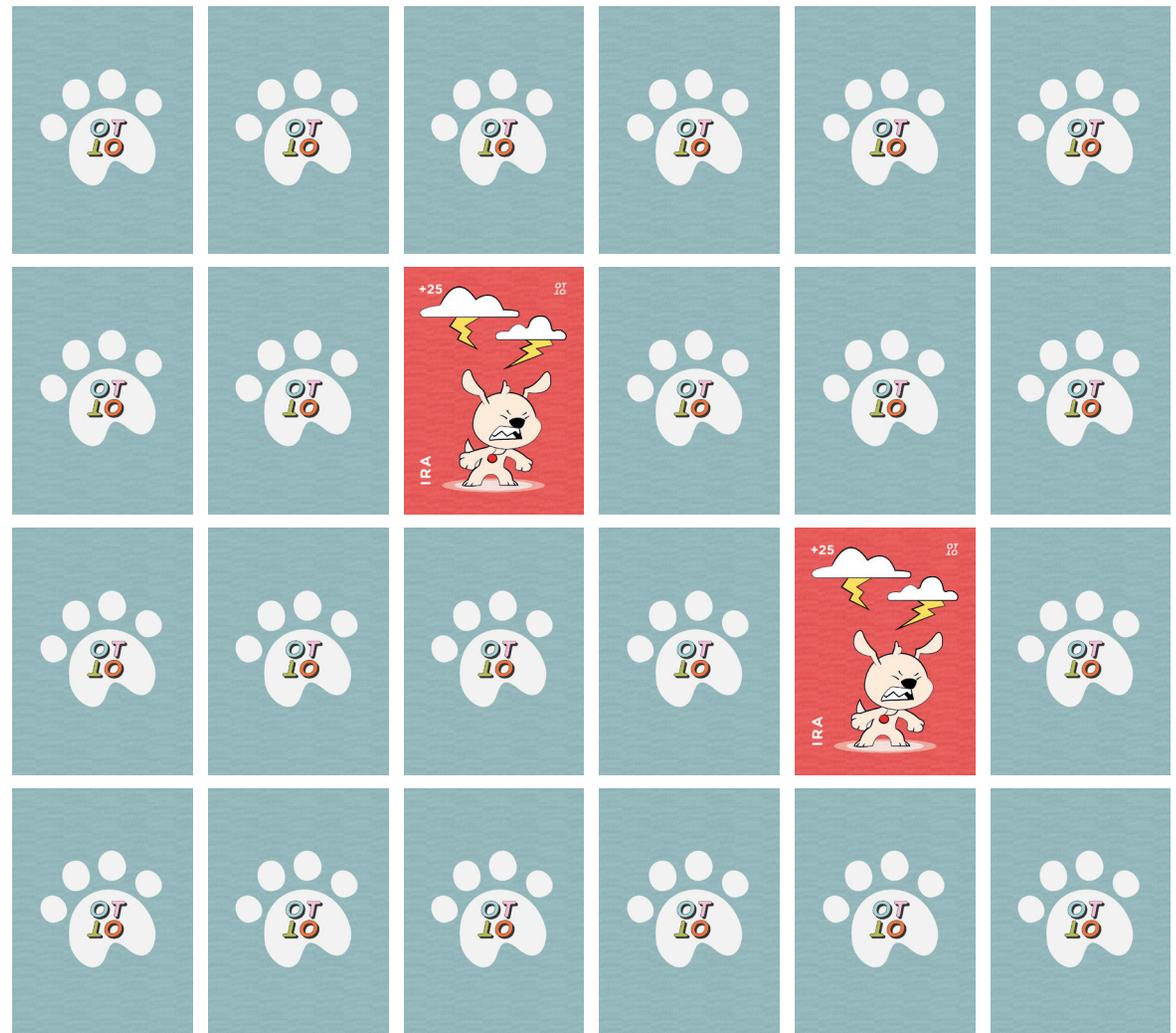
DINÁMICA DE JUEGO

Explicación:

La interacción del juego consiste en que si se sacan 2 cartas de la misma emoción, estas se deben retirar de la mesa y colocar juntas una al lado de la otra para proceder a escanear con un celular o tablet, y así tener una interacción de realidad aumentada.



