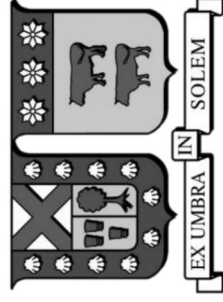


UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
INGENIERÍA EN DISEÑO DE PRODUCTOS
VALPARAÍSO - CHILE



“PRODUCTO ENFOCADO EN DESARROLLAR LA IDENTIDAD DE NIÑOS INTELIGENTES
EMOCIONALMENTE MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE NUEVOS HÁBITOS A TRAVÉS DEL
JUEGO”

MARGARITA ALEJANDRA MOLINA OSSANDÓN
MEMORIA DE TITULACIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE INGENIERA EN DISEÑO DE
PRODUCTOS
JUAN CARLOS BRIEDE WESTERMEYER
AGOSTO - 2023



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mi familia, a mi mamá, mi compañera de toda la vida. Gracias por estar para mí en mis momentos de tristezas y alegrías, por ser mi confidente y entregarme tu amor incondicional. A mi padre por sus lecciones de vida y largas conversaciones que me han ayudado a ser la profesional, pero mucho más importante, la persona que soy ahora.

Gracias a ambos por demostrarme su orgullo cada vez que hacía mis viajes esporádicos a Antofagasta, sin duda me dieron la energía que necesitaba para seguir adelante con mi etapa universitaria. También a mis hermanos por su apoyo y cariño, agradezco la alegría que me dan cada vez que compartimos nuestros momentos de locura.

A mi pareja por acompañarme a la distancia durante todos estos años, en mis momentos de estrés, tristeza y llantos. Gracias por ser mi apoyo incondicional.

A mis amigas de años, Pía y Barbie, aunque no nos veamos tan seguido agradezco las salidas de conexión y desahogo que hemos compartido

durante este tiempo, su amistad y apoyo ha sido muy importante para mí.

A quienes fueron mis compañeras desde los primeros días de esta etapa universitaria y me apoyaron cada vez que las necesitaba, Ambar y Cami, gracias por su amistad y por compartir conmigo esta linda, pero estresante etapa, al fin lo logramos. A Kia, quien conocí mucho más durante estos últimos años, gracias por ser una gran amiga y brindarme tu ayuda cada vez que la necesité.

Finalmente agradecer a todos aquellos profesores que formaron parte de mi formación como profesional, agradezco a los profesores del departamento de ingeniería en diseño de productos, quienes siempre mostraron su compromiso y me motivaron a lo largo de la carrera. Especialmente a mi profesor guía, Juan Carlos Briede, por orientarme a lo largo de estos meses, transmitirme sus grandes conocimientos y experiencias que sin duda fueron imprescindibles para mi crecimiento académico y personal.

DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño le dedico todo mi esfuerzo y trabajo a mis padres, quienes han hecho lo imposible para darme la oportunidad de seguir mis sueños y llegar hasta donde estoy hoy.

Gracias por su apoyo incondicional, los amo mucho.

RESUMEN

El confinamiento por el COVID-19 trajo muchos problemas no solo en la salud física, sino que también repercutió en la salud mental de chilenos y chilenas, incluidos los niños y niñas. Los infantes fueron uno de los más perjudicados, ya que las cuarentenas imposibilitaron que estos se relacionaran socialmente con otros, lo cual trajo como consecuencia que el 89% de los niños chilenos presentarían alteraciones conductuales o emocionales, destacando entre estas: problemas de concentración e irritabilidad, depresión, estrés, malestar psicológico y aumento de los niveles de ansiedad (Sánchez, 2020).

Por supuesto esto no tiene una relación directa con el COVID-19, pero sí dejó en evidencia que existe un problema por parte de los niños en el manejo de sus emociones y como ellos las expresan finalmente ante su círculo social, problema que afecta el desarrollo de un vínculo social entre el niño y las personas que se encuentran dentro de su entorno.

Es por esto que este proyecto busca diseñar una solución que genere nuevos aprendizajes en

torno a la inteligencia emocional, donde los niños, en conjunto con su círculo familiar, adapten el entorno del hogar y dispongan de un ambiente interesado en trabajar las emociones, no solo de los niños, sino también de sus adultos significativos, que son finalmente las personas que tienen mayor influencia en ellos, por lo tanto son los mayores educadores, quienes al ser personas con las que los niños generan un vínculo afectivo, estos lograrán absorber de mejor forma los nuevos aprendizajes, al mismo tiempo que se refuerza este vínculo al interactuar con su adulto significativo.

Dado lo anterior es que se realiza una investigación para conocer cómo se van desarrollando los niños desde su nacimiento, aterrizando en un concepto importante como lo es la inteligencia emocional. La cual se busca trabajar mediante la implementación de nuevos hábitos positivos a través del juego entre niños y adultos significativos.

Palabras claves:

Círculo social – Vínculo social – Entorno – Círculo familiar – Inteligencia emocional – Adultos

significativos – Vínculo afectivo – Hábitos positivos – Diseño.

ABSTRACT

The confinement by COVID-19 brought many problems not only in physical health, but also had an impact on the mental health of Chilean men and women, who presented, for example, high levels of stress, but this not only affected adults. Infants were one of the most affected, since the quarantines made it impossible for them to interact socially with others, which is very important at an age where the brain and personality are developing, resulting in 89% of the Chilean children will present behavioral or emotional alterations, highlighting among these: concentration problems and irritability, depression, stress, psychological discomfort and increased levels of anxiety (Sánchez, 2020).

Of course, this is not directly related to COVID-19, but it did show that there is a problem on the part of children in managing their emotions and how they finally express them to their social circle, a problem that affects development of a social link between the child and the people in his environment.

That is why this project seeks to design a solution that generates new learning around emotional

intelligence, where children, together with their family circle, adapt the home environment and have an environment interested in working on emotions, not just of the children, but also of their significant adults, who are ultimately the people who have the greatest influence on them, therefore they are the greatest educators, who, being people with whom the children generate an affective bond, They will be able to better absorb the new learning, at the same time that this bond is reinforced when interacting with their significant adult.

Given the above, an investigation is carried out to find out how children develop from birth, landing on an important concept such as emotional intelligence. Which seeks to work through the implementation of new positive habits through play among children and significant adults.

Keywords:

Social circle – Social bond – Environment – Family circle – Emotional intelligence – Significant adults – Affective bond – Positive habits – Design.

GLOSARIO

Círculo social: Grupo de individuos que tienen alguna conexión entre sí debido a alguna característica, ya sea linealidad, gustos, ambientes laborales, de estudio, políticos, culturales, etc.

Vínculo social: Constituyen formas particulares de regulación a través de las cuales los individuos negocian las normas sociales, ajustándolas a sus intereses y necesidades.

Entorno: Conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, morales, económicos, profesionales, etc., que rodean una cosa o a una persona, colectividad o época e influyen en su estado o desarrollo. (Oxford Languages)

Círculo/núcleo familiar: Concepción moderna de la familia limitada a los vínculos de parentesco más estrechos. (relaciones paternas/maternas y filiales)

Inteligencia emocional: Capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar

adecuadamente las emociones. (Goleman, 1995)

Hábitos positivos: Todas aquellas conductas que tenemos asumidas como propias en nuestra vida cotidiana y que inciden positivamente en nuestro bienestar físico, mental y social.

Adultos significativos: La persona con la que el niño o niña desarrolla una relación cálida, de afecto y en quien confía. El adulto significativo es la primera persona a la que el niño acudirá cuando necesite contención, ayuda o quiera compartir una emoción. (Ministerio de Educación del Perú)

Diseño: Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos. (Oxford Languages)

Educador directo de los niños, quien tiene una mayor influencia en ellos debido a que existe entre ambos un vínculo afectivo, el cual se construye en base a tiempo compartido, confianza y comunicación emocional. (definición propia)

Vínculo afectivo: Lazo de empatía, cariño, de amor incondicional entre dos o más personas. Por lo tanto, son los vínculos que se establecen en los distintos tipos de relaciones, como familiares, de pareja, u otras. Estos vínculos son influenciados por la interacción y son fundamentales en la formación del ser humano durante la niñez.

ÍNDICE	CAPÍTULO 1	18
	CONSECUENCIAS DEL COVID EN NIÑOS	18
	1.1. Como afectó la pandemia	19
	1.2. Conducta	21
	1.3. Vínculo social y afectivo	23
	CAPÍTULO 2	24
	ORIGEN DEL SER HUMANO	24
	2.1. Neurodesarrollo	25
	CAPÍTULO 3	28
	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES	28
	3.1. Desarrollo socioemocional infantes	29
	CAPÍTULO 4	32
	ESTRATEGIA DE LOS 5 PORQUE'S	32
	CAPÍTULO 5	35
	INTELIGENCIA EMOCIONAL (IE)	35
	5.1. Definición	37
	5.2. Componentes IE	37
	ÍNDICE	10

5.3. Intrapersonales e interpersonales	38	9.1. Estudio “Modelos Culturales de Crianza en Chile”	57
5.4. Las emociones	38	9.2. Ternura con reconocimiento	63
CAPÍTULO 6	41	CAPÍTULO 10	65
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS	41	EDAD APROPIADA PARA TRABAJAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	65
6.1. Inteligencia emocional según Ogilvy	43	CAPÍTULO 11	71
CAPÍTULO 7	45	PROBLEMÁTICA	71
COMO INFLUYEN LAS FAMILIAS EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	45	CAPÍTULO 12	74
7.1. Adultos significativos	46	POR QUÉ TRABAJAR DESDE EL JUEGO	74
7.2. Estudio IE apoderados chilenos	48	12.1. Beneficios del juego	75
CAPÍTULO 8	50	CAPÍTULO 13	78
COMO INFLUYEN LOS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN	50	CAMBIO DE HÁBITOS SEGÚN “HÁBITOS ATÓMICOS” DE JAMES CLEAR	78
8.1. Educación emocional	51	13.1. Construcción de un nuevo hábito	80
8.2. Estudio IE en profesores	53	13.2. Leyes para generar cambios de conducta en niños y adultos	81
CAPÍTULO 9	55	CAPÍTULO 14	85
CÓMO INFLUYE LA CRIANZA A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	55	ANÁLISIS EXTERNO	85

14.1. Benchmarking	86	16.10 Costos y precio del producto	119
14.2. Estado del arte	89	CAPÍTULO 17	121
CAPÍTULO 15	91	VALIDACIÓN CON USUARIOS	121
PROPUESTA CONCEPTUAL	91	17.1. Validación de concepto según Ulrich y Eppinger	122
15.1 Objetivo propuesta	92	17.2. Preguntas del evaluador	125
15.2. Buyer persona	94	17.3 Encuesta adulto significativo	125
CAPÍTULO 16	95	17.4. Modificaciones en base a las validaciones	132
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	95	CONCLUSIÓN	134
16.1. Ideación	96		
16.2 Propuesta final	98	REFERENCIAS	137
16.3. Resumen	100	ANEXOS	142
16.4. Objetivo general	101		
16.5. Objetivos específicos	101		
16.6. Metodología	102		
16.7. Modos de juego	102		
16.8. Implementos	103		
16.9 Personificación de las emociones	116		

INTRODUCCIÓN

Todos en algún momento han protagonizado o presenciado alguna pataleta de un niño que es transmitido por medio del llanto o incluso agresiones físicas, este tipo de problemas conductuales pueden describirse como un conjunto de dificultades socioemocionales que se manifiestan a través de diferentes conductas de niños y niñas. Esto llega a generar dificultades entre los padres y los hijos, además de las personas que se encuentran a su alrededor.

Se pueden clasificar estas dificultades socioemocionales en dos: los problemas internalizantes y los externalizantes. El primero puede ser presentado por signos de ansiedad, miedos, retraimiento y timidez siendo estas más percibida por la persona misma que lo está viviendo, mientras que las segundas son percibida por su círculo social por medio de la agresión, hiperactividad, impulsividad e inatención (Briggs-Gowan *et al.*, 2006).

Durante la infancia, los problemas de conducta provocan un malestar considerable tanto para los niños, como para sus familias y sus establecimientos educativos, lo cual es asociado con problemas de deficiencia social y educativa.

Por lo tanto, es fundamental que este tipo de conductas sea identificado en un momento adecuado, ya que es una situación de riesgo para el desarrollo de trastornos emocionales y conductuales, incluso que se detecten estos problemas conductuales, es clave para el establecimiento de programas de prevención infantil.

Los problemas conductuales pueden revelarse desde períodos tempranos del desarrollo, estudios en la población general se detecta entre el 5-10% de la población los presenta, Moffitt & Scott (2008) retoman resultados de estudios longitudinales donde indican que entre el 50 y 60% de los niños que presentan altos índices de mal comportamiento a la edad de los 3 a 4 años seguirán mostrándolos en la edad escolar. Por lo tanto, se plantea que estas dificultades tienen permanencia y estabilidad en el tiempo, perpetuando las dificultades en la edad escolar e incluso en la adultez (Briggs-Gowan *et al.*, 2006; Campbell, Shaw & Gilliom, 2000; Feeney-Kettler, Kratochwill & Kettler, 2011). Además, han sugerido que la estabilidad puede ser más coherente y fuerte para los problemas de

externalización que para los internalizantes (Briggs-Gowan *et al.*, 2006; Mesman, Bongers & Koot, 2001).

Según el estudio realizado en población preescolar chilena en Santiago por Seguel *et al.* (1992), se estima que un 29,7% de niños presenta alteraciones conductuales, mostrando agresividad, retraimiento, inmadurez e imagen disminuida.

Como se va a observar a lo largo de este estudio, se recopiló la información necesaria para desarrollar el proceso creativo de diseño, con el fin de llegar a una propuesta de solución que responda a la problemática expuesta. Este se llevó a cabo por medio de una metodología que

consta de cinco etapas secuenciales, las cuales fueron abordadas desde la ideación, exploración, selección de ideas, testeo y validación, las cuales se pueden ver gráficamente en la figura 1.

OBJETIVOS

Dado los antecedentes sobre la salud mental de niños y niñas durante la pandemia, es que se define como objetivo “Diagnosticar los problemas de conducta presentados por los niños durante la pandemia, llegando a través de una exhaustiva investigación a la causante principal”, la cual será abordada y analizada a lo largo de este proyecto.

Esta investigación busca generar un cambio positivo en el bienestar de infantes, los cuales al ser influenciados mayormente por sus adultos significativos es que se busca trabajar en conjunto con estos, con el objetivo de trabajar desde la base formativa de los niños, que se va desarrollando al menos los primeros años de vida dentro de su hogar.

En base a esto es que se espera desarrollar una solución a través de este proyecto en donde se trabaje en mejorar positivamente el bienestar de los niños y niñas.

CAPÍTULO 1

CONSECUENCIAS DEL COVID EN NIÑOS

CAPÍTULO 1

CONSECUENCIAS DEL COVID EN NIÑOS

Hace un par de años más atrás, existía un estado de incertidumbre a inicios del año 2020, cuando se presenta el primer contagio del virus SARS-CoV-2, causante de la enfermedad de Covid-19. Este inicio de la pandemia, además de muchas otras consecuencias, traería un cambio al estilo de vida que las personas y familias están acostumbradas, un estilo de vida en el que la socialización y los vínculos son la base de todo ser. Este trajo consecuencias como la cancelación de las clases para niños y niñas, seguido de las cuarentenas impuestas a lo largo de todo el país, y por supuesto el cambio de una modalidad de trabajo presencial hacia un trabajo instalando en el hogar, que daría paso a una modalidad online que poco a poco se va adentrando más en la rutina de chilenos y chilenas.

1.1.1. Como afectó la pandemia

La situación requirió un proceso de adaptación y por suerte el ser humano posee una gran disposición a esto, pero no por eso todo fue fácil. Siendo seres sociales por naturaleza, las restricciones en torno a los encuentros sociales

aumentaron el nivel de ansiedad, estrés y tristeza en toda la población. Esto se evidencia en diversas investigaciones sobre las consecuencias de la pandemia que se realizaron alrededor del mundo, tenemos por ejemplo en Hong Kong síntomas frecuentes como: Inestabilidad emocional, ánimo bajo (73%), estrés o ansiedad, irritabilidad (57%), insomnio, síntomas de despersonalización y desrealización y agotamiento emocional (Galiano et al., 2020). En otro lado del mundo, como Cuba se encontraron malestares psicológicos, los cuales son expresados como exceso de apego y horario del sueño alterado en más del 60%, conducta rebelde y desafiante (43%), dificultad para concentrarse (27,5%), miedos (20,3%), agresividad (18,3%) (Galiano et al., 2020, p. 11).

La salud mental de los niños y niñas fue uno de los más perjudicados, es por eso que en su momento, alrededor del mundo y por su puesto en Chile, existía un gran interés en estas problemáticas, por lo que la Revista de psicología clínica con niños y adolescentes, publica un estudio para identificar a qué nivel el confinamiento por el covid-19 estaba afectando

en el comportamiento, trastorno del sueño y la salud emocional de los niños, en donde se tenían como objetivos el identificar varias alternativas para poder afrontar esta situación y estudiar la relación entre la percepción de la gravedad y la capacidad de control de la población pediátrica ante estas problemáticas. Se utilizó una muestra de 133 adultos con edades entre los 27 y 52 años, en donde el 70.5% eran mujeres cuyos hijos tenían entre 3 y 12 años. Una de las preguntas a destacar es la referente a las actividades diarias de sus hijos, donde el 69.6% de los padres indicaron que sus hijos tuvieron reacciones emocionales negativas, el 31.3% manifestó que sus hijos tuvieron problemas del sueño y el 24.1% reportó problemas de conducta. En el estudio se concluyó que los niños que tuvieron mayores reacciones negativas pasaban menos tiempo realizando ejercicios físicos y utilizaban en mayor medida los aparatos tecnológicos, esto en comparación con los niños que sus padres tomaron medidas correctivas al incentivar más la actividad física y a limitar los horarios de uso de aparatos tecnológicos.

Se debe pensar también en cómo se vio afectada la salud de los cuidadores de infantes y familias, en donde el teletrabajo y el confinamiento afectaron el equilibrio familiar, ya que este ambiente se vio mezclado con los horarios de trabajo instalados dentro del hogar, con las responsabilidades que esto conlleva, además, tenemos niños que demandan ciertas atenciones básicas como la higiene, alimentación, seguridad, etc. Pero también de atenciones más afectivas y por supuesto sociales, por lo que además de tener en consideración las dificultades por las que pasan los adultos, debemos visibilizar y sumar a esta situación él como también se vieron afectados los niños. El confinamiento prolongado por Covid19 ha llevado a que los niños presenten un 89% de alteraciones conductuales o emocionales, destacando entre estas: problemas de concentración e irritabilidad, depresión, estrés, malestar psicológico y aumento de los niveles de ansiedad (Sánchez, 2020).

Estos problemas no tienen una relación directa con el virus del covid-19, esto es producto del alejamiento y prohibiciones de las actividades

sociales, las cuales imposibilitaron que los niños generaran un vínculo social en el que la interacción con compañeros, maestros y familiares ayuda en la medición de las emociones (Jaramillo, 2019). Por lo que debemos tener presente que la pandemia afectó a muchos niños, ya que según advirtió UNICEF, por lo menos 1 de cada 7 niños y jóvenes vivió confinado en el hogar durante gran parte del año 2020, lo que supone un riesgo para su salud mental y su bienestar.

1.2. Conducta

Estas respuestas conductuales y emocionales que se presentaron durante la pandemia son coherentes con la naturaleza humana, ya que, al ser una especie social, las restricciones a los encuentros sociales incrementan el nivel de ansiedad, estrés y tristeza. El motivo de esto se basa en que el cerebro va construyendo sus redes neuronales a través de las interacciones con el ambiente y las personas pertenecientes a este, así que cualquier cambio ambiental afecta la construcción del cerebro, a esto se le denomina plasticidad neuronal, que es la

capacidad del cerebro para cambiar y adaptarse a nuevas situaciones y aprendizajes, la cual en la etapa de la infancia es mucho más alta. Por este motivo la infancia es la etapa de la vida en que los factores ambientales influyen mucho más, siendo los tres primeros años de vida los que presentan una mayor vulnerabilidad.