+50 puntos en total



DINÁMICA DE JUEGO

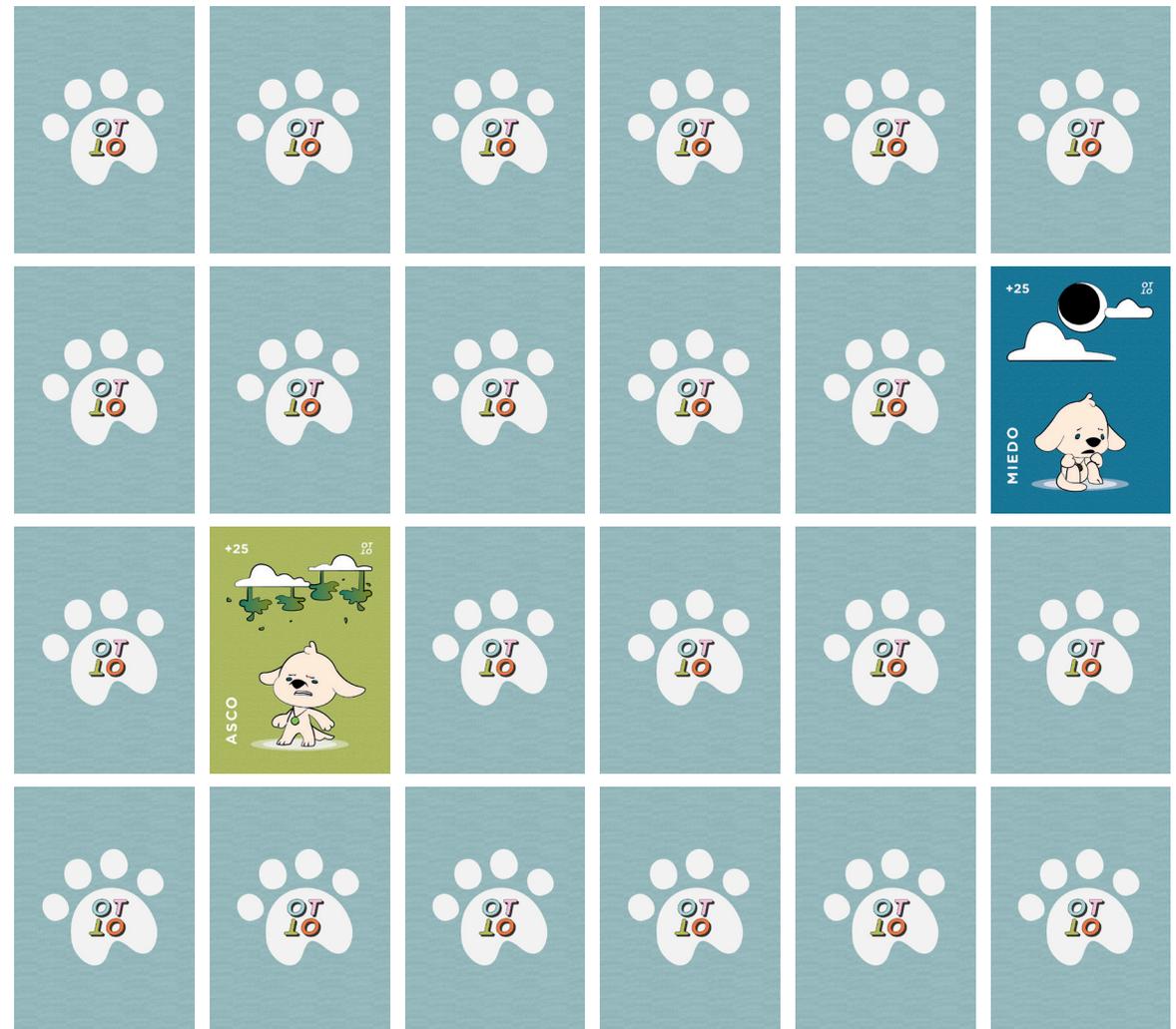
Explicación:

Si ambas cartas volteadas son de diferente emoción, no se debe ni sumar, si juntar para interacción.