Todo ser humano, y en especial los niños, necesitan de reuniones familiares, actividades cotidianas, rutinas y colegio, por lo que las medidas restrictivas que trajo consigo la pandemia provocó una mayor angustia psicológica, que en los niños se manifiesta con signos de apatía, nerviosismo, miedo, irritabilidad, dificultades para concentrarse e incluso un leve retraso en el desarrollo cognitivo. (Machado & Moreno, 2020; Sánchez, 2021)

Específicamente se vio un retraso en el desarrollo cognitivo social la cual es una etapa que se considera crítico en la adolescencia, pero es importante mencionar que este comienza desde el primer año de vida, que es cuando los niños comienzan a desarrollar la “teoría de la mente” que es la capacidad de percibir y

entender estados mentales en otra persona, como pensamientos, deseos e intenciones, esta información ayuda es fundamental para interpretar y predecir la conducta, así como regular el propio comportamiento. En el caso de las interacciones sociales es importante saber además en base a lo que dice otras personas, comprender el por qué lo dice, como lo dice, su estado emocional en dicho momento, el saber anticipar sus intenciones y reacciones ante nuestro propio comportamiento. Esta es la forma en la que los seres humanos regulan su conducta para adaptarse a ciertas situaciones y actuar dependiendo del contexto en el que se encuentra.

La cognición social es crucial para el éxito de los niños en los entornos escolares y las relaciones personales. Además, también es importante en la "cognición caliente", que se basa en el razonamiento emocional tomado como un todo y este es un componente básico de la "cognición fría", que implica habilidades como la atención, la planificación y la resolución de problemas. Por ejemplo, si los niños no pueden jugar o pasar momentos recreativos con otros niños, también

es probable que se vea afectado el aprendizaje, empatía, intercambio y el manejo de sus emociones, así como el desarrollo del lenguaje y la comunicación social.

Esta habilidad se desarrolla a lo largo del tiempo, y es trabajada por los padres al utilizar expresiones que los ayuden a comprender los estados mentales de las personas que se encuentran en su entorno social, ya que los padres son los educadores más directos de los niños, que se encuentran dentro del hogar, es espacio de mayor socialización los primeros años, en donde se deben de desarrollar estas habilidades para así dar paso a que los niños se adapten a sus entornos y puedan comunicarse correctamente con las personas a su alrededor, ya que esto los ayudará a generar vínculos sociales fuertes.

1.3. Vínculo social y afectivo

Es importante destacar que este vínculo social, que desarrollamos a través de la socialización, es fundamental tanto para adultos como niños, pero en este último lo es mucho más, ya que este

puede desarrollarse de mejor forma si el niño durante su infancia desarrollo vínculos afectivos, debido a que este tipo de vínculo estimula el desarrollo social, físico, intelectual y cultural por parte de la familia, pero mucho más crucial si es a través de los adultos significativos de los niños, que es descrito por el ministerio de educación del Perú como *“La persona con la que el niño o niña desarrolla una relación cálida, de afecto y en quien confía. El adulto significativo es la primera persona a la que el niño acudiría cuando necesite contención, ayuda o quiera compartir una emoción”*, en base a esta se trabajó en una definición de autoría propia en donde se define a los adultos significativos como: *“Educador directo de los niños, quien tiene una mayor influencia en ellos debido a que existe entre ambos un vínculo afectivo, el cual se construye en base a tiempo compartido, confianza y comunicación emocional”*. Por lo tanto, es fundamental desarrollar desde el nacimiento el vínculo afectivo, el cual dará paso a que los niños generen vínculos sociales, ya que estos influyen en las habilidades tanto sociales como emocionales, las cuales se consideran como una de las bases del neurodesarrollo.

CAPÍTULO 2

ORIGEN DEL SER HUMANO

2.1. Neurodesarrollo

Para entender el porqué del comportamiento de los niños y niñas hay que irse al origen de todo ser humano, que vendría siendo el neurodesarrollo. Este complejo proceso inicia muy temprano en la vida y continúa varios años después del nacimiento, teniendo como resultado la maduración de las estructuras neuronales, la adquisición de habilidades y la formación del individuo como persona única. Según la Academia Americana de Pediatría³, durante los primeros mil días de un bebé el cerebro se desarrolla y cambia a una velocidad inimaginable y única, más que en cualquier otra etapa en la vida de una niña o niño, en donde el cerebro logra un 80% de su desarrollo máximo antes de los tres años mediante un sinfín de conexiones neuronales.

El desarrollo cerebral tiene cruciales consecuencias para alcanzar el máximo progreso de las capacidades y habilidades de cada ser humano y de la sociedad, en donde hay que tener claro que el cerebro es dependiente de la experiencia, por lo tanto, se constituye en base

a ella, debido a esto es que se deben estimular cada una de las áreas del neurodesarrollo.

Se cuenta con cuatro áreas de desarrollo neurológico que vendrían siendo la motora gruesa y fina, lingüística, sensorial y socioemocional. El desarrollo motor comprende la adquisición progresiva de habilidades que mantienen un adecuado control de la postura, desplazamiento y destreza manual. En el caso del desarrollo motor grueso apunta a la variación de posiciones en el cuerpo y la técnica de control que se tiene sobre este para mantener el equilibrio, la postura y el movimiento, que permitiría correr, gatear, sentarse, controlar la cabeza, etc. Por otro lado, el motor fino está relacionado con el uso de las partes individuales del cuerpo, como las manos, lo cual necesita de la coordinación para realizar actividades como dar aplaudir, tapar o destapar objetos, sostener cosas pequeñas, hasta llegar a acciones de mayor complejidad como escribir.

Por otro lado, el desarrollo sensorial, el cual es la base del desarrollo cognitivo motor, nos permite relacionarnos con el entorno. Esto debido a que

se recibe información por receptores sensoriales que pueden ser visuales, auditivos o táctiles, los cuales se convierten en una sensación, esta será organizada e interpretada gracias a la habilidad de la percepción para luego transmitir la información o dar respuesta, ya sea mediante acciones como el llanto, la sonrisa y/o la expresión de emociones, de esta forma es que los seres humanos se van relacionando con el mundo interior y exterior. La falta de estos estímulos o no experimentarlos se debe muchas veces a carencias socio familiares, es decir, que la familia no está estimulando la parte sensorial del niño, la cual está relacionada con los niveles de socialización que existe entre la familia y los hijos.

Otra de las áreas es del desarrollo lingüístico, el cual es un fenómeno cultural y social que utiliza símbolos y signos, permitiendo así la comunicación. Esto es algo que se aprende naturalmente y por supuesto es una pieza fundamental de la comunicación puesto que permite expresar emociones, pensamientos e ideas. Este tipo de habilidades también se vio perjudicada por la pandemia, según un estudio

del Centro UC de Encuestas y Estudios Longitudinales, los niños y niñas menores de 4 años habían disminuido considerablemente sus capacidades lingüísticas, debido al extenso periodo son clases presenciales en colegios y jardines infantiles. Esto también fue expresado por la fundación Familias Power en 2022, quienes presentaron su preocupación en el área de las comunicaciones y del desarrollo lingüístico, ya que su estudio dio como resultado que el 50% de los niños medidos se encontraban bajo la línea mínima esperada en su nivel de desarrollo según su edad.

Es importante destacar que el desarrollo lingüístico dependerá, además de temas educacionales, de la interacción de diferentes factores, entre los cuales se encuentran las relaciones afectivas e intelectuales del niño, las cuales para generarse es importante que los niños se sientan seguros emocional y lingüísticamente estimulados para desarrollar vínculos afectivos y sociales con su círculo cercano.

Por último, se tiene el desarrollo socioemocional, en el cual la investigación está más enfocada, ya

que como vimos anteriormente con las áreas de neurodesarrollo, tanto en el desarrollo sensorial como lingüístico, vemos que la falta de estimulación de estas áreas influye en aspectos sociales y emocionales, los cuales debido a la pandemia son aspectos que se vieron perjudicados en su momento y actualmente siguen presentes.

CAPÍTULO 3

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

**3.1. Desarrollo socioemocional
infantes**

El desarrollo socioemocional contempla la adquisición y fortalecimiento de las habilidades relacionadas con la inteligencia emocional y la interacción social. Dentro de esto estaría el identificar y comprender los sentimientos propios, así como los de otras personas, regular el comportamiento, desarrollar la empatía, establecer relaciones, además de desarrollar capacidades como la confianza, el autoconocimiento y la autoestima.

Las habilidades socioemocionales al igual que las demás, se desarrollan desde la infancia. Por ejemplo, lo vemos al primer mes de un bebé, cuando este hace contacto visual con sus adultos significativos o cuando a los 2 meses se tranquiliza y sonríe al oír la voz de sus padres. Ya que cuando una persona está al cuidado de un niño y le presta atención, se está desarrollando un vínculo afectivo con esta persona, la cual normalmente y según estudios, suelen ser uno de los padres.

Por lo tanto, la infancia es una etapa muy importante ya que es donde se desarrollan hábitos y estilos de vida debido a la correcta maduración del neurodesarrollo la cual uno de sus pilares fundamentales es la interacción social por eso en temas de pandemia es importante tener en cuenta que el aislamiento podría perjudicar de cierta forma el desarrollo de los niños, así se vio en el estudio realizado por la por investigadores de la universidad de Columbia en Nueva York, quienes tomaron una muestra de 255 bebés que nacieron durante la pandemia o sea durante el mes de marzo y diciembre del 2020. La idea era comparar el desarrollo cognitivo de estos niños “pandémicos” con los niños nacidos antes la pandemia para ver si las medidas restrictivas influyeron de alguna forma en su desarrollo. Los bebés fueron evaluados al cumplir 6 meses en busca de habilidades sociales comunicativas y motoras, en donde se utilizó un cuestionario estándar que contaba con la evaluación de la capacidad para rodar de la espalda al estómago, la frecuencia con la que balbuceaba, entre otros hitos. Dando como resultado que los niños nacidos en el 2020 tenían un peor desarrollo motor, además de mayores

dificultades para generar interacciones personales-sociales.

El estudio principalmente muestra ciertas diferencias que tienen algunos bebés con otros, lo cual se ve plasmado más que nada en cambios en las puntuaciones medias entre cada uno de los grupos. Este resultado es suficiente para poder confirmar que la pandemia pudo haber causado algún impacto, pero por supuesto este no afirma tajantemente que en el futuro estas nuevas generaciones van a tener problemas, ya que los bebés que fueron estudiados están en plena etapa de desarrollo y la verdad es que es una etapa muy temprana, por lo tanto existen muchas oportunidades para poder intervenir y conseguir que se estimule el neurodesarrollo de los niños, lo cual en la etapa temprana de los niños, es un trabajo que queda en las manos de los adultos significativos.

Todas estas respuestas conductuales y emocionales son coherentes con el carácter humano. Somos una especie social, así que cualquier restricción a los encuentros sociales incrementa el nivel de ansiedad, de estrés y de

tristeza, además de afectar en el desarrollo de ciertas habilidades.

El motivo de esto recae en como el cerebro va construyendo sus redes neuronales a través de las interacciones con el ambiente lo cual es denominado como plasticidad neuronal que, durante la infancia, siendo los primeros tres años de vida los más vulnerables, los factores ambientales influyen en la construcción del cerebro.

Uno de los factores que ayudan a superar las dificultades son las interacciones entre las personas, lo cual proporciona apoyo emocional. Pero, precisamente, muchas de las medidas adoptadas, como los confinamientos, las cuarentenas y las restricciones a los encuentros sociales comprometieron gravemente estas interacciones. Como ya se vio anteriormente, esto influye en el bienestar de las niñas y los niños, situación que además perjudica la consolidación de los objetivos de desarrollo sostenibles (ODS), que son impulsados por las Naciones Unidas, muchos de los cuales se centran en la infancia, como ha destacado la UNICEF.

CAPÍTULO 4

ESTRATEGIA DE LOS 5 PORQUE'S

CAPÍTULO 4 ESTRATEGIA DE LOS 5 PORQUE'S

Dentro del desarrollo de la investigación se implementaron estrategias para profundizar más allá del problema superficial que se identificó en torno a la conducta de los niños por la pandemia. Una de estas es la estrategia de los "5 Porque's", en donde se toma el problema identificado y se cuestiona reiteradas veces el por qué está sucediendo, siendo una cadena en la que cada respuesta que se da tiene un porqué detrás. (Anexo 1)

En este caso se inició con los problemas conductuales presentados por los niños durante la pandemia como concentración, irritabilidad y malestar psicológico, lo cual es provocado porque los niños no saben canalizar y comunicar sus emociones de buena manera, por lo expuesto anteriormente, en el contexto de la pandemia se dificultó el que los niños se relacionarán con personas fuera de su círculo familiar, ya sea con niños de su edad o con otros adultos, lo cual impidió que se formen vínculos sociales. Por cómo se va desarrollando el ser humano, los vínculos son algo fundamental, muchos en la infancia, ya que este vínculo social, además de ser fortalecido por la socialización

misma, se ve perjudicado o beneficiado por los vínculos afectivos que genera el niño durante sus primeros años, ya que este dará paso al desarrollo positivo y ayudará a fortalecer las habilidades en general, pero por supuesto también las habilidades sociales y emocionales.

El hecho de analizar este tema en el contexto de la pandemia, es que tenemos un factor agregado a las responsabilidad de los padres que están encargados de generar los vínculos afectivos con sus hijos, ya que el cuidado del hogar, el teletrabajo y la crianza no dejó tiempo para los padres y trajo consigo el aumento de los niveles de estrés, por lo que los padres no cumplieron con su rol de agentes socializadores y educadores de la mejor manera, que en circunstancias normales es parte de su responsabilidad, pero también se puede trabajar con las personas a su alrededor o con el entorno.

Las múltiples responsabilidades de los adultos no permiten que estos se den el tiempo necesario para estimular a los niños, más específicamente las habilidades socioemocionales, pero la verdad es que los padres no tienen claro el tema y no

saben de las herramientas que existen para estimularlas.

No existe familiarización con estos conceptos y no se toma la importancia necesaria a estas habilidades, lo cual es una cadena que viene de generaciones anteriores, que se encontraban en la misma posición que los adultos de hoy en día. Esta poca familiarización de las habilidades socioemocionales pone en evidencia los problemas en torno a este tema y el cómo las emociones no son puestas como prioridades por la sociedad.

De aquí surge el interés en investigar las emociones, las cuales, por supuesto son parte importante de las habilidades socioemocionales, en donde manejarlas y expresarlas correctamente ayudará a desarrollar la inteligencia emocional.

CAPÍTULO 5

INTELIGENCIA EMOCIONAL (IE)

CAPÍTULO 5 INTELIGENCIA EMOCIONAL (IE)

La inteligencia emocional fue estudiada y definida por muchos autores de los cuales destacan Daniel Goleman, reconocido psicólogo y conferenciante que en 1995 publicó su libro “La inteligencia emocional”, el cual revolucionó el concepto que se tenía al aportar pruebas científicas acerca de la influencia que tienen las emociones en nuestra vida. Se plantea que la inteligencia de una persona no depende solo de los conocimientos o habilidades que tenga en ámbitos como la lengua o las matemáticas, sino que existen otros tipos de inteligencia que se deben considerar. Esto en realidad es algo que no le damos la importancia que se le debería dar, ya que esta refleja que debemos tener empatía, además de hacer hincapié en que necesitamos saber identificar nuestros sentimientos y así mismo los sentimientos de las personas que nos rodean, ya que esto nos ayudara a progresar como personas, asimismo de entregarnos habilidades que permitan una mayor adaptabilidad ante los cambios

5.1. Definición

Se define la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las emociones. (Goleman, 1995)

Al hablar de inteligencia emocional, se menciona la capacidad que tiene un individuo para identificar su propio estado emocional y expresarlo de forma correcta. Esta habilidad trasciende de manera positiva sobre las personas que la poseen, pues les permite comprender y controlar sus impulsos, facilitando las relaciones comunicativas con los demás (Goleman, 1995). Además, que el incorrecto o nulo manejo de las emociones abren puertas al estrés, la angustia, la intolerancia, el irrespeto, lo cual da origen a relaciones sociales complejas, donde se aumentan las posibilidades de que ocurran situaciones de conflicto.

5.2. Componentes IE

Según Goleman para conocer qué es la inteligencia emocional, hay que conocer los componentes que la constituyen, que son:

- Conciencia de uno mismo: Consiste en la conciencia que se tiene de los propios estados internos, los recursos e intuiciones. Es importante entender los estados de ánimo que tenemos y a qué se deben, así como las consecuencias que esos estados de ánimo pueden tener en otras personas.
- Autorregulación: se refiere al control de nuestros estados, impulsos internos y nuestras emociones, para así actuar de manera asertiva y tener flexibilidad ante los cambios.
- Motivación: No se necesita que otra persona reconozca o que premie los logros personales, la idea es que, guiado por las emociones, una persona sea capaz de automotivarse, de buscar en su interior las razones para seguir adelante en su vida y lograr sus objetivos.
- Empatía: Referente a la conciencia de los sentimientos, necesidades y preocupaciones ajenas, saber cómo se

siente, qué emociones siente, por qué las expresa de una determinada manera.

- **Habilidades sociales:** es la capacidad para inducir respuestas deseables en los demás, pero no entendidas como capacidades de control sobre otro individuo. sino el saber gestionar correctamente sus habilidades sociales para tener contacto con todo tipo de personas y generar confianza a través de la socialización.

5.3. Intrapersonales e interpersonales

Se afirma que las habilidades emocionales se dividen en dos categorías: intrapersonales e interpersonales. Las primeras se refieren a la relación que establecemos con nosotros mismos y la segunda a las relaciones que tenemos con los demás. Haciendo hincapié en que todo empieza por uno mismo, ya que el tener una buena relación contigo mismo generará una buena relación con los demás.

5.4. Las emociones

Al hablar de inteligencia emocional, se menciona la capacidad que tiene un individuo para identificar su propio estado emocional y dirigirlo hacia las personas con las que se encuentra socializando, que aquí es donde recae muchas veces el problema, en la expresión de estas, pero hay que destacar que el problema no es lo que se siente, es la relación que existe entre lo que se siente y cómo actuamos. Para esto es necesario insistir en que no se debe hablar de emociones negativas o positivas, debido a que estaríamos cayendo en algo erróneo al catalogar las emociones en un valor positivo o negativo, por el contrario si se debe hablar si nos gusta o no sentir esa emoción.

Por lo tanto, de ahora en adelante al referirse a las emociones, estaremos hablando de emociones que nos resultan agradables y desagradables ya que todas las emociones intervienen en nuestra vida y no es malo sentir ninguna de ellas, pero si saber manejarlas y expresarlas de la mejor manera.

En base a esto es que los psicólogos Peter Salovey y John Mayer publican su artículo de referencia, "Inteligencia Emocional", en la revista La imaginación, la cognición y la personalidad, en donde identifican cuatro factores de inteligencia emocional que son la percepción emocional, la capacidad de razonar usando las emociones, la capacidad de comprender las emociones y la capacidad de manejar las emociones.

El primer paso, en la comprensión de las emociones se habla del poder percibir las con precisión. Implica prestar atención y decodificar con precisión las señales emocionales de la expresión facial, movimientos corporales y tono de voz. Esta habilidad se refiere al grado en el que los individuos pueden identificar convenientemente sus propias emociones, así como los estados y sensaciones fisiológicas y cognitivas que éstas suponen.

El siguiente paso de razonamiento consiste en utilizar las emociones para fomentar el pensamiento y la actividad cognitiva. Las emociones ayudan a anteponerse a eso que es prioritario para cada uno y por tanto reaccionar

ante eso, respondiendo de este modo emocionalmente a las cosas que captan nuestra atención. Es por lo que, dependiendo del estado de humor, que cambia según la perspectiva del individuo, provoca que se pase desde el optimismo al pesimismo, favoreciendo la consideración de múltiples puntos de vista.

En el caso de la comprensión de las emociones, hay que analizarlas empleando nuestro conocimiento emocional, ya que el cómo la percibe cada persona puede tener una gran variedad de significados. Si alguien está expresando emociones de ira, el observador debe interpretar la causa de su ira y lo que podría significar, por lo tanto, que esta persona sea capaz de identificar las señales emocionales en las personas al momento de entablar relaciones interpersonales, se le hará más fácil leer la actitud de la otra persona y posteriormente el reconocer la emoción que está sintiendo. Para que esto ocurra, es importante tener la capacidad para etiquetar emociones, reconocer las relaciones entre las palabras y las emociones.