El jugador debe voltear las cartas nuevamente en el mismo lugar que estaban antes, tratando de recordar su ubicación para proximas jugadas.



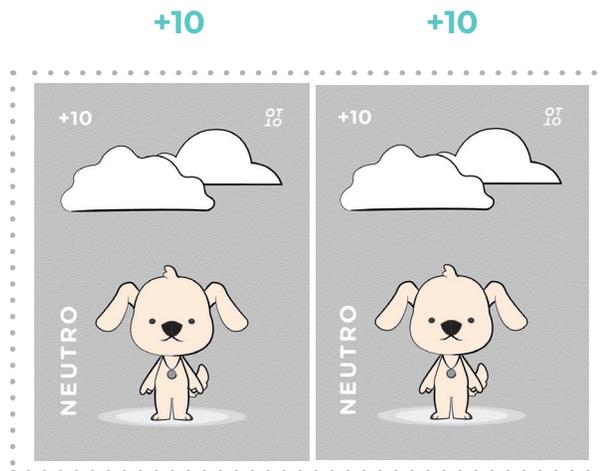
no produce interacción



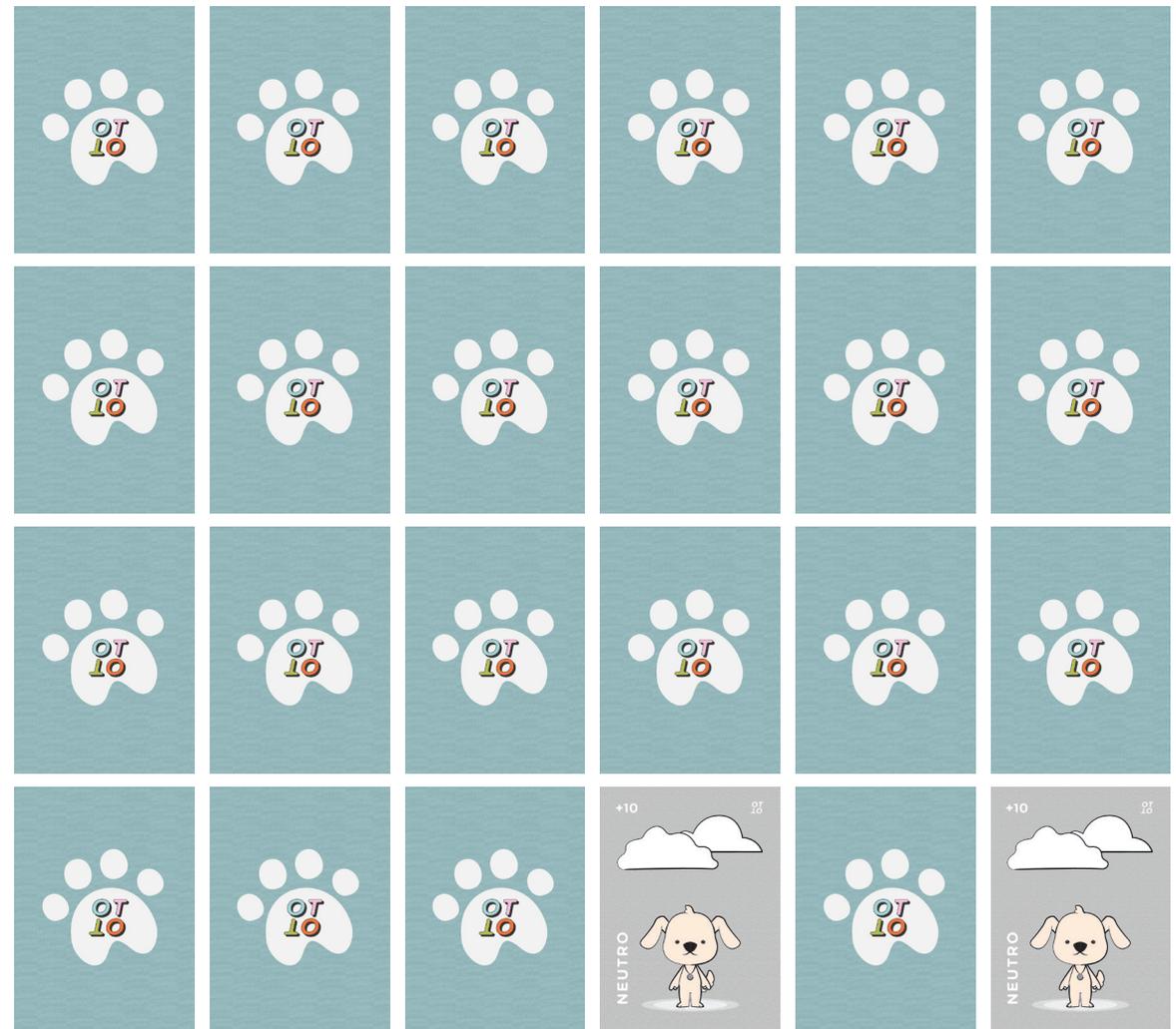
DINÁMICA DE JUEGO

Explicación:

Si ambas cartas son neutras, se deben sumar los puntajes, se pueden presentar 3 situaciones, +10 +10 con un total de +20, +10 -10 con total 0, u -10 -10 con total -20, (al final de la partida se requiere ayuda del adulto para verificar los cálculos realizados). Las cartas neutras igual se deben unir, para desarrollar interacción.