La capacidad de manejar con eficacia las emociones es una parte crucial de la inteligencia

emocional y una de las más complejas. Esta dimensión incluiría la capacidad para responder de manera apropiada, y saber cómo y cuándo responder a las emociones de los demás y las propias, esto al mismo tiempo que nos mantenemos abiertos a los sentimientos, tanto positivos como negativos, y reflexionar sobre los mismos para suavizar las emociones desagradables o potenciar las emociones agradables, sin reprimir o exagerar lo que se desea transmitir.

La inteligencia emocional es una habilidad crucial para el éxito en distintos ámbitos de nuestra vida. La capacidad para percibir, razonar, comprender y manejar nuestras propias emociones, así como las de los demás, nos permite interactuar de manera más efectiva con nuestro entorno y establecer relaciones interpersonales saludables. Al desarrollarla podemos mejorar nuestra comunicación, resolver conflictos de manera efectiva y tomar decisiones informadas al anteponer nuestras propias necesidades y deseos. Por lo que es importante prestar atención a esta habilidad y trabajar en su desarrollo continuo que, en el caso de los niños,

adquiere una importancia aún mayor, ya que en esta etapa se están formando las bases para su futuro crecimiento personal y social.

CAPÍTULO 6

INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS

La educación emocional se desarrolla mejor durante la infancia, época en la cual, la información se aprende a través del ejemplo. Este es un periodo en donde el aprendizaje es fundamental, debido a que esto guiara las actitudes de los niños, que pueden llegar a considerar bueno o malos, como también el desarrollar sus habilidades y sus estados anímicos. También en esta etapa, los niños/as adquieren hábitos emocionales desarrollados en base a la visión que tienen de ellos mismos, ser comportan siguiendo ciertas líneas y son tomados por los adultos como tales.

La mayor parte de modelos de conducta, se aprenden de los padres y las demás personas que rodean al niño, en el cual, si los padres son maduros e inteligentes emocionalmente, el niño a través de la educación en base al ejemplo del adulto, recibirá mensajes positivos que le ayuden entender las consecuencias de sus conductas y por qué estas son o no correctas, en caso contrario, si se es inmaduro emocionalmente probablemente se recurra a métodos tales como los gritos o agresiones físicas para corregirlos, lo cual está comprobado que perjudica al niño y no

lo llevara al desarrollo emocional esperado, lo cual se expresara por medio de los problemas de conducta.

6.1. Inteligencia emocional según

Ogilvy

Según Ogilvy la inteligencia emocional se compone de tres partes importantes que influyen en el desarrollo de esta:

Primero, como el niño aprende y piensa, es importante que los niños aprendan cómo manejar sus emociones y pensamientos para poder tomar decisiones adecuadas, Por ejemplo, cuando un niño siente mucha ira hacia alguien, puede aprender estrategias de control como respiraciones profundas antes de actuar impulsivamente ante la emoción que lo está desbordando en ese momento.

En segundo lugar, tenemos el hogar y la sociedad, estos pueden influir positiva o negativamente en el desarrollo emocional del niño. Si el ambiente es estable y hay reglas claras, el niño se sentirá más seguro, por otro

lado, si una familia tiene muchos conflictos violentos o hay mucho estrés económico, el niño podría sufrir ansiedad o depresión debido a que ese tipo de problemas trae consigo una carga emocional que llega a ser percibida por el niño. Esto fue presentado por diversos estudios en donde se ha comprobado que los niños/as son capaces de captar los estados de ánimo de los adultos, en uno de los estudios se descubrió que los bebés son capaces de experimentar una clase de angustia empática, incluso antes de ser totalmente conscientes de su existencia (Goleman, 1996).

Por último, la educación también juega un papel crucial en la inteligencia emocional, en donde los educadores como los profesores deben enseñar temas relevantes e interesantes para motivar al alumno a aprender. Además, un control efectivo del salón de clases ayuda a mantener una atmósfera positiva donde todos los estudiantes puedan aprender sin distracciones innecesarias, en donde las políticas escolares y normas deben apoyar al profesor para crear un ambiente favorable para el aprendizaje emocional.

Según expertos en psicología infantil, existen diversas estrategias que pueden favorecer el desarrollo de la inteligencia emocional en los más pequeños. Como ya se mencionó, una de estas es a través del modelado por parte de los adultos significativos, que al ser las personas con las que los niños tienen una relación de apego es que llegan a ser su persona de confianza, a la cual imitan, generan una mayor comunicación y escuchan con mayor atención, es por esto que estos adultos deben ser capaces de expresar sus propias emociones de forma clara y coherente, así como ofrecer un ambiente seguro y respetuoso donde el niño o la niña puedan explorar libremente sus sentimientos.

Otra estrategia importante es la enseñanza explícita de vocabulario emocional desde edades tempranas, esto implica dar nombre a las distintas emociones básicas como la alegría, tristeza, enfado, miedo y asco, hablar sobre los contextos en los que suelen aparecer y practicar técnicas simples para identificarlas tanto en uno mismo como en otras personas.

Además, se recomienda fomentar la empatía mediante actividades lúdicas que involucren el reconocimiento e interpretación de las señales no verbales a través de gestos faciales, tono de voz, postura corporal de los demás. Esto puede ayudar a los niños a comprender mejor las emociones de sus compañeros y compañeras, lo que facilita la creación de vínculos sociales positivos. En definitiva, el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas es un proceso clave para su bienestar presente y futuro. Los adultos responsables de su cuidado pueden contribuir activamente a este proceso mediante prácticas educativas adecuadas, una actitud sensible y respetuosa hacia sus necesidades emocionales.

CAPÍTULO 7

COMO INFLUYEN LAS FAMILIAS EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Como es de esperarse los padres son quienes suelen ser los adultos significativos de los niños, tienen una influencia significativa en la educación y por lo tanto en la conducta o comportamiento que van a tener los niños y niñas, ya que como se mencionó anteriormente los adultos significativos son agentes educadores y socializadores.

7.1. Adultos significativos

Como se ha mencionado, los adultos significativos son las personas que tienen una relación cálida y de afecto con los niños, además de generar la confianza suficiente para que estos acudan cuando necesiten contención, ayuda o para compartir una emoción. Según la investigación realizada por World Vision en conjunto con la Universidad de Chile, se les preguntó a los niños sobre el adulto significativo que asume las funciones de enseñar o corregir cuando ellas o ellos no cumplían sus deberes o se portaban mal y las funciones de acoger cuando tenían un problema o se sentían tristes (Anexo 2). Se ve como resultado que, en ambos casos, la figura de la madre asume en un

porcentaje muy alto como el adulto significativo del niño, si bien hay otros adultos con un porcentaje menor como padres y abuelas, es importante destacar que la madre es la figura que se encuentra más presente y por la tanto la que tiene mayor influencia en los niños.

Los adultos significativos juegan un papel fundamental, pues según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en los países de Latinoamérica y el Caribe, se ha documentado que cuando los padres de familia se involucran de manera efectiva en la educación de sus hijos, se logra: un desarrollo normal durante la primera infancia en lo referido a la coordinación, lenguaje e integración social.

La estimulación de las habilidades socioemocionales en este caso tiene como objetivo principal que los adultos significativos puedan generar un vínculo con los niños, esto debido a que son los agentes socializadores y educadores, por lo que tienen mayor influencia en cómo se estimulan las habilidades de los niños, mediante acciones o verbalizaciones que

se realicen durante las actividades cotidianas dentro del hogar. Ya que el que se estimule las habilidades socioemocionales afectará en el desarrollo de las conductas sociales que va a tener el niño con su entorno.

Como lo vimos durante la pandemia no se pudo trabajar bien lo que es el vínculo afectivo de niños y adultos, por un lado, porque para dar paso a generar vínculos afectivos es importante que los niños generen vínculos sociales o sea que socialicen con personas externas y también personas dentro de su círculo familiar. Lamentablemente la pandemia con sus restricciones no permitió que los niños se relacionarían con personas fuera de su círculo, por lo cual no se permitió que se generaran vínculos sociales, lo que hace que existan problemas para relacionarse por parte de los niños.

Por otro lado, en el contexto de la pandemia tenemos que saber cómo fue vivida por los padres, pues influyó de cierta forma a los niños. Hay que pensar que durante las cuarentenas y la pandemia en general los padres

tuvieron que criar a sus hijos con muchas responsabilidades y problemas, ya que tenían que encargarse del hogar, el trabajo que ahora estaba instalado dentro de la casa, por lo tanto, se tenía todo un caos dentro de un mismo ambiente en donde se realizaban todas las actividades de la familia. Este se convirtió en un ambiente de estrés donde se presentaban muchas emociones que la mayoría de las veces no se expresaban de la mejor manera, cosa que al ser inevitablemente presenciado por los niños es algo que los afecta.

7.2. Estudio IE apoderados chilenos

Los problemas para manejar y expresar las emociones tienen un trasfondo mucho mayor, esto se resumiría en problemas en la inteligencia emocional. Así lo presentó un estudio que se realizó sobre la inteligencia emocional en apoderados chilenos confinados por el covid-19 (López et al., 2020). Donde participaron 79 apoderados, 73 mujeres y 6 hombres que respondieron a un cuestionario, para la recolección de la información se utilizó la escala de Inteligencia Emocional de Wong-Law que

constaba de la evaluación de las emociones propias, valoración de las emociones de otros, uso de emociones y regulación de las emociones. El estudio se compone por 16 ítems, 4 ítems por cada dimensión de la inteligencia emocional evaluada con una escala tipo Likert de 7 opciones de respuestas. Los resultados del presente estudio indican que los apoderados poseen puntuaciones medias-bajas para valorar y reconocer las emociones de los otros, regular sus emociones y darles un uso adecuado. Debido a que una de las variables que puede influir en la identificación, control y gestión de emociones es la inteligencia emocional, es que se da como conclusión luego de los análisis descriptivos, que los apoderados informaron puntuaciones medias de inteligencia emocional.

Esto se presentó durante la pandemia, ya que dentro de los hogares se encontraban presente las emociones desagradables, que, en el caso de las personas, en este caso en los padres este tipo de emociones provocan que no se exprese de la forma correcta o muchas veces, y equivocadamente, estas emociones son ocultadas por parte de los padres debido a que

está la creencia de que hay emociones que los hacen sentir débiles frente a otros. Por eso es importante replantearse el cómo vemos cada una de las emociones, ya que de alguna forma todas las emociones intervienen en nuestra vida en algún momento y la verdad es que no es malo sentir ninguna de ellas, las emociones desempeñan un papel importante en nuestro equilibrio afectivo y el que no sean compartidas con los hijos va a perjudicar en la relación que existe entre padres e hijos, debido a que se perjudica el desarrollo del vínculo afectivo.

Por lo tanto, los adultos deben ser conscientes de que el esconder sus emociones, trae consecuencias como romper la confianza de los niños con los adultos, impedir que los niños se familiaricen con ciertas emociones y/o se sientan avergonzados por las emociones, que vendrían siendo en su mayoría las emociones desagradables como la tristeza o el miedo, que son las emociones que son reprimidas u escondidas por los padres.

Esto va a dar paso para que los niños en un futuro a corto y/o a largo plazo van a repetir lo

que los adultos están haciendo, es decir, en un futuro los niños van a reprimir las emociones, lo cual va a hacer que ellos nunca puedan aprender a manejarlas y por lo tanto tampoco aprenderán a expresarlas de mejor manera ante su círculo social y al momento de ser adulto o padres, estarían transmitiendo lo mismo a sus hijos, por lo que no encontraríamos en un círculo vicioso de errores en el manejo y expresión de emociones.

Es importante destacar el vínculo afectivo entre padres-hijos, ya que según la base científica el neurodesarrollo exitoso tiene una estrecha relación no solo con la genética, sino también con el ambiente de estimulación y afectividad que rodea al niño. Por lo tanto, una de las formas para trabajar la inteligencia emocional en los niños es también trabajando en el vínculo afectivo entre los padres e hijos.

CAPÍTULO 8

COMO INFLUYEN LOS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN

8.1. Educación emocional

En el ámbito educativo, es relevante señalar que las emociones son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje por dos motivos, en primer lugar, porque el proceso educativo implica la interacción entre personas y, en segundo lugar, porque la identidad personal y profesional de los docentes en muchas ocasiones son inseparables y en el aula se convierten en factores de influencia en la autoestima y en el bienestar personal y social. (Cejudo, J. y López-Delegado, M. 2017)

Así pues, la Educación Emocional en las y los estudiantes es una herramienta fundamental para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y para el desarrollo integral de los niños, que en el momento en que ingresa en los establecimientos de educación pre escolar empiezan a formar su personalidad, diferenciándose de las demás personas a su alrededor, a los tres años pide más independencia y autonomía, aprende a identificar emociones sencillas en otras personas, juega de forma individual y paralela a otros niños/as y a

partir de los 5 años empieza a construir la propia identidad y a afianzar las relaciones con los otros.

Por ejemplo, no podemos esperar que un niño desarrolle la empatía si no es capaz de reconocer ninguna emoción en los demás. En cualquier caso, lo que sí podemos hacer desde el aula de educación infantil es estimular dicho desarrollo, en donde se debe crear un ambiente apto para que se produzca cuánto antes y de la mejor forma posible.

Si lo vemos desde la formación pedagógica pregrado en Chile, se puede observar que las mallas curriculares están más enfocadas en lo técnico, donde los docentes se están formando como buenos expertos en los contenidos procedimentales de su especialidad, sin embargo, el forjamiento del educador, en la mayoría de los casos, no considera los aspectos sociales, afectivos y sobre todo emocionales del proceso de aprendizaje.

Es importante mencionar que las emociones pueden facilitar u obstaculizar el aprendizaje, lo cual depende del ambiente o contexto emocional que sea capaz de crear el docente, incentivando

la participación de los estudiantes e incentivando la disposición hacia el aprendizaje más emocional.

Existen procesos de aprendizaje basados en las emociones, a uno de estos se le llama “ancijaje” (Malasi, L. (2016). *Cómo ayudar a los niños de hoy. Educación Emocional*. San Juan, Argentina: Editorial Educación Emocional Argentina). Este se produce cuando él o la docente es capaz de generar en el aula situaciones que produzcan emociones intensas, el autor además hace referencia al Cono del Aprendizaje de Edgar Dele (p. 115), el cual presenta diferentes formas de aprendizaje, lo cual dio buenos resultados después de dos semanas, al implementar estrategias de aprendizaje mediante la participación activa, en la que los estudiantes recordaron entre el 70% y 90% de lo que aprendieron mediante la vivencia de experiencias reales, de simulación, dando una charla o participando en una discusión. Por otro lado, este porcentaje bajó al momento de implementar una estrategia de participación pasiva en los estudiantes, quienes llegar a recordar solo el 30% de lo aprendido en

actividades que se resumen a la observación de imágenes o solamente al escuchar a los docentes.

8.2. Estudio IE en profesores

Así como se estudió la inteligencia emocional en los apoderados, también se presentó un estudio descriptivo cuantitativo para evaluar la inteligencia emocional interpersonal percibida en profesores en la provincia de Concepción (Rev. estud. educ. vol.20 no.44 Concepción dic. 2021), en donde participaron 110 profesores/as de Educación Básica y Media; 83 mujeres y 27 hombres. Aplicando el instrumento Trait-Meta Mood Scale (TMMS-24) el cual trabaja través de 24 afirmaciones que deben ser puntuadas según una escala tipo Likert, en donde se presentan tres dimensiones de inteligencia emocional: Atención, Claridad y Reparación emocional. (Fernández-Berrocal, P., Extremera, N., y Ramos, N. (2004). Validity and reliability of the Spanish modified version of the Triad Meta-Mood Scale. Psychological Report, 94, 751 - 755).

Entendiendo la atención emocional como la percepción de las propias emociones, es decir, el

grado en que las personas prestan atención a sus emociones y sentimientos. En cuanto a la claridad emocional, esta dimensión evalúa la percepción que se tiene sobre la comprensión de los propios estados emocionales, es decir, la facultad para comprender las emociones propias, sabiendo distinguir entre ellas. Por último, la reparación emocional mediría la capacidad para regular y manejar los propios estados emocionales de forma correcta, por lo tanto, una persona que presente altas puntuaciones daría a entender que es capaz de controlar sus emociones desagradables y prolongar las emociones agradables.

En el primer análisis realizado, las puntuaciones al evaluar a los/as profesores/as en base a las tres dimensiones mencionadas anteriormente, presentaron un “Escaso” manejo emocional (Anexo 3), siendo la atención emocional la más deficiente con un 72.7%, seguida de la claridad con un 67.3% y finalmente la reparación con un 64.5%. Por otra parte, en cuanto a los niveles “Adecuados” se establece que existe una relación inversa, es decir, se obtuvo un mayor resultado en Reparación emocional con un

35.5% y el más deficiente resultó ser la atención emocional con un 27.3%.

Por lo tanto, vemos que el manejo emocional no solo lo vemos en los padres, sino también en los profesores, que además no están poniendo en práctica la educación en base a las emociones, que es algo que como adultos no se tiene presente y no se trabaja constantemente. Por lo tanto, difícilmente si los entes educadores de los niños, que vendrían siendo los adultos, no enseñan basados en una educación emocional a los niños o si tienen una baja inteligencia emocional, no se puede esperar que los más pequeños aprendan a manejar sus emociones y pongan en práctica la inteligencia emocional.

Esto radica en cómo los adultos fueron educados, lo que nos hace pensar en cómo son los estilos de crianzas en Chile y en cómo actualmente se está educando a las nuevas generaciones. Ya que el estilo educativo de los padres causará efectos distintos en los niños, por lo tanto, el estilo de crianza de cada persona va a influir en la inteligencia emocional de este.

CAPÍTULO 9

CÓMO INFLUYE LA CRIANZA A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

CAPÍTULO 9

CÓMO INFLUYE LA CRIANZA A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Los estilos de crianza son patrones de actos que los padres llevan a cabo y que guiados en torno a pensamientos, emociones y conductas desarrolladas alrededor de los niños, los cuales resultan ser muy importantes porque condicionan la forma en que los niños se sienten consigo mismos y con los demás, impactando fuertemente en su crecimiento social y emocional.

Los estilos de crianza se configuran a partir de cuatro aspectos distintos en las conductas de los progenitores: afecto en la relación, el grado de control, el grado de madurez y la comunicación entre padres e hijos. Estas dimensiones al ser combinadas de distinta forma por los padres entregan experiencias educativas diversas a los niños, lo cual naturalmente influirá en su desarrollo.

El estilo educativo de los padres causará efectos distintos dependiendo de las estrategias adoptadas y también por cómo se desarrolla la inteligencia emocional en estos. Varios expertos han identificado que existe una asociación positiva entre la inteligencia emocional y el apego

seguro, que se caracteriza por la presencial estable de los cuidadores, vínculos parentales cálidos, cohesión y flexibilidad. El apego seguro y la alta inteligencia emocional se relacionan al generar ciertas habilidades para afrontar la adaptación a distintas situaciones y a trabajar en una mejor salud mental, por lo que los sentimientos de estima, respeto y aceptación favorecen la confección de conductas adaptativas y como resultado se disminuirán los números de actos antisociales. Por el contrario, un apego inseguro tendrá como consecuencia malas relaciones infantiles y a poca calidez en clima familiar, pues adultos evasivos y ausentes le otorgan menos esmero a la afectividad y a los hechos emocionales.

9.1. Estudio “Modelos Culturales de Crianza en Chile”

Veamos cómo esto se presenta en Chile, según un estudio desarrollado en conjunto por World Vision Chile y el Diplomado “Niñez y Políticas Públicas” de la Universidad de Chile, sobre “Modelos Culturales de Crianza en Chile: Castigo y Ternura: Una mirada desde los niños y niñas”,

donde se reconocen y caracterizan los principales estilos de crianza y prácticas culturales presentes en las familias chilenas. El universo de estudio estaba enfocado en la población escolar de Chile matriculada en establecimientos educacionales municipales, particulares subvencionados y pagados, de 7° y 8° básico en las regiones de Antofagasta, Metropolitana, Valparaíso, Bío Bío y la Araucanía.

En primera instancia se sostiene que la figura materna es central en la vida de niños y niñas, tanto desde una perspectiva estructura (Anexo 4), pues en prácticamente la totalidad de los hogares la madre está presente, como desde la perspectiva de los roles que asume en el hogar y en la relación que establecen con los hijos e hijas.

Dentro de las prácticas de crianza se presenta lo que es llamado como el complejo del disciplinamiento que puede ser comprendido como un sistema que aloja de manera difusa y ambivalente formas de crianza basadas en la ternura y el afecto con otras asociadas al castigo

y al uso de la violencia. En base a esto, los adultos establecen una clara distinción entre disciplina y castigo. Mientras la disciplina es parte del proceso formativo, el castigo es el recurso adoptado cuando los límites son sobrepasados.

Por otro lado, dentro de la crianza se expresa o tensiona el reconocimiento de los niños y niñas como sujetos, entendiéndose esto como el modo en que se expresa la autonomía y participación de los niños en los contextos en que se desarrollan.

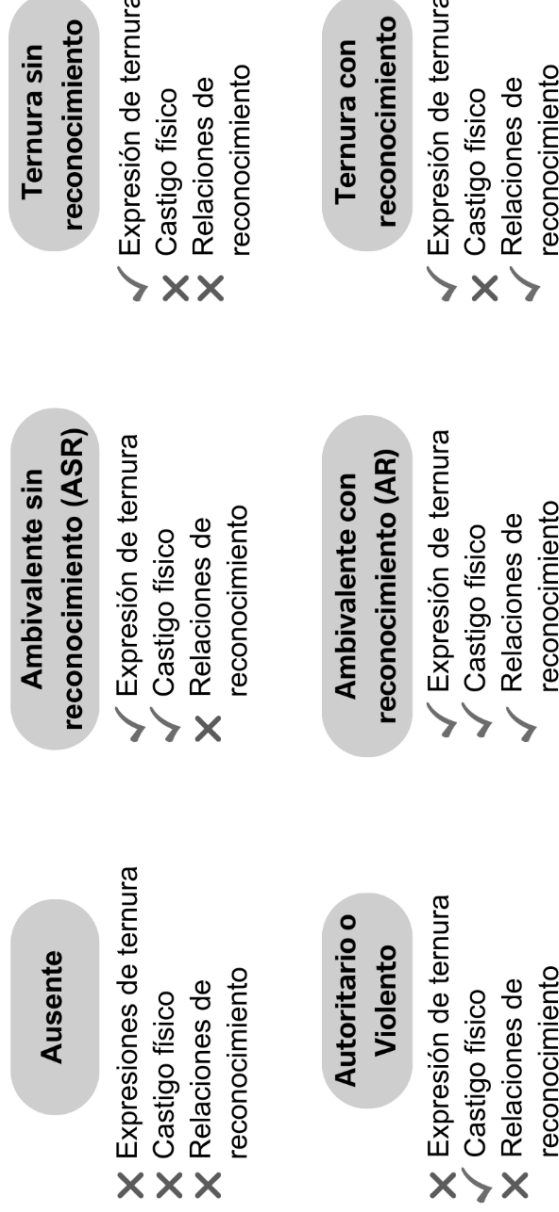
En base a los resultados cualitativos presentador por esta investigación, se observó que entre las y los adultos participantes del estudio perduran concepciones culturales tradicionales sobre la niñez que impedirían reconocer, en niños y niñas

su calidad de sujetos autónomos y protagonistas de sus experiencias y, en consecuencia, también, su calidad de sujeto de derechos, en donde además se ven perjudicadas las relaciones que generan los niños con el mundo adulto.

En cuanto a los estilos de crianzas, se identificaron 6 estilos adoptados en Chile, que en la figura 2 se hace la diferenciación de estos en base a los niveles de maltrato o violencia experimentada, los tipos de expresiones de ternura y el nivel de reconocimiento que perciben en sus hogares.

Figura 2

Estilos de crianza en Chile. Elaboración propia.



Estos modelos se presentan en diferente medida a lo largo de Chile, en donde el modelo de crianza basado en ternura con reconocimiento está presente en un 34,9% de los hogares, mientras que el de ternura sin reconocimiento de los niños en su calidad de sujeto se percibe en un 21%. El 18,1% de los niños y niñas consultados experimenta un modelo de crianza ambivalente sin reconocimiento, mientras el 13,8% percibe un modelo de crianza ambivalente que incluye relaciones de reconocimiento.

Finalmente, un 9,6% de los niños experimentan un modelo de crianza autoritario, y el 2,7% uno de tipo ausente. (Anexo 5)

Cada uno de los estilos de crianza adopta distintas estrategias disciplinarias y de crianza, esto dependiendo de la situación, aun así, cada una de estas suelen tener una tendencia hacia cada una de las estrategias. Dentro de las estrategias de disciplina y crianza tenemos:

- Formativo: Asociadas al establecimiento de vínculos de confianza, modelajes, refuerzo positivo, prácticas de conversación y promoción de valores
- Acciones correctivas: Asociados a los retos, prohibiciones y castigos
- Uso de la violencia: Que puede llegar a ser física y/o psicología.

Como ya se mencionó, dependiendo del estilo de crianza y la situación específica es que los padres adoptaran este tipo de estrategias, dentro del estudio una de las situaciones planteadas a los niños es sobre el cómo reaccionan los adultos frente a acciones negativas como faltas de respeto (Anexo 6). Si bien la mayoría de los modelos rondan el 40% en cuanto a los retos, es importante destacar que en el modelo autoritario casi un 29% de los adultos le pegaba a los niños, seguido por un 12,7% del ambivalente sin reconocimiento, situación que es menos frecuente en los modelos de ternura con reconocimiento (0,8%) y sin reconocimiento (1,7%). Además, se consultó por las reacciones

cuando los niños les gritan (Anexo 7), en donde hay que destacar que el en los modelos de ternura con y sin reconocimiento los niños afirman que nunca lo hacen siendo de un 54% y 42,6% respectivamente. En esta situación se repite el uso de violencia física por parte de los modelos autoritario y ambivalente sin reconocimiento, 28% y 12% respectivamente.

Esto refleja la alarmante realidad de muchos niños y niñas, que también fue expuesto por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), en donde un 62,5% de los cuidadores principales reconocieron el uso de métodos de disciplina violentos en la crianza de niños, niñas y adolescentes entre 5 y 12 años, 32,5% reconoció haber utilizado métodos de agresión física en la crianza y un 56,9% reconoció haber utilizado métodos de violencia psicológica en la crianza. (Unicef, 2020; niños, niñas y adolescentes en Chile, infografía)

Por lo que podemos confirmar que la violencia es un problema generalizado y culturalmente instalado en Chile. Esto puede estar mostrando que los adultos normalizan el trato violento hacia

los niños o desconocen recursos alternativos de crianza en donde no se recurra a estrategias en base al uso de violencia.

Dentro del estudio también se consultó por las reacciones ante acciones positivas por parte de los niños como el trato por respeto (Anexo 8) y el cumplimiento de los deberes (Anexo 9). Por parte de los estilos de crianza que sí reconocen a los niños como sujetos, estos en donde mayormente los padres felicitan a sus hijos, aproximadamente del 40%, cosa que también ocurre ante el cumplimiento de deberes en donde la ternura con reconocimiento y ambivalente con reconocimiento es de un 72,2% y 57,1% respectivamente, por lo que se observa que en estos casos se utiliza en mayores medidas las estrategias formativas.

Por el lado contrario, vemos que en ambas situaciones los padres de ternura sin reconocimiento y autoritario aplican en menor medida esta estrategia, cosa que se evidencia más en el autoritario, que en las muestras de respeto un 59% de los padres no hace nada, que comparado con el de ternura con reconocimiento

sólo el 26% reacciona de esa forma, por lo que vemos la diferencia que existe entre estos tipos de crianza. La misma situación ocurre en el cumplimiento de las tareas en donde un 44,3% de los padres autoritarios no hacen nada al respecto, por lo que se observa que este tipo de crianza no hace gran reconocimiento de las acciones positivas por parte de los niños, situación que se debe al pensamiento de que es el deber de los niños el comportarse así, por lo tanto, no se celebran o premian este tipo de comportamientos.

Otro de los aspectos interesantes a analizar es el cómo los niños perciben los retos de los adultos, ya que estos pueden llegar a sentirse como críticas. Dentro de los gráficos presentados por el estudio (Anexo 10), es sugerente ver como los extremos de los tipos de crianza, ternura con reconocimiento y autoritario, maneja y expresa de diferente manera los retos, por lo tanto, estos son percibidos de distinta manera por los niños, ya que, en el caso del primero ya mencionado, solo un 5,7% de los niños percibe los retos como críticas, versus un 45,2% de los niños del modelo autoritario.

Con esto es importante destacar que el cómo perciben los niños los retos tienen mucho que ver el cómo los padres los expresan, ya sea de forma verbal o no verbal. Se debe tener cuidado con este tipo de situaciones ya que la crítica que acompaña al reto es observada como un menosprecio que finalmente afecta la autoestima y generará signos de desconfianza por parte de los niños tanto en el presente como en un futuro.

Así mismo, también es importante saber sobre el tiempo que los niños perciben que los adultos les dedican (Anexo 11), en donde al igual que en los análisis ya presentados, los modelos que integran el componente de reconocimiento presentan los resultados más positivos. En el modelo basado en la ternura con reconocimiento el 78,3% de los niños y niñas señalan que sus madres y padres pasan tiempo con ellos siempre o casi siempre. En el modelo ambivalente con reconocimiento, este porcentaje se sitúa en el nivel del 71%. En el modelo autoritario, en cambio, dicho porcentaje solo alcanza el 29,5%.

El tiempo compartido es definido como una de las principales estrategias para establecer vínculos

de confianza y afecto con los niños, ya que en estas instancias compartidas se transmiten aprendizajes significativos, valores y se establecen las reglas. Por parte de los padres, estos afirman que una de las grandes dificultades para poder pasar tiempo con los niños es la incompatibilidad entre el tiempo dedicado al trabajo y el tiempo que requieren sus hijos e hijas. Por lo que es fundamental la organización y el valor del tiempo que tiene a su disposición, porque, aunque estos sean cortos, si estos son tiempos de calidad van a ser percibidos por los niños como tal, quienes identifican tres instancias como tiempo compartido con sus padres, que son las actividades recreativas, el juego y las tareas domésticas en conjunto.

Como ya se mencionó, el tiempo que dedican los padres a sus hijos también va a reflejar el grado de confianza que estos tienen con los adultos, que en base a sus acciones y estrategias adoptadas darán paso a la comunicación de los problemas en los niños. Dentro del estudio se presentó como reaccionan los padres cuando los niños le cuentan un problema (Anexo 12), en donde nuevamente, y como se ha destacado en otros casos, los modelos que integran el

componente de reconocimiento propician la conversación como una estrategia de aceptación o contención. Efectivamente, en el modelo basado en la ternura con reconocimiento el 64,3% de los niños y niñas señalan que sus padres y madres conversan con ellos, mientras que en el ambivalente con reconocimiento este porcentaje alcanza el 62,2%. Por otro lado, los modelos ausentes y autoritarios presentan los porcentajes más altos en la respuesta “no hace nada”, con un 19,4% y un 10,6%, respectivamente. Finalmente, cabe destacar el alto porcentaje de presencia que obtiene la categoría “nunca le cuento un problema” en estos dos estilos, destacándose el modelo ausente con una cifra que bordea el 42%.

Por consiguiente, podemos ver que en modelos como el ausentes o autoritarios el que no exista respuesta por parte de los padres ante esta situación va a generar que los niños corten la comunicación con sus padres y ya no tengan la confianza suficiente para acudir a ellos cuando tienen un problema, cosa que deteriora el vínculo afectivo entre ambos y dejaría en evidencia que

los padres no cumplen con el rol de adulto significativo de la mejor manera.

Además, en cuanto a los aspectos disciplinarios, los modelos de crianza influyen en el grado de autonomía, que pese a estar en una posición de subordinación respecto a las y los adultos, los niños y niñas son capaces de negociar algunos aspectos de su vida y tomar roles de responsabilidad frente al mundo adulto. Por lo que es crucial que los niños sean reconocidos como sujetos de derechos con plena capacidad para ejercerlos, con voluntad y voz propias.

Finalmente, se analiza el margen de decisión según los estilos de crianza (Anexo 13). Se observa, como era de esperarse, que los estilos de crianza sin reconocimiento de los niños como sujeto presentan márgenes de decisión más bajos, esto en base a situaciones como el escoger la ropa que se ponen y lo que hacen con su tiempo.

9.2. Ternura con reconocimiento

Como conclusión al estudio, los modelos se centran en tres estrategias que son las

formativas, correctivas y uso de violencia, las cuales son implementadas de distinta forma y en mayor o menor medida dependiendo del modelo de crianza adoptado por los padres.

Dentro de los seis modelos presentados, se identifica el de ternura con reconocimiento como el estilo que se debiese promover en la crianza de niños y niñas, debido a que es una alternativa que posibilita la transformación de las relaciones interpersonales y estructurales que afectan negativamente a la niñez en general, y a los niños y niñas en el espacio familiar y en el particular. Por lo tanto es fundamental reestructurar las concepciones cultural e institucionalmente arraigadas en nuestra sociedad sobre la idea de la niñez, en donde se reconozca a los niños como sujetos con autonomía y voz propia, esta es una nueva visión que se les debe dar y que actualmente se está trabajando en temas como la práctica de la crianza positiva, lo cual puede llegar a provocar desasosiego e incomodidad al “mundo adulto”, pues los hace sentir desconcertados, pero son cambios que se deben hacer y de deben implementar en las nuevas generaciones.

CAPÍTULO 10

EDAD APROPIADA PARA TRABAJAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

CAPÍTULO 10

EDAD APROPIADA PARA TRABAJAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

Durante la pandemia se pudo ver que la edad de los niños fue un factor importante en cuanto al impacto que tuvieron las cuarentenas y la pandemia como tal, pero no es la única y esto tiene que ver con factores como la trayectoria de vida de ese niño y su contexto familiar. Por ejemplo, fue distinto el cómo vivió un niño la pandemia a los seis años en una parcela en comparación con un niño que vivía en un apartamento sin terraza.

Si analizamos específicamente el rango etario, los niños tienen distintas necesidades dependiendo de su edad. Para un niño más pequeño que está recién entrando a la etapa escolar, va a impactar mucho más el cómo se relacionan con los adultos o las actividades recreativas como el juego. Por lo tanto, a lo mejor los niños puede que estén mucho más dependientes de los papás, porque encuentran ahí un compañero para poder jugar, para poder aprender o para no sentirse solos. Esto no sucede con los niños a mediana edad que crecen, ya que, al entrar a la etapa de la adolescencia, lo más probable es que sienta el malestar por la presencia permanente del adulto, ya que están

cambiando drásticamente por lo que es mucho más difícil que los padres trabajen en sus vínculos afectivos si los niños están buscando mayor privacidad e independencia.

Además de esta influencia del entorno veámoslo desde un punto de vista del neurodesarrollo, en donde el cerebro comienza a desarrollarse desde el nacimiento y continúa al menos hasta la edad adulta. En términos de cognición social, aunque la etapa de adolescencia se considera como un periodo crítico, vale la pena enfatizar que el desarrollo social cognitivo comienza desde el primer año de vida, cuando los niños empiezan a desarrollar la “teoría de la mente”, la cual consiste comprender las ideas de los demás, proceso que se sostiene hasta los 5 años.

En cuanto al desarrollo emocional y conductual de los niños preescolares, esta es la etapa de la vida en la que suelen detectarse y abordarse los problemas conductuales, lo que permite la prevención para etapas posteriores, por lo que este es un periodo clave para la identificación de manifestaciones tempranas de conductas problemáticas.

Estudios con niños escolares y adolescentes estiman que el predominio de los trastornos de conducta en la población general sería del 5% al 10% (Moffitt & Scott, 2008). Además, estos autores retoman resultados de estudios longitudinales donde indican que entre el 50% y 60% de los niños que presentan altos índices de mal comportamiento a la edad de los 3 a 4 años seguirán mostrándose en la edad escolar. Por lo tanto, se plantea que estas dificultades tienen permanencia y estabilidad en el tiempo, perpetuando las dificultades en la edad escolar e incluso en la adultez (Briggs-Gowan et al., 2006; Campbell, Shaw & Gilliom, 2000; Feeney-Kettler, Kratochwill & Kettler, 2011).

Tal como se ha estado planteado, para combatir los problemas de conductas, estas deben ser abordadas desde el aprendizaje de las habilidades socioemocionales que se inicia desde el nacimiento a través del proceso de socialización y vínculos afectivos. Varios enfoques evolutivos coinciden en señalar que en los años preescolares o de niñez temprana (Papalia, Wendkos Olds & Feldman, 2001) las adquisiciones motrices y mentales favorecen el

desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental.

El periodo de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño experimenta y registra una serie de situaciones que le permiten entender poco a poco su mundo social, comprenden normas, prohibiciones y expresan sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo habilidades sociales. Por ejemplo, se sostienen que las habilidades sociales básicas para niños preescolares incluyen aquellas vinculadas a la interacción con el juego, la expresión de emociones, la autoafirmación y la conversación (A., Alvarez-Monteserín, M., Cañas, A., Jiménez, S. & Petit, M. (1990). Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3-6 años. Guía práctica para padres y profesores. Madrid: Aprendizaje Visor)

Durante este periodo, el niño comienza a cambiar su participación al pasar desde el juego paralelo

hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Debido a esto surge la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver conflictos con sus pares o desarrollar su personalidad y confianza para atreverse a jugar con niños desconocidos. Desde la perspectiva socio-cognitiva, autores como Flavell (1993), Wellman (1990), entre otros, sostienen que alrededor de los tres años, el niño puede comprender la mente de los otros y distinguirla respecto al mundo material. Estos avances del pensamiento son fundamentales en las habilidades sociales, particularmente en el desarrollo de la empatía.

Estos vínculos sociales suelen ir asociados a las expresiones emocionales que sobre todo después de los dos años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emotivos como también de los demás. Por lo que los primeros años de vida implican una cantidad significativa de aprendizaje emocional, en el caso de los bebés, estos comienzan a explorar su mundo con poco concepto de situaciones o preguntas sociales, pero ya desde los 3 años,

pueden etiquetar y reconocer correctamente las emociones, así como identificarlas, por lo que empezarán a entrenarse para expresar emociones básicas como la tristeza, alegría, miedo, enojo, sorpresa o asco.

Sin embargo, no olvidemos que, aunque tomar conciencia de sus emociones básicas es un gran paso, todavía no son capaces de expresar otras emociones elaboradas como la angustia o la confianza. Este es el punto crucial donde trabajar con ellos es una prioridad, pues requieren de orientación para impulsar estas emociones cada vez más complejas.

A los 3 años se inicia una etapa de grandes cambios tanto intelectuales como físicos y la niña o niño cambia de comportamiento y pasa por una fase de “negativismo” y rabietas. Este tipo de situaciones se logra intensificar a la edad de 6 años cuando niños y niñas van aprendiendo a comprender emociones más complejas como la vergüenza o la culpa y poco a poco a entender que pueden aparecer al mismo tiempo emociones ambivalentes o contradictorias (entre los 7 o los 8 años). Además de que, a esta edad,

6 años, existe la llamada crisis de la primera adolescencia que se manifiesta, sobre todo, con cambios de comportamiento, en donde los niños atraviesan una transición en la que se vuelven rebeldes y desafiantes, lo cual es muy normal en esta etapa. Según Karla Endara, psicóloga infantil, a esta edad se empiezan a formar los rasgos de personalidad en el niño, es decir, que se descubren a sí mismos como individuos únicos y diferentes a sus progenitores.

Estos comportamientos al ser inesperados suelen desconcertar a los padres, que si no saben o no entienden lo que hay detrás, puede generar estrés, tensión y frustración. Se debe entender que los niños están pasando por un proceso de desregulación emocional porque empiezan a descubrir, entender y comunicar sus emociones, por esta razón, lo más importante para acompañar a los hijos durante esta crisis es conocer por qué sucede y tener muy claro que es algo completamente natural y parte de su normal desarrollo.