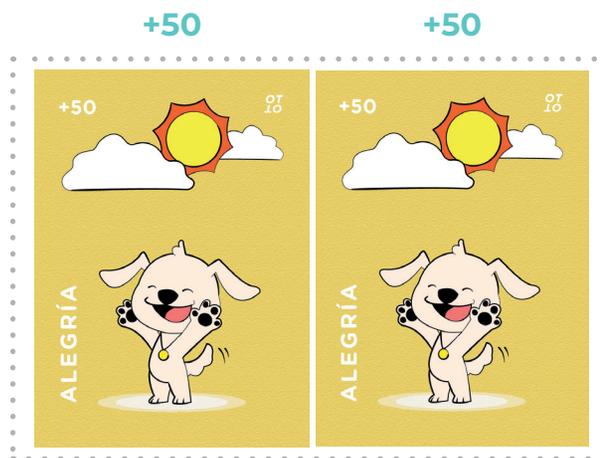
+20 puntos en total



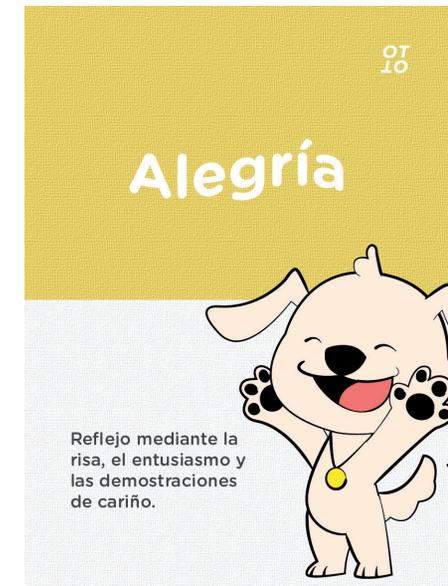
DINÁMICA DE JUEGO

Explicación:

Cuando las cartas son iguales, se analiza la interacción virtual, y el adulto muestra al niño/a la carta explicativa de tal emoción, haciendo preguntas al educando para saber si se ha sentido así en alguna ocasión y enseñando de mejor forma a conocer y reconocer la emoción. A su vez, el adulto tendrá en su poder otra carta explicativa especialmente para él, que enseñará cómo comunicarle al niño de mejor manera la emoción seleccionada.