Cuando se presente una conducta que lleve la situación al límite es fundamental que los padres

validen y expliquen la emoción de su hijo. Posteriormente, es conveniente el darles alternativas de cómo canalizar lo que están sintiendo, lo que traduciremos en el desarrollo de la inteligencia emocional. Aquí es donde se les debe enseñar a los niños a reconocer, manejar y expresar sus sentimientos ante emociones desagradables, es por eso por lo que se recomienda fomentar la empatía y las habilidades sociales a dicha edad.

Todo lo planteado con anterioridad sirve para mostrar cuán increíbles son los primeros años del desarrollo humano y cuán importantes son las emociones para los seres humanos, más aún para los niños y niñas. Por lo tanto, hay que aprovechar la elasticidad cerebral de los niños a edades tempranas para ir desarrollando su inteligencia emocional y anteponerse a situaciones críticas como las que se viven a la edad de 6 años.

Dado lo anterior es que se define la edad de enfoque, como edades críticas, para el desarrollo de la inteligencia emocional entre los 3 y 6 años, edad en la que los niños ya tienen un manejo de

emociones básicas, amplían su círculo social al ingresar a su etapa escolar, además de tener como objetivo desarrollar las habilidades de los niños para que estén mejor preparado para hacerle frente a los cambios que están por experimentar.

CAPÍTULO 11

PROBLEMÁTICA

CAPÍTULO 11 PROBLEMÁTICA

De acuerdo con lo planteado durante el levantamiento de información, donde se analizó el contexto de los niños en pandemia que llevó a indagar en el trasfondo de los problemas de conductas que suelen ser expresado por los niños por medio de llantos, pataletas y faltas de respeto. Se sabe que esto es consecuencia de la falta de estimulación y desarrollo del niño, ya sea por parte de su entorno y mucho más importante por sus educadores directos, en consecuencia, se logró identificar que esto se debe a desbordes emocionales, ósea en problemas para controlar las emociones, lo cual deja en evidencia la deficiencia en la inteligencia emocional.

Dado lo anterior es que se define la problemática, en donde **“niños y niñas de 3 a 6 años** presentan problemas para **reconocer, manejar y expresar emociones** ante su círculo social, lo cual es transmitido a través de los **modelos de crianza** adoptados por sus **adultos significativos**”.

Por lo que se buscan las alternativas más eficientes para poder implementar nuevas estrategias para reconocer, manejar y expresar

emociones dentro del hogar, lugar en donde están los adultos significativos que son quienes a través de sus modelos de crianza pueden interiorizar ciertos conocimientos a los niños y trabajarlos constantemente y con cierta naturalidad.

CAPÍTULO 12

POR QUÉ TRABAJAR DESDE EL JUEGO

CAPÍTULO 12

POR QUÉ TRABAJAR DESDE EL JUEGO

La educación preescolar es fundamental para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) planteados por la ONU. Uno de los objetivos enfocado en la educación de calidad (ODS 4), apunta al acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y una educación de calidad en la etapa preescolar, con la finalidad de asegurar que niñas y niños están preparados al momento de entrar en la enseñanza primaria.

Para complementar el trabajo que realizan los docentes dentro del aula en los establecimientos educacionales, es que se busca atacar una arista distinta en la educación, trabajando desde las emociones y potenciando la inteligencia emocional de los niños, temas que como ya se presentó anteriormente, no se implementan como base a las estrategias de enseñanza.

12.1. Beneficios del juego

Una buena estrategia para reforzar los aprendizajes es el juego, una actividad natural para los niños, y una forma en que aprenden sobre el mundo que les rodea. A través del juego,

los niños pueden explorar, experimentar y descubrir nuevas cosas que además fomentan la creatividad y la imaginación, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas y emocionales.

Este tipo de actividades es una forma en que los niños pueden aprender a trabajar en equipo y a colaborar con otros al desarrollar habilidades sociales, emocionales, como también la empatía, comprensión y tolerancia, lo cual los ayudará a generar vínculos sociales ya sea con niños de su misma edad o con adultos.

Es por lo anterior que se busca complementar la educación escolar, con la educación en casa, en donde estimular la inteligencia emocional tiene una mayor influencia en los niños, ya que aquí se encuentran sus adultos significativos. Por supuesto, con el deseo de facilitar la vida de los adultos y no complicarla con estrategias educacionales tradicionales, es que se ve como una gran oportunidad el implementar estos nuevos conocimientos a través del juego, instancia que servirá para potenciar el vínculo afectivo entre los adultos significativos y los

niños, al generar una instancia de tiempo compartido entre ambos.

Si bien este tipo de actividades, como el juego, no es realizada normalmente por los padres, ya que según la encuesta Nacional de Primera Infancia (Enpi) que realizaron Junji, Unicef y Unesco, sólo el 10% de los padres chilenos juega regularmente con sus hijos, porcentaje bastante bajo y que deja en evidencia lo ya confirmado por los niños de en el estudio de los estilos de crianza realizado por World Vision Chile, que en algunos casos los padres no solían pasar tiempo compartido con los niños. Es problemático este porcentaje debido a que el compartir con los padres y el núcleo familiar en general ayuda a la autoestima de los niños, ya que se incluyen en los planes de los adultos, además de que es un medio por el que los padres pueden conectar mejor con sus hijos, ya que comprenderán mejor el cómo piensan y por supuesto esto reforzará el vínculo afectivo entre ambos.

Es por eso por lo que trabajar la inteligencia emocional desde el juego dará paso fortalecer el vínculo afectivo, a la misma vez que se trabaja y

estimula esta. Con el fin de facilitar y aprovechar el tiempo disponible de los adultos para la interacción con los niños es que se buscan estrategias para que el juego se adapte a los tiempos, en donde se identifica como una gran oportunidad el insertar esta nueva actividad mediante la creación de nuevos hábitos que trabajen constantemente las emociones, enfocando tanto en niños como en sus adultos, ya que debemos recordar que los niños en gran medida aprenden por imitación, lo cual será más efectivo si comparten nuevos aprendizajes con sus adultos significativos.

CAPÍTULO 13

CAMBIO DE HÁBITOS SEGÚN “HÁBITOS
ATÓMICOS” DE JAMES CLEAR

CAPÍTULO 13

CAMBIO DE HáBITOS SEGÚN “HáBITOS ATÓMICOS” DE JAMES CLEAR

Basado en el libro “Hábitos atómicos” de James Clear, se estudia la mejor forma de generar hábitos en el ser humano y por supuesto en los niños y niñas. Clear plantea que las personas al momento de generar hábitos estos no son duraderos, si bien son aplicados los primeros días, semanas o hasta meses, esto es por la motivación de adquirirlos, pero esta con el tiempo va decayendo y si no se tiene bien el enfoque terminan por ser desechados.

Esto ocurre porque se aplican nuevas conductas con el fin de generar un hábito que tiene como objetivo una meta específica, por ejemplo una persona que quiere bajar de peso, busca el implementar una dieta más saludable y activar su cuerpo mediante el ejercicio con tal de quemar calorías, pero esto es algo que sin saberlo, está cegando a la persona porque solo está preocupado de cumplir con su objetivo (bajar de peso), pero para que los hábitos sean duraderos es que estos tienen que estar basados en la identidad, ósea en la persona que se quiere llegar a ser, debido a que esta es la única razón por la cual se mantienen y cultivan, que dado el ejemplo sería el ser una persona más saludable.

Para renovar la identidad se debe decidir el tipo de persona que se quiere llegar a ser y demostrarse que se puede lograr mediante pequeñas y continuas victorias, lo cual alimentará la motivación, provocando que se automaticen los hábitos al darle satisfacción al cerebro con cada paso cumplido, pues este se sentirá bajo control y se liberará, con la oportunidad de centrarse en los nuevos retos y llegar al siguiente nivel. Por esto se menciona que se deben trabajar los hábitos basados en la identidad, teniendo definido este se busca el proceso adecuado para llegar a los resultados (Anexo 14), por lo tanto, para generar cambios en la conducta se deben hacer un cambio primero a través de la identidad, luego se cambia el proceso o acciones ejercerás y por último darás con los resultados (Anexo 15).

Es importante tener presente que las conductas que tienen consecuencias satisfactorias tienden a repetirse, por el contrario, las conductas que resultan desagradables son las que se abandonan.

13.1. Construcción de un nuevo hábito

El proceso para construir un hábito pasa por cuatro etapas que son la señal, anhelo, respuesta y recompensa.

La señal es el proceso en donde el cerebro analiza el ambiente interno y externos con tal de anticipar la recompensa que dará el iniciar alguna conducta, esto viene de la naturaleza del hombre, por ejemplo, cuando los antepasados prehistóricos estaban atentos a las compensas básicas como el alimento y agua.

Esta señal no hace saber que existe una recompensa cercana, lo cual despertará el anhelo por alcanzarla. Los anhelos vendrían siendo el segundo paso y es lo que se conoce como la fuerza motivacional existente detrás de una habitó, este impulsado por el deseo de generar un cambio interno y no por el hábito mismo. Por ejemplo, las personas que tienen el hábito de fumar cigarro no están motivados por la acción de fumar como tal, sino lo que esto provoca en ellos, que vendría siendo un estado de relajación.

Dependiendo de la persona, esta se va a sentir motivada por alguna señal, ya que las señales son interpretadas por las personas dependiendo de sus pensamientos, sentimientos y emociones, que finalmente transformaran esta señal en un anhelo.

El siguiente paso es la respuesta que ante dicho anhelo, que vendría siendo el hábito que uno finalmente realiza, este requerirá mayor o menor esfuerzo, tanto físico como mental, dependiendo de qué tan motivada se sienta la persona, este esfuerzo requerido también dependerá de que tan capaz es la persona en realizar el hábito, ósea que tan fácil o difícil es realizarlo en base a las habilidades de cada uno.

Por último, este hábito llevará a una recompensa, la cual ya fue anticipada en la fase del anhelo, la cual es guiada por dos propósitos, satisfacer el anhelo anteriormente percibido y enseñar.

Los cuatro pasos se pueden dividir en dos fases, la fase del problema y la fase de la solución. La fase del problema incluye la señal y el anhelo, poniendo en evidencia de que necesitamos

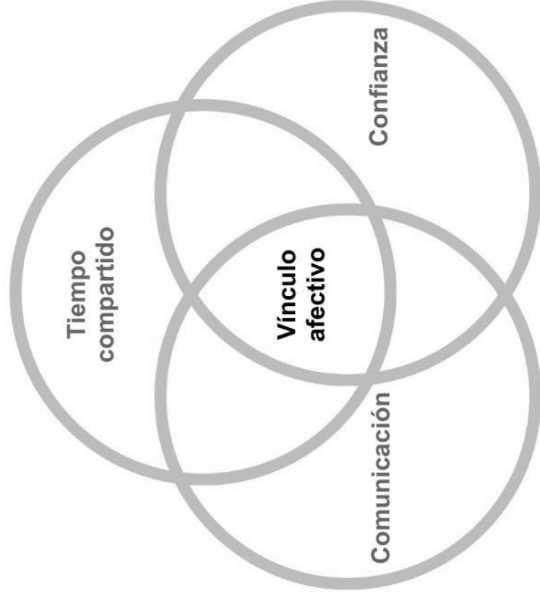
generar un cambio, momento en el que entraría a buscarse una solución, que incluye la respuesta y recompensa, situando un nuevo hábito que tiene como objetivo el resolver un problema a través de los cambios de conducta que al ser automatizados llegan a convertirse en hábitos duraderos.

13.2. Leyes para generar cambios de conducta en niños y adultos

El objetivo de la investigación apunta a generar un cambio en los niños y niñas, que guiándonos por lo recomendado por James Clear, primero se debe pensar en el tipo de persona que se quiere que los niños sean, por lo tanto se define que la identidad que se quiere fomentar en ellos es de niños inteligentes emocionalmente, esto se logra al implementar una estrategia de crianza positiva y activa, en donde los padres se involucren a través de tiempo compartido de calidad, reforzamiento de los lazos de confianza y fomento de la comunicación, lo cual se traduce en el fortalecimiento del vínculo afectivo entre niños y adultos significativos mediante el juego (Figura 3).

Figura 3

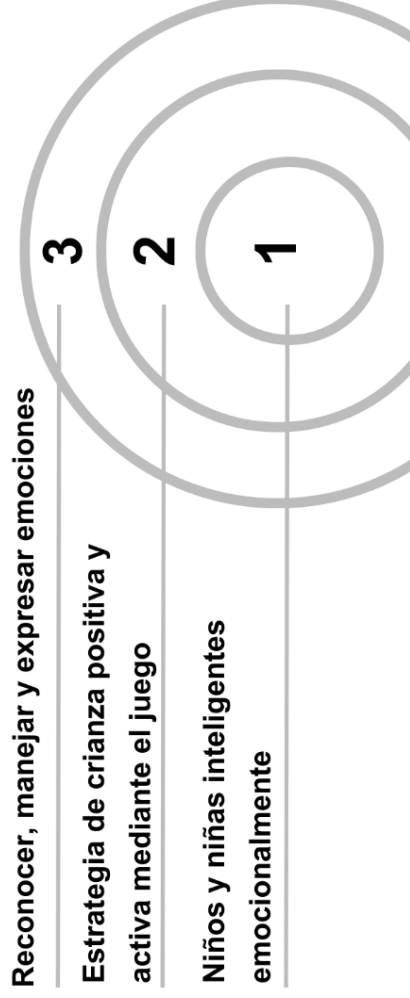
Conjunto de aspectos para fortalecer el vínculo afectivo entre niños y adultos significativos



La estrategia que se espera adoptar, la cual es graficada en la figura 4, dará como resultado que los niños aprendan a reconocer, manejar y expresar sus emociones, por lo que se estará trabajando constantemente la inteligencia emocional.

Figura 4

Las tres capas del cambio de conducta para niños y niñas inteligentes emocionalmente



Nota. Adaptado de *Las tres capas del cambio de conducta*, de James Clear, 2018, Libro “Hábitos atómicos”.

James Clear plantea cuatro leyes en base a las fases ya presentadas, el seguir cada una de estas leyes al momento de crear un buen hábito hará que este perdure en el tiempo (Anexo 16). La primera ley, que sería el primer paso, es hacer que la señal sea obvia, sorpresivamente no es necesario ser consciente de la señal para iniciar el hábito, simplemente se debe actuar sin darle gran atención, pero cuando ya se inicia el proceso de cambio de conducta es donde se debe ser consciente de este, siendo el momento

oportuno para repetir y repetir hasta acostumbrarse a esta nueva acción.

Una de las estrategias es mencionar cuándo y dónde vas a realizar el nuevo hábito, esto hará que seas consciente de que tienes que hacerlo, provocando que esto sea con el tiempo algo obvio para tu subconsciente. Al señalar un lugar para realizar la acción es importante construir tu propio ambiente, para que este te llame a realizar el hábito, es por eso por lo que se busca que

padres, por lo que además de promover que los niños sean inteligentes emocionalmente se debe apuntar también a familias inteligentes emocionalmente.

Por otro lado, la tercera ley expone que se debe apuntar a algo sencillo, ya que esto hará más fácil la automatización del hábito, ya que no requerirá mucho esfuerzo el repetir una y otra vez dicha conducta, que finalmente llevará a cultivar un buen hábito. En este caso el juego que estará enfocado en trabajar las emociones constantemente mediante el juego generará nuevas conductas, que finalmente recaerá en nuevos hábitos que ayuden a reconocer, manejar y expresar de mejor manera las emociones.

El ser humano se ve motivado por ser perezoso, siempre se buscará hacer el menor esfuerzo posible, eso es parte de la naturaleza humana, por lo tanto y teniendo en consideración que los padres mencionan que tienen problemas para compatibilizar los tiempos de trabajo y de tiempo compartido con los hijos, es que se debe apuntar a algo sencillo, pero que rinda frutos en el menor tiempo posible. Es por eso que se busca la

tanto el juego como el ambiente se complementen, posicionando el juego en el espacio de tal manera que sea percibido para generar la señal de que es momento de jugar, instancia que reforzará el vínculo afectivo.

La segunda ley plantea que un hábito debe ser atractivo, si lo vemos desde el punto de vista de los niños, así como todo ser humano, es natural el querer imitar a otras personas, ya sean estas personas cercanas, grupos numerosos y/o grupos o personas poderosas. En el caso de los niños les resultará atractivo ver a sus adultos significativos jugar con ellos, ya que, al ser las personas más cercanas, se verán motivados a imitarlos.

El juego, que terminará siendo la estrategia para trabajar las emociones, además de ser motivado por la imitación, debe ser al menos atractivo a primera vista, para que tanto niños como adultos se ven cautivados por el juego, por lo tanto la misión que se tiene de cambiar la identidad de los niños a personas inteligentes emocionalmente, debe ser compartida con sus adultos significativos, que normalmente son sus

manera de enseñar sobre las emociones de manera precisa y rápida, hacer que la experiencia de juego sea sencilla de inicio a fin, considerando el momento antes, durante y después del juego, lo cual ayudará a que se deje de postergar el juego entre adultos y niños.

Por último, la cuarta ley afirma que las recompensas deben ser satisfactorias, para ejemplificar de forma clara se mencionara una de las situaciones compartida por James Clear, en donde un servidor público del sector salud llamado Stephen Luby se fue a Karachi, Pakistán en 1990, esta era una de las ciudades más pobladas y menos habitables del mundo ya que contaba con condiciones insalubres, lo cual fomentaba el desarrollo de todo tipo de enfermedades. Luby y su equipo de salud se dan cuenta de que, en un ambiente con una salubridad tan escasa, el simple hábito de lavarse las manos podría hacer una verdadera diferencia en la salud, a lo que se dan cuenta que mucha gente ya tenía conocimiento de esto, aun así, los residentes se lavaban las manos de manera descuidada por lo que no existía un hábito entorno a esto, por lo tanto, el problema

no era que no lo supieran, era la consistencia de este hábito.

El equipo de Luby compra un jabón de lujo que hacía espuma fácilmente y la gente se podía enjabonar con espuma. Este tenía un olor muy agradable, por lo que, de manera inmediata, lavarse las manos se volvió un poco más placentero. En el transcurso de unos meses, los investigadores vieron una rápida mejoría en la salud de los niños del vecindario. La tasa de diarrea disminuyó 52%, la neumonía, 48%, y el impétigo, una infección bacteriana de la piel un 35% por ciento y los efectos a largo plazo fueron incluso mejores.

Esto nos hace ver que para fomentar un nuevo hábito los humanos se ven más motivados por la satisfacción, a lo que es importante hacer una diferenciación entre una satisfacción de corto o largo plazo, ya que lo que es recompensado de manera inmediata se repite y lo que es castigado de manera inmediata se evita. Por lo tanto, la mejor manera de generar un buen hábito es añadiendo un poco de placer inmediato que si bien nos brindarán recompensas a la larga se

verán más motivados al verse beneficiados instantáneamente.

Si bien el enseñarle a los niños y niñas a controlar sus emociones va a tener un gran cambio en la inteligencia emocional que a largo plazo los adultos podrían percibir a través de mejores conductas y mayor bienestar en los niños, esto es algo que no verán hasta tiempo después de generar el hábito, por lo tanto es importante hacer del juego algo satisfactorio, para motivar a los adultos, pero más importante, cautivar al niño con un juego que le de satisfacción, que desde el punto de vista de los juegos comunes se presenta como la victoria al final de este, pero hay que ir más allá y hacer de la experiencia de juego emocionante y placentero.

Finalmente, estas leyes son la clave para ir acumulando pequeños cambios que deben ser acompañados del compromiso. Mediante estas leyes de a poco se está construyendo la estrategia de crianza positiva y activa mediante el juego, en donde se busca enseñar a niños a reconocer, manejar y expresar sus emociones,

como ya se ha mencionado anteriormente, esto no solo traerá beneficios a los niños y niñas, además los cambios serán percibidos por su círculo social y por supuesto por sus adultos significativos. Por eso resulta sustancial el menciona como el poder de los hábitos atómicos, a través de pequeños cambios, puede traer resultados notables como la salud emocional de los infantes.