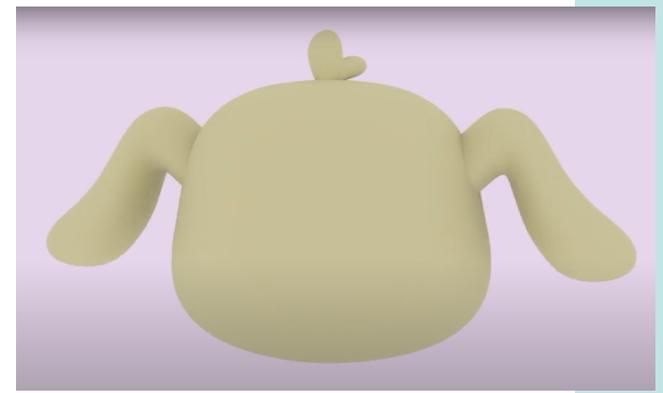


+100 puntos en total



MODELADO 3D

Francisca Palma trabajó en concreto con el modelado 3D. Este modelado es es que aparecerá en cada interacción de las cartas pares, desarrollando así una acción más dinámica para el aprendizaje y reconocimiento de las emociones.



Primeros Bocetos

MODELADO 3D



Boceto Final Alegria

MODELADO 3D



Boceto Final Asco

MODELADO 3D



Boceto Final Ira

MODELADO 3D



Boceto Final Miedo

MODELADO 3D



Boceto Final Sorpresa

MODELADO 3D



Boceto Final Tristeza

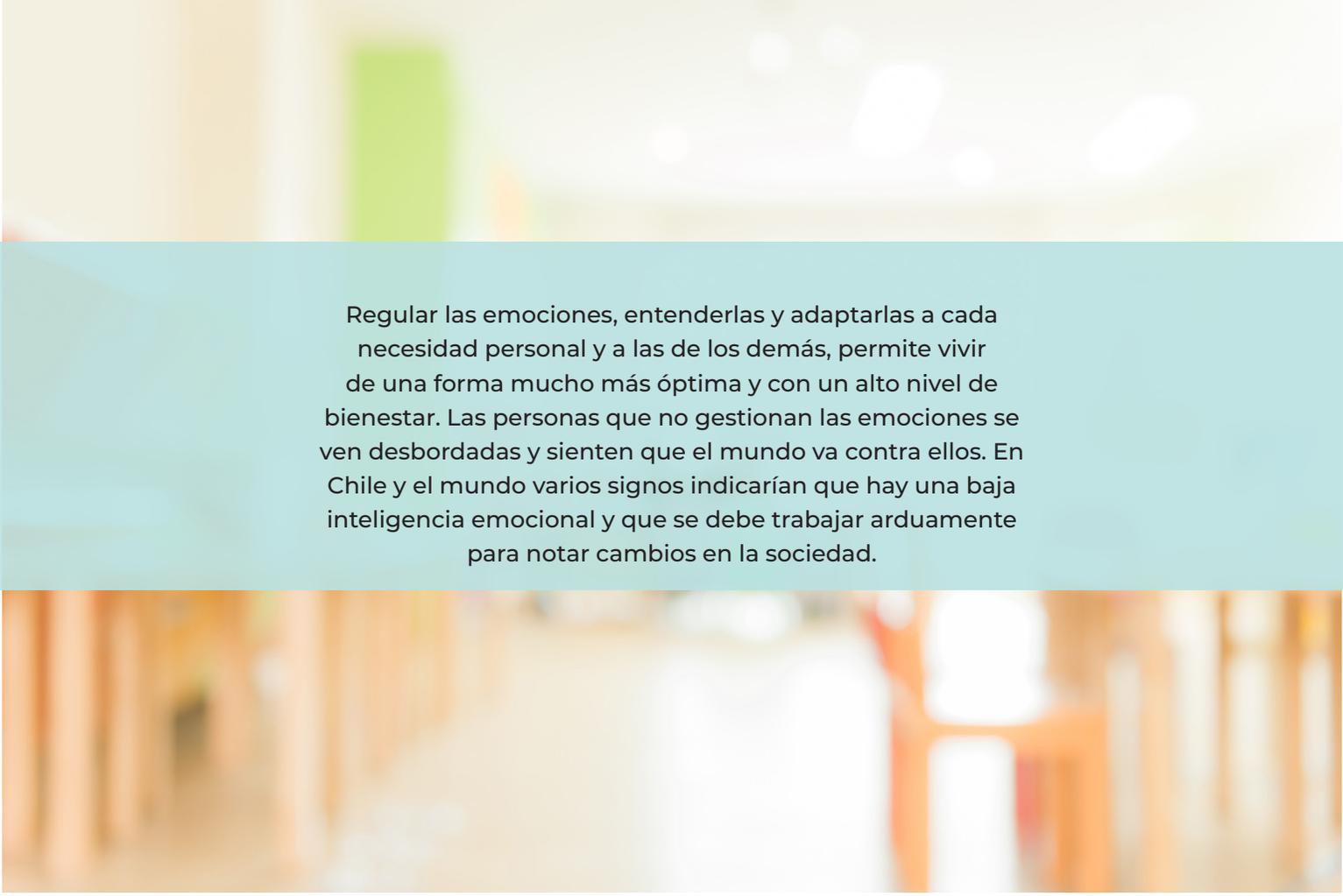
MODELADO 3D



Boceto Final Alegría



CONCLUSIONES



Regular las emociones, entenderlas y adaptarlas a cada necesidad personal y a las de los demás, permite vivir de una forma mucho más óptima y con un alto nivel de bienestar. Las personas que no gestionan las emociones se ven desbordadas y sienten que el mundo va contra ellos. En Chile y el mundo varios signos indicarían que hay una baja inteligencia emocional y que se debe trabajar arduamente para notar cambios en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2019/08/MBE_EP-Final.pdf

<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Educacion-Parvularia/NT-Nivel-Transicion/210511:Programa-Pedagogico-Niveles-de-Transicion-NT1-y-NT2>

https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2018/03/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018.pdf

<https://www.caligrafix.cl/producto/balancin>

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/memoriografica/article/view/19157/19355>