CAPÍTULO 14

ANÁLISIS EXTERNO

14.1. Benchmarking

Se hace una investigación de los juegos existentes en el mercado, además de actividades y/o implementos utilizados para trabajar distintos aspectos de la inteligencia emocional. Luego de realizar una tabla comparativa observada en la figura 5, se presenta una descripción de los productos y sus ventajas y desventajas, teniendo en cuenta el nivel de dinamismo en la metodología de juego, implementos utilizados, edad de enfoque y las áreas de la inteligencia emocional que son trabajadas en cada uno de ellos para evaluar que tan efectivas podrían ser las metodologías de enseñanza.

La mayoría de los productos presentados no trabajan los tres aspectos importantes de la inteligencia emocional que son el reconocimiento, manejo y expresión de las emociones, algunos están enfocados solamente en uno o solo llegan a trabajar dos de los aspectos mencionados. Si hay que destacar que existen productos que promueven la comunicación en torno a las emociones, así como el juego "Emoticonsules", que es considerado entre todos los productos como el

más completo, debido a que si bien solo ayuda a reconocer y expresar las emociones mediante la verbalización del por qué ciertos objetos provocan alguna emoción, no hay un implemento que sirva como apoyo al adulto para guiar el dialogo del niño, ya que si tuviera por ejemplo unas tarjetas de preguntas se aseguraría que el adulto guie la conversación para indagar mucho más en los sentimientos del niño, en donde se podría además, trabajar el cómo manejar las emociones para hacer de este un juego más completo.

Otro de los juegos a destacar es "Emötio", que tiene una dinámica de juego atractiva, pero le falta el factor de satisfacción, ya que simplemente se van tomando tarjetas, por lo que no se tiene una dinámica de juego en la que los niños puedan observar un progreso o una victoria

al final de esto, que, si pensamos en los juegos, este es el método de satisfacción común en estos. además, hay que destacar que puede llegar a ser un juego muy estático, pensado para niños más grandes lo cual puede estar bien, pero si pensamos en niños de 3 años en adelante, estos se caracterizan por ser personas más activas, que tienden a estar en movimiento constantemente, por lo que no podrían verse cautivados por esta dinámica de juego.

Figura 5

Benchmarking juegos de mesa sobre inteligencia emocional

Producto	Descripción	Ventajas	Desventaja
	<p>Cubo de emociones: Cubo que en cada una de sus caras muestra una emoción a través de una expresión animada de esta, con el color característico de cada uno.</p>	<p>Ayuda a identificar las emociones y reconocerlas a través de expresiones faciales, lo cual ayudará a identificarlas al ver expresiones parecidas en otras personas.</p>	<p>Esta enfocada solo en la identificación de las emociones, pero no enseña más allá, como al manejo o expresión de estas.</p>
	<p>Laberinto de las emociones videojuego: Juego con modalidad online ambientado en el espacio donde el personaje debe escoger las respuestas correctas a la pregunta presentada en cada etapa. Se gana al encontrar todas las respuestas correctas.</p>	<p>Esta enfocada en enseñar a metodología de videojuego, emociones. Se utiliza una metodología de videojuego, con una ambientación que puede cautivar a los niños, además de llegar a arrear a los niños pues están más ligados a las pantallas, como computadores.</p>	<p>La dinámica de juego es repetitiva, con las mismas preguntas y respuestas. Es un juego solitario por lo que no se trabaja la colaboración o comunicación con otras personas. No trabaja el manejo de las emociones.</p>
	<p>Rincón de la calma: Espacio establecido en un lugar de la casa que es ocupado por el niño/a cuando se siente desbordado por una emoción desagradable. Se deja material de relajación como libros para leer, pintar, material sobre mindfulness a disposición del niño/a.</p>	<p>Esta enfocada en darle un espacio solo para el niño, donde se trabaja un aspecto del manejo de emociones que es el encontrar la calma para evitar el desborde de la emoción. Es un espacio personalizado a las necesidades del niño.</p>	<p>Esta más enfocada en el manejo de las emociones, si bien es un lugar para usar después de reconocer alguna emoción desagradable, no está enfocada en enseñar el reconocimiento ni tampoco la expresión. Es una actividad solitaria.</p>
	<p>Dominó de las emociones: se utiliza la dinámica del conocido juego de dominó, pero en este se conecta una emoción con una situación que provoca que se sienta dicha emoción.</p>	<p>La dinámica del juego y las afirmaciones que se presentan están enfocadas a ayudar a los niños a reconocer las emociones en ciertas situaciones. Es un juego de mínimo 2 jugadores, por lo que se promueve la interacción social.</p>	<p>Esta enfocada solo en el reconocimiento de las emociones, por lo que no se trabaja completamente la inteligencia emocional al no enseñar a manejar y expresar.</p>
	<p>Rueda de opciones: Actividad en la que se pide al niño dividir la rueda en cada una de las emociones y escribir en cada espacio lo que puede hacer cuando las siente.</p>	<p>Actividad que que ayuda a los niños a identificar las emociones y manejarlas al pedirle opciones para realizar cuando las siente. La rueda se deja a la vista dentro del hogar para ser leída cuando lo necesite.</p>	<p>Esta enfocada solo en el reconocimiento y manejo de emociones, sin profundizar en la expresión. Es una actividad de una vez, que no necesariamente el niño podrá recurrir a ella siempre que la necesite, debido a que las emociones se viven en todos lados.</p>
	<p>Emotómetro: El objetivo principal de este juego es que los menores aprendan a expresar sus emociones y estados de ánimo. Tiene un dado de actividades como inventar una historia, explicar una situación, adivinar una emoción explicada por los demás, representar la emoción sin hablar, valorar algo que haya ocurrido ese día.</p>	<p>Tiene un dado diferenciador para presentar las actividades al azar, además de trabajar mediante esta el reconocer y expresar las emociones. Las actividades son interactivas y promueven la comunicación de las emociones. Además el juego cuenta con las emociones básicas, pero además se agrega dificultad al agregar otras más complejas.</p>	<p>Solo trabaja el reconocimiento y expresión de las emociones. Está pensado para menores a partir de 5 años.</p>
	<p>La oca de las emociones: En este juego se incluye un tablero en el que los jugadores pasan por casillas de acción: actividades como adivinar una cualidad de otro usuario, casillas de animales que representan una emoción en donde se responde: ¿En qué momento sientes la emoción descrita en el juego?</p>	<p>Esta enfocada en reconocer las emociones, diseño llamativo y acorde a la edad de los niños. Esta enfocada en niños pequeños desde los 3 años de edad.</p>	<p>Solo enfocado en reconocer, dejando de lado el manejo y expresión de emociones, no tiene gran variedad de actividades, lo cual después de un tiempo puede resultar repetitivo.</p>
	<p>Emoticons: Cuenta con 5 cápsulas que representan a las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enfado y asco). Los jugadores tienen que ir metiendo objetos que relacionen con esa emoción, además de explicar la razón.</p>	<p>Esta enfocada en reconocer y expresar emociones. Se verbalizan los sentimientos de los niños por lo que los adultos al escucharlos pueden empatizar. Las cápsulas son una forma llamativa para que los niños identifiquen y no olviden los objetos que los hacen sentir una emoción, asiendo del reconocimiento algo más dinámico al tener que llenar cada capsula.</p>	<p>No enseña el manejo de las emociones, para trabajar las emociones se necesita que el adulto que correctamente el dialogo, ya que simplemente se tiene una acción abierta de explicar por que un objeto los hace sentir así, si el adulto no sabe como guiar, no se asegura que el niño de una respuesta completa.</p>
	<p>Laberinto de las emociones: juego de mesa con un dado normal se avanza por las casillas del tablero. Cuenta con tarjetas que representan distintas emociones y en base a esta se tira un dado especial que tiene actividades como adivinar la emoción, dibujarla, decir situaciones donde la han vivido, actuar o buscar la emoción en un libro de emociones.</p>	<p>Esta enfocada en el reconocimiento de las emociones, por lo que no se trabaja completamente la inteligencia emocional al no enseñar a manejar y expresar. Tiene varias actividades, por lo que no es repetitivo.</p>	<p>Esta enfocada solo en el reconocimiento de las emociones, por lo que no se trabaja completamente la inteligencia emocional al no enseñar a manejar y expresar. Una de las actividades es buscar una emoción en un libro, por lo que se necesita de un artículo que no todos tienen en el hogar.</p>

14.2. Estado del arte

Luego de realizar una búsqueda exhaustiva en torno a los juegos de inteligencia emocional y analizar cada uno de estos, se gráfica y comparan en base a dos objetivos primordiales que se tienen en cuenta para la solución, siendo la primera el implementar un juego que esté enfocado en la socialización del niño con sus adultos significativos, esto con el fin de incentivar aún más la realización de la actividad, pero mucha para reforzar el vínculo afectivo entre niños y adultos significativos, ya que esto tiene gran incidencia en cómo se desarrolla la inteligencia emocional. El otro punto importante de comparación es si estos están enfocados en trabajar las emociones desde el reconocimiento, manejo y expresión de estas.

Como se puede ver en la figura 6, la mayoría de los juegos o actividades están enfocadas en solo 1 o 2 aspectos de la inteligencia emocional, que suelen ser el identificar la emoción y la expresión, pero se queda atrás un aspecto igual de importante que es el manejarlas. Para lograr un aprendizaje completo en torno a las emociones

se debe apuntar a cada uno de los aspectos que inciden finalmente en cómo los niños se van a expresar con su círculo social.

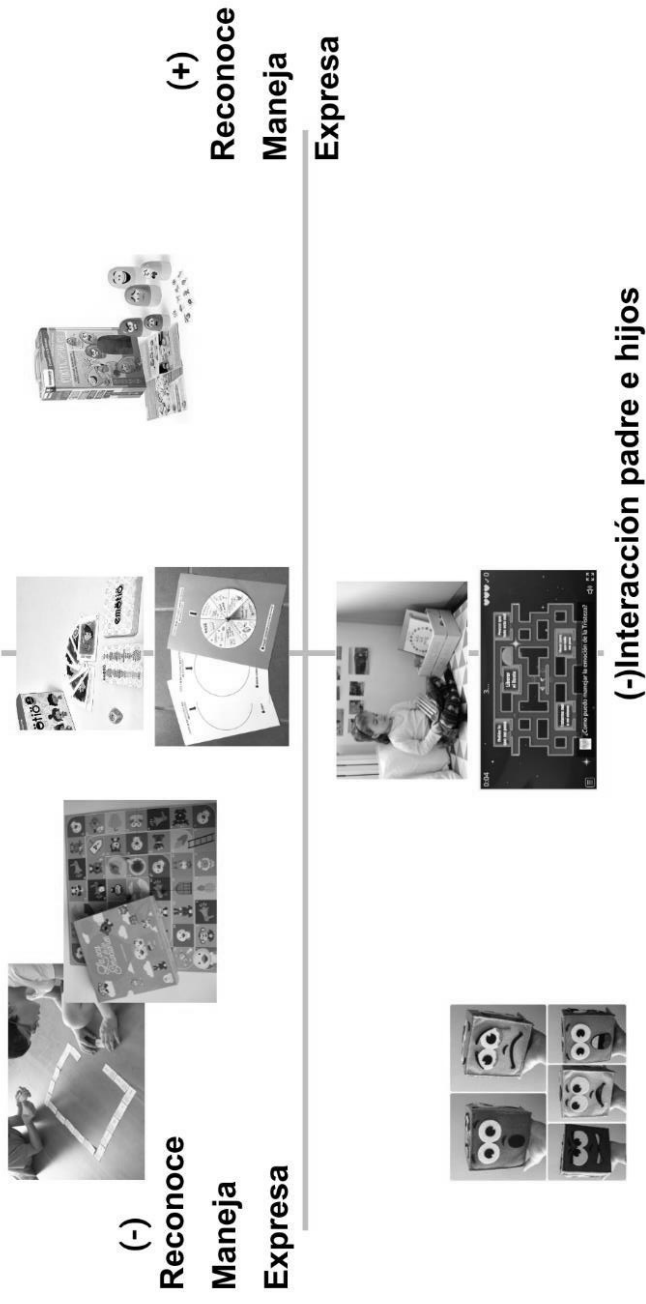
Si bien destacan los juegos de mesa ya que estos provocan que haya mayor interacción entre padres e hijos a ser juegos de más de un jugador, incentivando mucho la comunicación, en donde se necesita que los niños hablen sobre las emociones con los adultos, pero se identifica una debilidad en la dinámica de juego, que es que puede llegar a caer en la monotonía debido a que no existe mayor dinamismo a la hora de jugar, lo cual si pensamos en que estamos diseñando para niños, es algo bastante importante, ya que se debe buscar la manera de motivarlos y no darles a entender que esto es una clase en donde se refuerza algún contenido.

Debido a que los niños son personas muy activas es que se define como requisito a la hora de jugar el hacer de esto algo dinámico y dar paso a que los niños realicen el juego y la comunicación de manera más activa y divertida.

Figura 6

Estado del arte, juegos de mesa sobre inteligencia emocional.

ESTADO DEL ARTE



CAPÍTULO 15

PROPUESTA CONCEPTUAL

CAPÍTULO 15

PROPUESTA CONCEPTUAL

15.1 Objetivo propuesta

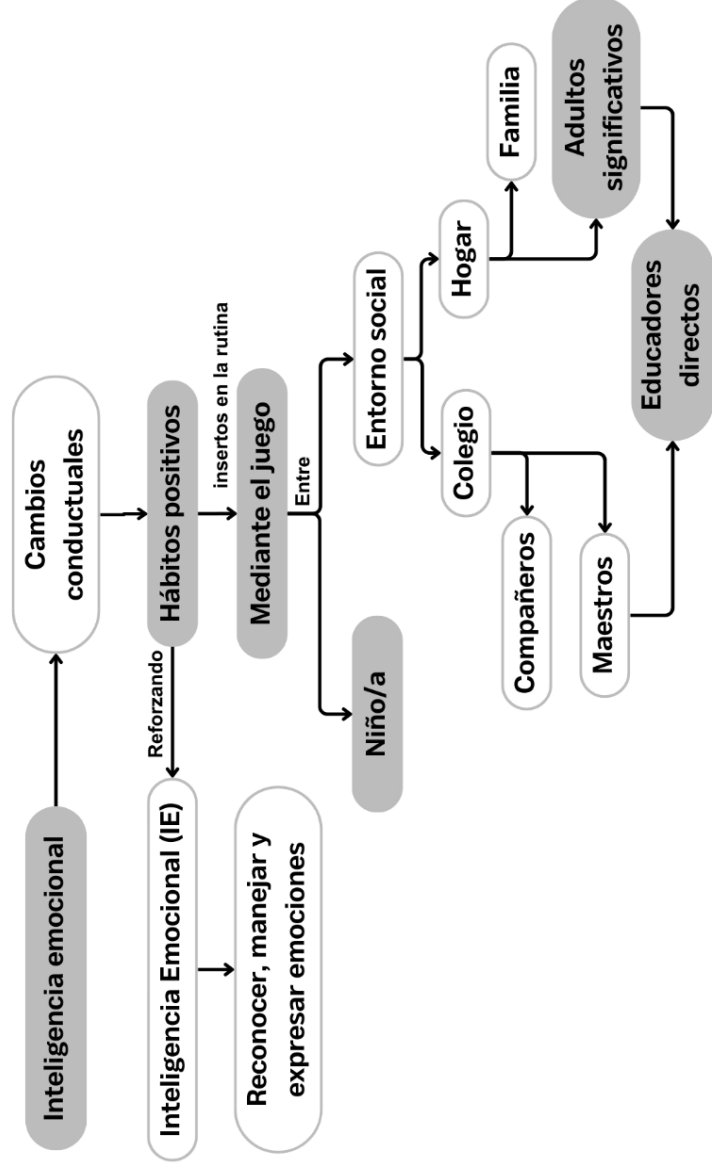
El objetivo principal de la propuesta es generar una nueva identidad en los niños, para que estos sean inteligentes emocionalmente, que se presenta en la figura 7 a través de una esquematización, para explicar de forma gráfica la línea investigativa que nos lleva a centrarse en uno de los objetivos específicos de generar cambios conductuales mediante nuevos hábitos positivos enfocados en implementar ejercicios para reconocer, manejar y expresar las emociones, así como se menciona en el libro de los “hábitos atómicos” de James Clear, para generar buenos hábitos es necesario de la repetición y automatizaciones de estas nuevas consultas, por lo tanto se define como la mejor alternativa de implementar estas nuevas enseñanzas y llevarlas a la práctica mediante el juego, instancia en la que los niños son más receptivos a nuevos aprendizajes.

Es necesario trabajar también en el ambiente cercano del niño, por lo tanto, se tiene como objetivo el incentivar el juego entre el niño y una persona, que es parte de su entorno social, la cual tiene una gran influencia, estamos hablando

de sus adultos significativos, que normalmente afectan entre ambos, mejorando su relación, al suelen ser los padres, quien es uno de los mismo tiempo que se trabaja la inteligencia educadores directos de niños y niñas dentro del emocional. hogar. Esto ayudará a reforzar además el vínculo

Figura 7

Esquematización de la línea investigativa para la implementación de la solución.



15.2. Buyer persona

Se decide generar un buyer persona para definir un perfil del usuario primario, quienes vendrían siendo los niños y niñas entre los 3 a 6 años y del usuario secundarios, quien también es el cliente, que vendrían siendo los adultos significativos, en su mayoría, las madres o padres de niños. Esto con el fin de encontrar las motivaciones y preocupaciones que tienen estas personas y detallar el producto en base a esto para así dar satisfacciones a sus inquietudes y guiar la continuidad del producto de forma más efectiva.

En el caso de los niños (Anexo 17), su perfil de usuario muestra que estos están en una edad donde su desarrollo es muy importante, ya que en esta etapa se viven más las rabietas o pataletas por la problemática de no comprender y no saber expresar sus emociones antes de las demás personas, más específicamente ante sus padres en donde viven también ese sentimiento de desconcierto al no ser comprendido sus sentimientos por parte de ellos. Además, son identificados como personas con gran capacidad imaginativa, por lo tanto, son más receptivos a nuevas ideas y experiencias de enseñanza que

puede ser implementada de forma más efectiva mediante el juego.

También se realizó un buyer persona del adulto significativo (Anexo 18), que es representado por una madre trabajadora que cuenta con poco tiempo disponible para pasar con sus hijos, es por eso y guiado por la frustración de no saber qué hacer cuando sus hijos tienen rabietas o pataletas, esta interesa en encontrar una solución y aprender a manejarlo de la mejor manera, siempre teniendo en consideración que no cuenta con mucho tiempo. Si bien llega a tener la motivación de pasar tiempo con sus hijos requiere de alternativas precisas y de corto tiempo para implementar dentro de sus estrategias de crianza.

CAPÍTULO 16

PROPUESTA DE SOLUCIÓN “Bosque de las emociones”

CAPÍTULO 16

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

“Bosque de las emociones”

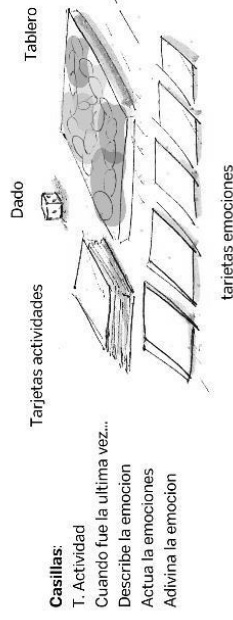
Dada la investigación anterior y con el objetivo de generar cambios de conducta mediante la instalación de hábitos positivos es que la solución gira en torno a “Generar una nueva identidad de niños inteligentes emocionalmente a través de un juego que incentive la comunicación emocional activa, a la vez que se refuerza el vínculo afectivo entre adultos y niños” .

16.1. Ideación

Se genera una lluvia de ideas en base a la investigación previa y la exploración de los productos enfocados en trabajar las emociones que están presente en el mercado. De ahí se llega a un juego de mesa, el cual nace desde la idea de personificar las emociones y darle un color característico a cada una, el cual se mostraría dentro del tablero de juego, el cual estaría dividido, como se puede observar en la figura 8, por los cinco colores que representan las cinco emociones básicas.

Figura 8

Primera propuesta de idea, bosque de emociones.