<https://www.compartirpalabramaestra.org/alianza-gimnasio-campestre-compartir/tecnologia-y-creatividad-en-ninos-de-preescolar>

<https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-en-educacion-inicial/>

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802020000100088

<https://www.planetamagicbarcelona.com/realidad-virtual-para-ninos-lo-que-debes-saber>

Bringué Sala X, Sábada Chalezquer C. La generación interactiva en España. Barcelona: Colección Fundación Telefónica y Ariel; 2009.



BIBLIOGRAFÍA

<https://www.flich.org/ley-de-educacion-emocional/>

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1014974&idParte=0>

Piqueras Rodriguez JA et al. Emociones negativas y su impacto en la salud mental y física. Suma Psicológica Vol 16 N°2:85-112, diciembre 2009

Goleman, Daniel. Inteligencia emocional. Ed. Kairós. 1996.

<https://www.isep.es/actualidad-educacion/la-influencia-de-las-emociones-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos/>

Pacheco, J. C., Londoño, J. J., Angel, S., & Cárdenas, N. (2010). Segundo Informe. Control social de las emociones en el preescolar. Bogotá: Universidad Antonio Nariño.

Damasio, A.R. (1998). Emotion in the perspective of an integrated nervous system. Brain Research. Brain Research Reviews. 26 (2-3): pp. 83 – 86.

Vallès, A.; & Vallès, C. (2000): Inteligencia emocional: Aplicaciones educativas. Madrid, Editorial EOS.

Castell P, de Bofarull I. Enganchados a las pantallas. Barcelona: Planeta; 2002.

Fainholc, B. (2002). La tecnología educativa apropiada y crítica.

Bettetini, G. (1995). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Madrid: Paidós.