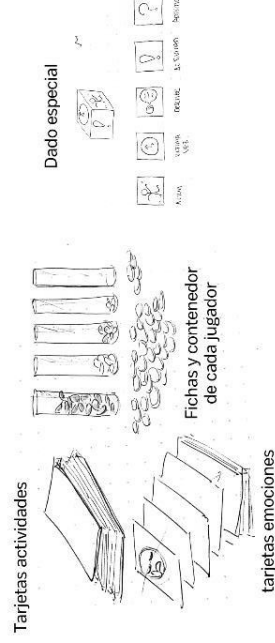


Esta primera propuesta contaría con tarjetas de emociones, en donde se muestra a través de un gesto representativo una de las emociones, dentro del tablero, el cual estaría ilustrado con los personajes de las emociones, estaría constituido por casillas, donde se debe avanzar gracias a un dado. En estas casillas se encuentran las acciones a realizar que serían, contar cuando fue la última vez que sintió una emoción, describir la emoción, actuarla, adivinarla o sacar una tarjeta de actividad que tiene preguntas específicas sobre las emociones o situaciones en base a esta para ayudar a los niños a manejarlas en las situaciones descritas en estas.

Otra de las ideas presentadas, que puede ser observada en la figura 9, fue diseñada con esta misma dinámica, pero en vez de tener un tablero que indica en sus casillas las acciones a realizar, se tendría un dado especial, el cual muestra en cada una de sus caras las acciones anteriormente nombradas. Además, para esta idea se tuvo en consideración la ley de los hábitos de hacerlo satisfactorio, por lo que se buscó algún objeto que pudiera mostrar físicamente el progreso que se lleva a medida que se juega, es por esto que esta idea cuenta con un contenedor transparente para cada jugador, en donde iría juntando fichas de los colores de las emociones. En este contenedor se iría depositando una ficha del color de la emoción sobre la cual se realiza la acción durante cada uno de los turnos, de esta forma se podría mostrar el progreso y motivar al niño a seguir jugando con el fin de llenar este contenedor.

Figura 9

Segunda propuesta de idea, bosque de emociones.



Estas fueron las primeras ideas para la propuesta de solución, las cuales fueron analizadas y desde aquí es que se fue iterando en la metodología del juego y los implemento que presentaría el producto final todo en base a una mayor investigación sobre el usuario primario.

16.2 Propuesta final

Teniendo una base desde donde trabajar, es que se sigue trabajando en un diseño de juego llamativo y que logre conectar con los niños, gracias a las investigaciones en base a la entretención de los niños es que se llega a un referente como la televisión. Los medios de comunicación como lo es la televisión son parte importante de la vida cotidiana de los niños, en

Chile el 95% de los hogares posee televisión y un 97,9% de los menores señalan que saben cómo utilizarla (CNTV, 1999). Este es un fenómeno sociológico, cultural, político e incluso psicopedagógico, el cual genera en la humanidad el desarrollo de la imaginación, además de determinar nuevas formas de relación social, entregando información del mundo como también de nuestro entorno, esto por medio de la percepción que se tiene en base a lo visto en la televisión.

En el caso de los niños, según estudios realizados en Chile señalan que un 64,7% de los niños consume dibujos animados (Consejo Nacional de Televisión, 1999). Cuando el niño ve dibujos animados no es un ser pasivo, sino que es activo debido a que recepciona el estímulo, además de ser capaz de darle un significado de acuerdo a su historia personal y su capacidad cognitiva dependiendo de la edad en la que se encuentre. además de que la imagen televisiva que transmiten los dibujos animados afecta la percepción y construcción que los niños realizan acerca del mundo que les rodea.

Estos personajes que son presentados en los programas tienen un gran poder en cuanto a la influencia en los niños, quienes se ven cautivados por cada uno de los personajes dependiendo de su forma, color y personalidad. En donde el niño se entretiene con ellos, siendo capaz hasta de empatizar con ellos, es por ello que un gran referente para cautivar de alguna forma a los niños es presentarle unos personajes que pueda conectar con los niños.

así es como nace la idea de generar un mundo que, de paso a la imaginación de los niños, quienes gracias a los dibujos animados están acostumbrados a observar mundos de fantasía y cierto estilo de personajes fantásticos. Esta reflexión da paso a la idea de personificar las emociones, creando personajes que representen a través de su forma, color y personalidad a cada una de las emociones, generando que los niños conecten y empaticen con estos. Para ambientar en estos personajes se pensó en los personajes de los clásicos cuentos infantiles, como sirenas, ogros, dragones, animales, etc.

Luego de una lluvia de ideas en cuanto a estos personajes que se suelen mostrar a los infantes, es que se definieron cinco para representar cada una de las emociones, siendo una sirena para el asco, un hada para la felicidad, un duende para la tristeza, un honguito para el miedo y un gigante para la ira. Dentro de estos personajes se encontró una similitud entre todos y es que se pueden encontrar dentro de un mismo ambiente, que vendría siendo un bosque, así es como nace de la idea del “Bosque de las emociones”, en donde se ubica dentro de este mundo de fantasía a los personajes quienes conviven diariamente y presentan a las emociones de forma más amigable y llamativa a los niños.

Esto da paso a la parte del diseño del juego, que es complementado con la dinámica que este tendrá, teniendo como referencia los productos que ya existen en el mercado y que fueron presentados en el benchmarking. Buscando Utilizar una metodología similar a los juegos tradicionales en donde se tiene un tablero con personajes que van avanzando sobre este y realizando actividades, para así implementar dentro de una metodología de juego conocida

por los niños el aprendizaje de las emociones, haciendo que este refuerzo de la inteligencia emocional pueda hasta pasar desapercibida por los niños, ya que en primera instancia verán un juego similar a los que quizás alguna vez ya jugaron.

16.3. Resumen

El juego “Bosque de las emociones” está enfocado en trabajar la inteligencia emocional en los niños de 3 a 6 años al presentarles un bosque encantado con personajes de fantasía que personifican las 5 emociones básicas que se espera trabajar en los niños de dicha edad, que son la alegría, tristeza, ira, asco y miedo. Cada una de las emociones son transmitidas por medio de los personajes que están ilustrados para transmitir su emoción correspondiente por medio de sus expresiones fáciles, posturas y por supuesto por su paleta de colores representativas, esto designado por un estudio de la psicología del color para que sean entendidas y percibidas correctamente por los infantes.

La idea es entregarles un juego dinámico que dé posibilidad a que los niños aprendan por medio del juego, es por eso que se presenta un tablero a una escala mayor, diferenciándose de los tableros de mesa, ya que este está hecho para posicionarse en el suelo para que cada uno de los jugadores se movilice a través de este y así introducirlo mucho más a la temática del juego que es encontrar a cada una de las emociones dentro de este bosque encantado, es por eso que se presenta un juego con un diseño acorde a la temática con casillas ilustradas con los personajes y también con el ambiente que se quiere representar y así sumergir al usuario dentro de este mundo de las emociones, como se ve gráficamente en la figura 10.

Figura 10

Presentación juego, logotipo "Bosque de las emociones".



16.4. Objetivo general

Estimular la inteligencia emocional, al trabajar aspectos de estas que estén enfocadas en las emociones y como trabajarlas con los adultos significativos, por medio del juego.

16.5. Objetivos específicos

Generar una nueva instancia de socialización entre adultos significativos y niños por medio del juego, actividad que ayuda a reforzar el vínculo afectivo entre estos. Además de implementar esta nueva dinámica dentro del hogar y así

adaptar el ambiente para apoyar el desarrollo de la nueva identidad que se quiere incentivar, de niños y niñas inteligentes emocionalmente.

Hacer de la actividad de juego algo constante que genere cambios al generar conductas repetitivas, para así interiorizarse en el subconsciente de niños y niñas y generar en ellos nuevos hábitos positivos en torno a su inteligencia emocional.

16.6. Metodología

Como ya se mencionó en los objetivos, el juego busca estimular la inteligencia emocional, por lo tanto, de identificar aspectos bases de esta que serán implementados en la dinámica de juego. Estas son el implementar actividades que enseñan y refuerzan el reconocimiento, manejo y expresión de las emociones, al mismo tiempo que se trabaja el autoconocimiento, autocontrol, automotivación y empatía, todo por medio de la educación emocional.

La finalidad del juego es avanzar por el tablero al tirar el dado el cual contiene en cada una de sus

caras un número y una acción a realizar durante el turno de cada jugador, donde se indicará si se ocupan las tarjetas de emociones o las tarjetas de actividades. Durante el turno luego de tirar el dado y avanzar la cantidad de casilla que se indica, es momento de realizar la acción y posteriormente se termina el turno, continuando con el del siguiente jugador y así sucesivamente.

Dentro del tablero hay casillas normales en donde se muestra una ilustración del bosque y casillas de las emociones en donde se muestra uno de los personajes (emociones) dentro de su ambiente, estas últimas son muy importantes ya que para poder ganar hay que encontrar las emociones, es decir que al caer en las casillas de emociones y responder bien a la acción que te toca realizar en tu turno ganarías la chapita de dicha emoción qué dependiendo del modo de juego para ganar se necesita encontrar las cinco emocióne o solamente una de las cinco.

16.7. Modos de juego

- **Competitivo:** Esta modalidad de juego tiene como objetivo recolectar los cinco

chapitas de las emociones, el primero en lograrlo se coronará como el ganador.

- **Colaborativo:** Esta modalidad de juego tiene como objetivo recolectar las cinco emociones entre todos los jugadores, si un jugador gana un chapita en su turno, Todos los jugadores la ganarán también, por lo que todos serán coronados como ganadores al recolectar las cinco emociones.

El modo competitivo está pensado para alimentar ese deseo de victoria que todos buscamos al momento de jugar, en donde la gran recompensa es ganar el juego. Por otro lado, el colaborativo tiene como objetivo promover el trabajo en equipo en los niños y niñas, al mismo tiempo que se realiza un juego en un tiempo más acotado, ya que la recolección de chapitas se irá completando entre todos los jugadores, por lo tanto, será mucho más fácil conseguir las cinco emociones. Este último modo de juego permitirá que los adultos pasen tiempo con los niños aun así cuando tienen poco tiempo a su disposición, lo cual evitara que se postergue el juego.

16.8. Implementos

- Casillas de juego

Se diseñaron 10 casillas con el objetivo de que estas al unirse formaran el tablero de juego, es por eso por lo que se realizó un diseño inicial en el que se tomó una forma cuadrada y se buscaron distintas formas de hacer intuitivo la unión de estas, por lo que se trabajó en base a la unión por medio de una hoja que se encontraría en la parte superior e inferior de las casillas, y en el caso de las esquinas estas se encontraba en el lado derecho y parte superior (Anexo 19).

Esta idea inicial para el diseño de las casillas fue validada con dos adultos, en donde se les entregó a cada uno las 10 piezas en una escala de 1:5 para que estos las armaran, en donde se tomó el tiempo que les tomaba hacer una variación, que rondaba el minuto y medio, además de preguntarles si este les costó, y si la unión era evidente. A lo que mencionaron que se les había complicado al principio al no identificar al instante cuales eran las esquinas, pero una vez sabido esto era más fácil armarlo. Una de las personas comento que el diseño de la unión

debía ser más minimalista, para que no hubiera tantas líneas que unir y fuera mucho más intuitivo.

Se analizó lo mencionado por las personas, en donde la unión aun no llegaba a ser intuitiva, por lo que se trabajó en nuevos diseños, llegando a las casillas de juegos con formas de rompecabezas que al unirse se formarían el tablero de juego a tamaño real, en donde los jugadores se posicionan sobre ellas para ir avanzando y debido a su forma es que la unión de estas es intuitiva tanto para los adultos como para los niños.

El tamaño de estas es de 45x45[cm], medida que fue designada bajo en base a un estudio de composición corporal, conocido como antropometría, en donde se estudian las medidas del cuerpo humano, en este caso para saber el espacio que necesitan los usuarios para acomodarse cómodamente en cada una de las casillas. Como el juego está pensado para niños y adultos es que se tomó en consideración las medidas de una mujer adulta (Anexo 20) y de un hombre adulto (Anexo 21) en la parte ms ancha

de su cuerpo, que vendían siendo el ancho de la espalda, sacando un promedio en estos, dando como resultado el tamaño ya mencionado de las casillas.

El juego cuenta con 10 casillas, que fueron calculadas para ocupar un espacio de 135x180[cm] en la variación principal del tablero (Anexo 22), esto fue definido por la medida estándar que según arquitectos y diseñadores el espacio del living se ubica entre los 15 y 20 metros cuadrados, además se tomó como referencia las medidas de las alfombras de Ikea (Anexo 23), las cuales son ubicadas en los living, tomando como referencia el menor tamaño y considerando que en este espacio se ubica normalmente un sillón, el cual para espacios más reducidos es de dos cuerpos, en este caso se instalaría una alfombra de 133x190[cm].

Cada una de las casillas cuenta con un diseño distinto en donde se muestra una ilustración, que en el caso de las cinco casillas normales se mostraría partes del bosque encantado, que se puede observar en la Figura 11, y en caso de las casillas de las emociones, que también son

cinco, se muestra en cada una de ellas uno de los personajes que representan una emoción distinta como se ve ilustrado en la figura 12, siendo estas las casillas que permitirán ganar las chapitas de las emociones.

Figura 11

Casillas normales, tablero juego "Bosque de las emociones".

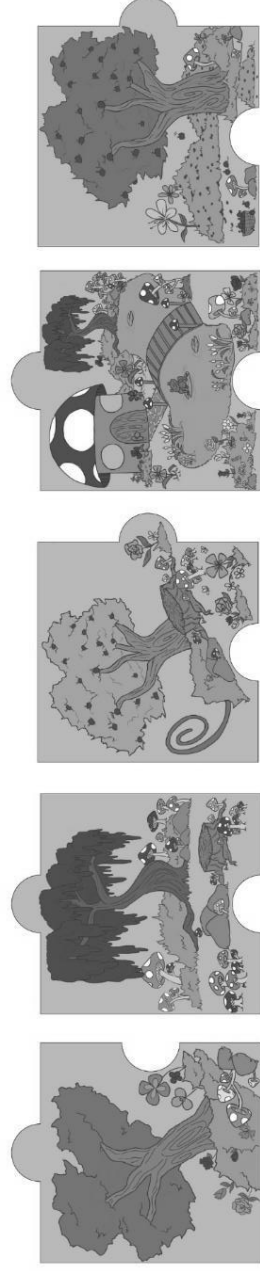
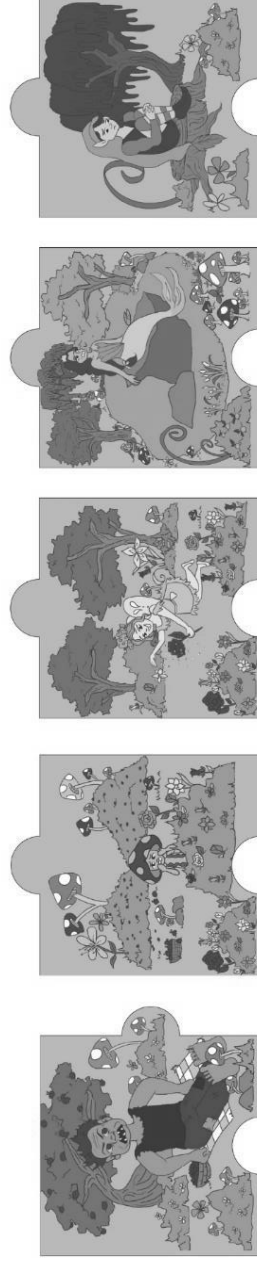


Figura 12

Casillas de las emociones, personajes del juego "Bosque de las emociones".



En cuanto a la unión de las casillas, para poder generar el tablero de juego, estas están hechas con la finalidad de permitirte a los usuarios acomodarlas dependiendo del espacio que tienen disponibles para jugar por lo tanto se cuenta con variaciones para poder ensamblarlas de distinta forma (Anexo 24), permitiendo que las casillas se adapten al ambiente, es decir al hogar.

- Dado

El dado del juego “Bosque de las emociones” cuenta con un diseño especial, ya que además de tener un número que representa la cantidad de casillas que se pueden avanzar durante el turno, también está acompañado de las acciones a realiza, qué por supuesto se muestra a través de iconos para así facilitar la comprensión de los niños, debido que a esa edad aún no saben leer.

Como se puede observar en la figura 13, Si al tirar el dado esta muestra el numero 1 o 6, la acción a realizar es tomar una “Tarjeta de actividad” al azar y responder a la pregunta o realizar el ejercicio que esta contiene. En el caso

de caer en el número 2, se debe actuar alguna emoción, por lo que se escoge al azar una “Tarjeta de emoción” y con ayuda de otro jugador se tiene que actuar una escena que represente la emoción de la tarjeta, esto se puede realizar hablando, haciendo gestos, etc. Siempre con el cuidado de no mencionar la emoción.

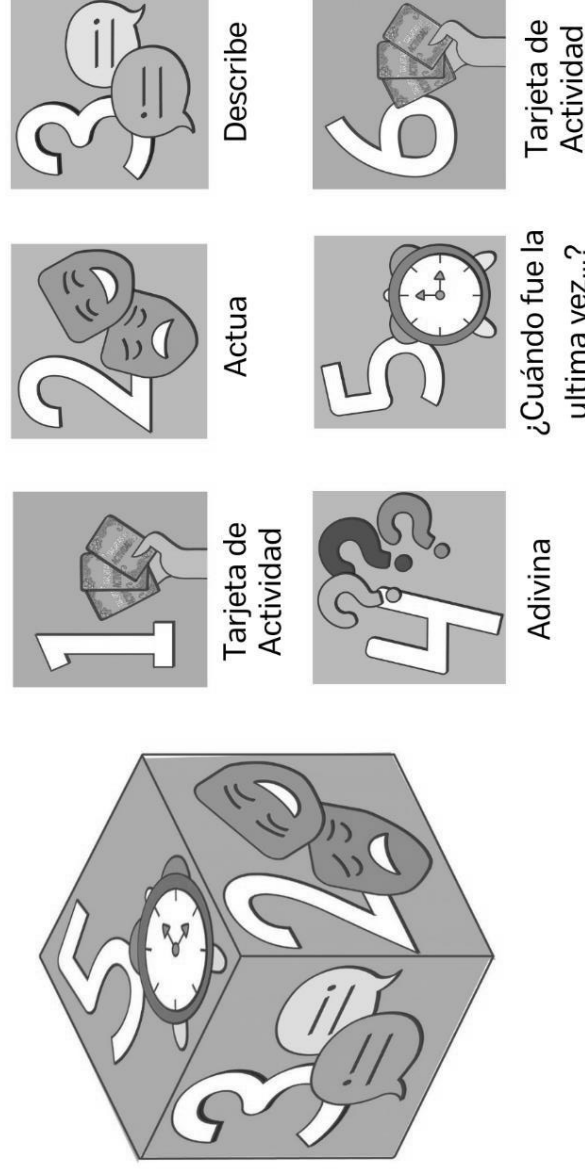
El numero 3 representa la acción de describir la emoción, por lo que se escoge al azar una “Tarjeta de emoción” y con palabras describe esta sin nombrarla, se puede hacer al contar una historia sobre lo que te hace sentir esa emoción o mencionar algo que se hace cuando se siente. Para el numero 4 también se saca una “tarjeta de emocional” al azar y al visualizar la fotografía que esta contiene, se debe adivinar la emoción que representa, ya sea alegría, tristeza, ira, asco o miedo.

Por último, el numero 5 está acompañado de la acción “¿Cuándo fue la última vez que la sentiste?”, en donde se recoge al azar una “Tarjeta de emoción” y el jugador debe contar cuando fue la última vez que sintió dicha emoción, en donde se debe mencionar que hizo

que se sintieras así y lo que hizo al momento de sentirla, es decir, como la expreso.

Figura 13

Dado juego “Bosque de las emociones” con las acciones en cada una de sus caras.



- Tarjetas de emociones

Para trabajar el reconocimiento de las emociones se cuenta con 25 tarjetas de emociones, donde se tienen 5 tarjetas por cada emoción (Anexo 25). Cada tarjeta tiene una fotografía de un niño o niña que mediante su expresión facial y/o

expresión corporal, muestra cómo se ven las emociones, ayudando a que el niño aprenda que estas pueden expresarse de distinta forma, lo que ayudara a identificarlas en otras personas. Es por eso por lo que se decide representarlas a través de fotografías, y no ilustraciones, para mostrar cómo se ven en la realidad.

Como estas son escogidas al azar en algunas de las acciones indicadas en el dado, es que, en el reverso de estas, todas tienen un mismo diseño, que sigue la temática del bosque, la cual puede ser apreciada en la Figura 14.

Figura 14

Tarjeta de emociones.



- Tarjetas de actividades
- Las tarjetas de emociones se utilizan cuando el dado cae en el número 1 o 6, los que indican alguna actividad, sobre ejercicios de respiración para el manejo de emociones, o responder la pregunta de la tarjeta, que están enfocadas que trabajar como expresar las emociones y aspectos de la inteligencia emocional como el autocontrol, autoconocimiento, empatía y automotivación. (Anexo 26)

Las tarjetas de actividades fueron validadas con Bárbara, quien es educadora de párvulo, se realizó una videollamada para contextualizar el juego y presentarle las tarjetas, en donde ellas agregaron comentarios en el documento (Anexo 27), donde mencionó que es mejor que las tarjetas estuvieran redactadas como preguntas, ya que la entonación de estas capta más la atención de los niños y hace evidentes para ellos que deben dar una respuesta, además de destacar que en las instrucciones se debería indicar al adulto que se deben dar ejemplos para así guiar a que el niño

responda las preguntas, al menos las primeras veces que se juega.

Finalmente, al igual que con las tarjetas de emociones, las tarjetas de actividades también cuentan con una ilustración al reverso, que está ambientado en el bosque, como se puede observar en la figura 15.

Figura 15
Tarjeta de actividades.



- Instrucciones

Las instrucciones también cuentan con un diseño acorde al bosque de las emociones, como se puede apreciar en la figura 16.

Estas contienen por un lado el modo de juego, en donde se explica el modo competitivo y colaborativo, se muestra el cómo se empieza a jugar, que es por medio del armado del tablero, en donde se tienen que hacer calzar las casillas, aquí también se presenta una ilustración que muestra como un adulto con un niño van colocando las casillas, además de presentar las variaciones que se pueden hacer entre estas, para así guiar el armado. Se recurre al recurso escrito y al recurso gráfico, ya que como se mencionó con anterioridad, a esta edad los niños no leen, por lo que ilustrar las acciones del juego incluirán al niño al momento del leer las instrucciones y entenderlas mejor al observar las imágenes descriptivas, por supuesto esto para complementar con la lectura del adulto.

Luego vendría lo que se hace en cada turno, en donde se menciona que se debe lanzar el dado,

avanzar las casillas que el umero indica y realizar la acción ilustrada, en donde en esta parte de las instrucciones se pasaría a mostrar cada una de las caras con la explicación de las acciones que son “tarjetas de actividades”, “actúa la emoción”, “describe la emoción”, “adivina la emoción” y “¿cuándo fue la última vez que la sentiste?”.

Al Reverso de las instrucciones se destaca algo importante que es mencionarles a los adultos que las primeras veces que se juega este puede dar ejemplos para guiar al niño/a en cada una de las acciones. Seguido a esto, se presenta el apartado que explica el cómo ganar, en donde se hace la diferenciación entre casillas normales y casillas de las emociones, en donde esta última muestra a uno de los personajes y si durante el turno se cae en esta al avanzar el número que indica el dado se realiza la acción y de ser realizada correctamente se ganaría la chapita de la emoción en la casilla.

Por último, en las instrucciones se recalcaría al final que para aprender más de las emociones es necesario jugar el juego contentamente, como el juego esta creado y diseñado para generar

nuevos hábitos, es necesario recordarles a los usuarios que este se debe jugar repetidas veces, ya que así se verá un cambio a largo plazo por parte del niño y su inteligencia emocional.

Figura 16

Instrucciones juego "Bosque de las emociones."


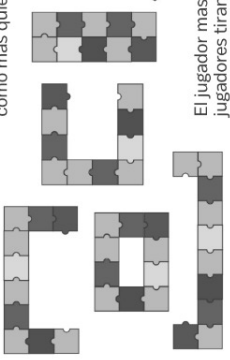
BOSQUE DE LAS EMOCIONES

MODOS DE JUEGO

- Competitivo**
Encuentra las 5 emociones y gana las chapitas de cada una, el primero en reunirías gana.
- Colaborativo**
Entre todos los jugadores encuentren las 5 emociones, si un jugador en su turno gana una chapita. Todos los jugadores la ganarán también. el juego termina cuando junten las 5 chapitas.


CÓMO SE JUEGA






Coloca las casillas en tu espacio de juego, puedes ordenarlas como mas quieras, pero aqui te dejamos algunos ejemplos:



TU TURNO

Tira el dado, este indicara cuantos espacios te mueves, siempre en direccón al sentido de las manecillas del reloj, y la acción a realizar:



- 1**  **Tarjeta de actividad:** Toma una tarjeta al azar y responde a la pregunta escrita en ella.
- 2**  **Actúa la emoción:** Escoge al azar una **Tarjeta de emoción** y pídele ayuda a otro jugador para actuar una escena que represente la emoción de la tarjeta. Puedes hablar, hacer gestos, pero en ningún momento mencionar la emoción que te toca.
- 3**  **Describe la emoción:** Escoge al azar una **Tarjeta de emoción** y con palabras describe esta sin nombrarla, puedes contar una historia sobre lo que te hace sentir esa emoción o mencionar algo que haces cuando la sientes.
- 4**  **Adivina la emoción:** Escoge al azar una **Tarjeta de emoción** y nombra la emoción que esta representata, ya se alegría, tristeza, ira, asco o miedo.
- 5**  **¿Cuándo fue la última vez que la sentiste?:** Escoge al azar una **Tarjeta de emoción** y cuéntanos cuando fue la última vez que sentiste la emoción. menciona que hizo que te sintieras así y lo que hiciste al sentir (como la expresaste).

MUY IMPORTANTE

Las primeras veces que se juega el adulto puede dar ejemplos para guiar al niño/a en cada una de las acciones.

COMO GANAR

Si en tu turno tiras el dado y caes en una **Casilla de la emoción** (casilla en la que podemos ver a una de las emociones), realiza la actividad indicada en el dado y si respondes bien te ganas la chapita de la emoción de la casilla.



Casilla normal

Casilla de la Emoción



Dependiendo del modo de juego escogido debes juntar 1 o 5 emociones para ganar



Chapitas de emociones

¡RECUERDA QUE DEBES JUGARLO CONSTANTEMENTE PARA APRENDER CADA VEZ MAS DE LAS EMOCIONES



- Pergamino de compromiso

Siguiendo con lo mencionado sobre los hábitos, para poder recalcar la constancia que se debe tener en torno al juego, es que se entrega un pergamino de compromiso presentado en la figura 17, el cual sigue con la temática del bosque y el contexto del juego al presentar con dicho diseño y al ser redactado en base a este, por lo tanto, el mensaje que entrega es el siguiente:

*“Aunque no lo creas este trozo de papel te ha elegido como **descubridor de las emociones**, adéntrate en el bosque y conoce realmente la **alegría, tristeza, miedo, asco e ira**. ¡No te asustes!, ellos no muerden ni lastiman, pero si tienen grandes personalidades que tú como descubridor tienes que aprender a manejar.*

*Sabemos que es una gran responsabilidad, es por eso que encontraremos la manera de que este viaje en el bosque sea **divertido y***

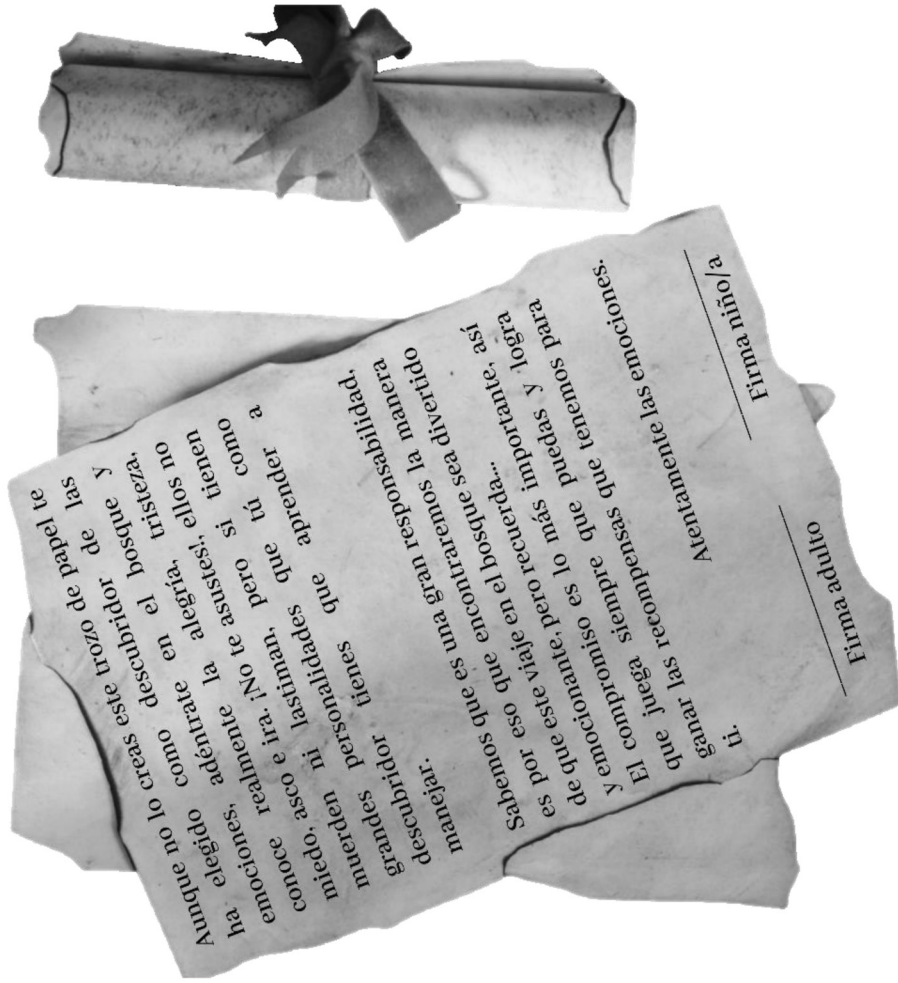
***emocionante**, pero recuerda... El compromiso es lo más importante, así que **juega siempre que puedas y logra ganar las recompensas que tenemos para ti**.*

Atentamente las emociones”.

Al final de este si tiene designado un espacio para que el adulto y el niño o niña firmen el compromiso. Esto es pensado con el finde trabajar en la segunda ley de cómo crear bueno hábitos, planteado en el libro los hábitos atómicos, en donde el pergamino vendría siendo un atractivo para implementar a la rutina el juego “bosque de las emociones”.

Figura 17

Pergamino de compromiso.



16.9 Personificación de las emociones

La ambientación del bosque de las emociones nace de la idea de personificar las emociones de tal forma que los niños pueden generar mayor cercanía con estas, al ponerles un rostro para diferenciarlas, con el fin de también explotar la creatividad de los niños es que se piensa en distintos personajes fantásticos, de distintas razas para evidenciar la diferencia entre cada una de las emociones. Es muy común ver cierto tipo de personajes fantásticos en los productos infantiles, así como en películas o series, por eso se identifica que estos seres logran tener un ambiente en común, que es un bosque, es por esto por lo que se le da contexto al juego en un mundo donde los niños debes encontrar a las emociones que se encuentran ambientadas en este bosque de las emociones. Se personifican las emociones como se puede observar en la figura 18, enlazándolas a un personaje que

pueda transmitir cada una de ellas a los niños, es por eso por lo que se escoge además un color representativo que según el libro "*Psychology of color and design*" se hace una relación entre el color y las emociones.

Los personajes y los colores asociados a estos fueron validados con la educadora de párvulo, quien menciona que la Asociación de las emociones con colores es algo que se trabaja en los jardines y que los niños desde los 2 años tienen la capacidad de comprender, por lo tanto, los personajes si llegan a ser percibidos por estos y se puede lograr la identificación con cada uno.

Figura 18

Personificación de las emociones.



- Hada de la alegría

La alegría es representada como un hada con una amplia sonrisa en su rostro, tomando como referencia a este personaje que se presenta en los cuentos infantiles como mágica y que entrega a través de esta magia alegría a las personas. Es representada por el color amarillo ya que este color cálido, que es uno de los más vibrante en el

espectro de los colores, con una apariencia llamativa que representa la felicidad y el optimismo.

- Duende de la tristeza

El duende se ilustra como un personaje menudo, tímido y cabizbajo, con una expresión corporal ligada a la tristeza y por supuesto con su color

correspondiente que es el azul, color que denotan serenidad, confianza e introspección, visto como signo de tristeza o frialdad, es por eso que es representada a través del color azul, ya que es una emoción que da paso al análisis de uno mismo o de la situación que te llevo a sentir tristeza.

- Sirena del asco:

El personaje fue escogido con la idea de que sea el único ser marino entre todos, representado a través de una sirena, la cual le da cierto aire de superioridad ante los demás personajes. Se representa por sus expresiones de indiferencia o desagrado, en donde el verde que es un color bastante conectado a la naturaleza también es asociado a la envidia, es por eso por lo que se escoge para la emoción del asco, entendida además como el desagrado hacia algo.

- Honguito del miedo

El personaje escogido para representar el miedo fue un honguito con la idea de que este es pequeño y puede camuflarse en ambiente

representado que sería el bosque, por lo que el personaje se escondería den la naturaleza para representar esa inseguridad y necesidad de resguardo. En cuanto al color definido, el morado si bien es visto como signos de elegancia y lujo, pero además tiene profundos efectos sobre la mente, debido a eso es que psiquiatras lo utilizan como para calmar a pacientes con problemas mentales o nerviosos, ya que este color transmite paz y combate los miedos.

- Gigante de la ira

Para representar la ira, se tiene en mente que al momento de uno enojarse y estallar al verse desbordado por esta, la persona se ve más imponente, por lo que se percibe como alguien más grande, es por eso por lo que se representa a través de un gigante. En cuanto al color que lo representa es el rojo, el cual es asociado a emociones fuertes por lo tanto se asocia mucho a la ira como al peligro.

Así es como fueron escogido los personajes, para generar mayor cercanía con las emociones, en donde a cada uno se le da una personalidad

y diseño atractivo para los niños, para así guiar esta historia que quiere ser contada en torno a un bosque con personajes que representan cada una de las emociones y atraer la curiosidad de conocer a cada uno de ellos. Además, cada personaje cuenta con su paleta de colores, que fue utilizada también en los colores que se presentan en las ilustraciones del bosque. (Anexo 28)

16.10 Costos y precio del producto

Se realizó una tabla de costos variables (Anexo 29) y costos fijos (Anexo 30), en el primero se contemplan los costos para la manufactura de los implementos como las casillas, las cuales son de goma eva con su forma de rompecabezas característica, teniendo en consideración que esta lleva las ilustraciones del bosque, como de las emociones. Además, se consideran los costos para las instrucciones, chapitas, pergamino y el dado, el cual al igual que las casillas, es de goma eva, contando con seis piezas que representan las caras del dado y que se arman para dar forma al dado el cual podrá

ser lanzado sin que se dañe por el uso (Anexo 31).

En el caso de los costos fijos se tienen las maquinarias como la sublimadora para el estampado de las ilustraciones en la goma eva, para las casillas y el dado, una cortadora para darle la forma a las casillas y por último un plotter para la impresión de las ilustraciones que posteriormente serán estampadas en las casillas y dado.

Así es como se llega a un costo total de \$1.743.101, siendo los costos variables de \$19.548 y costos fijos de \$1.723.553.

Para establecer el precio de venta tentativo, además de tener en consideración el costo variable, se hace un estudio del mercado, donde se analiza el precio de los juegos presentados en el benchmarking, que son “Emotio”, “Emotivapsules” y “Oca de las emociones” (Anexo 32), juegos que están enfocados en trabajar las emociones en los niños y además fueron clasificados en el estado del arte presentado anteriormente, como los juegos que

cumplían en mayor medida con los requisitos de interacción entre padres e hijos, así también como el desarrollo del reconocimiento, manejo y expresión de las emociones. Dentro del cuadro se exponen los precios de estos juegos y el precio promedio, el cual es de \$20.287.

Por otro lado, se estudió el precio de los juegos de mesa mas vendidos en mercado libre en Chile, tomando como referencia el top diez de este (Anexo 33). Como se puede observar los precios varían entre sí, en donde se ve una diferencia de casi \$20.000 entre el juego de mayor y menor precio. así como en el caso anterior, se sacó un promedio del precio entre los diez juegos más vendidos, el cual es de \$19.689, precio que se considera similar al análisis anterior, donde se concluye que el precio según el mercado de los juegos estaría rondando los \$20.000.

Si bien los juegos que se analizaron son juegos de mesa, se tiene en consideración la diferenciación que existe entre el juego “Bosque de las emociones” con su competencia, ya que este es un juego que cuenta con un tablero y dado de mayor escala, el cual agrega valor al

producto junto con la metodología del juego que está enfocado en trabajar los tres aspectos importantes de inteligencia emocional que son el reconocimiento, manejo y expresión de las emociones, las cuales no son abordadas por su competencia, ya que como se presentó en el benchmarking, estos tres juegos contaban hasta con dos de los aspectos de la inteligencia emocional mencionados anteriormente, por lo que el producto estaría presentando una propuesta de valor evidente.

Por lo anterior y observando que el precio del mercado ronda los \$20.000 y el costo variable del producto es de \$19.548. Se calcula en base a este último un margen de ganancia del 25%, por lo que se define como precio tentativo del producto de \$24.435, el cual estaría dentro del rango de los juegos presentes en el mercado, precio que es esta dentro del rango de precio que los consumidores de juegos están dispuestos a pagar.

CAPÍTULO 17

VALIDACIÓN CON USUARIOS

17.1. Validación de concepto según**Ulrich y Eppinger**

La validación se realizará según el proceso de las pruebas de validación de concepto de Ulrich y Eppinger (2013). Quienes plantean la intervención de una prueba de concepto con la finalidad de elegir la opción con menor riesgo en el mercado, la cual se desarrolla en base a siete pasos:

- 1. Definir el propósito de la prueba de concepto:**
Usabilidad del juego, Dificultad de entender instrucciones y armado de casillas
- 2. Escoger una población o muestra:**
Niños o niñas entre 3 a 6 años, junto con su adulto significativo. Es importante validar con niños de distintas edades para confirmar que el juego puede ser realizado y entendido por niños del rango de edad menor, como de un rango de edad mayor.
- 3. Seleccionar el formato de la encuesta**
Encuesta presencial, esto permitirá observar de cerca la interacción de los usuarios con el juego.

4. Comunicar el concepto

Para dar a conocer el objetivo del producto es que se comunica brevemente el objetivo de este con los usuarios de estudio, para integrarlos mínimamente a la dinámica del juego, esta será una breve explicación ya que es importante que el usuario aprenda por sí solo cómo utilizarlo, Por lo que después de esto se le entregará el prototipo con el cual finalmente se comprobará, durante la validación, que los elementos a estudiar que son las instrucciones y las casillas son comprendidas por el usuario.

5. Medir la respuesta del cliente

La información que se quiere recolectar es de carácter cualitativo, por lo que se utilizaran instrumentos de recolección de datos como:

- Observación: esto durante el proceso de juego entre adulto y niño, en donde el observador no hará interrupción de este para así evaluar la dificultad de los usuarios para entender la dinámica de juego y la funcionalidad de los objetos. Momento en el que se responderá a unas preguntas solo en base a lo

observado y se agregan comentarios para la mejora del producto.

- Entrevista: Dirigida al adulto, para que presente su percepción de la dificultad del juego, entendimiento de las instrucciones y el armado de las casillas. Esto será mediante preguntas abiertas.

6. Interpretar los resultados y 7. Reflexionar sobre estos (Ulrich & Eppinger, 2013).

Si bien los autores separan ambos pasos, estos se pueden realizar simultáneamente, en donde se recopila la información de la observación y la entrevista para así establecer los criterios que darán paso a una reflexión sobre las partes del producto, ya sea instrucciones, como casillas, esto con el fin de realizar iteraciones futuras para perfeccionar el producto.

¿Qué se quiere validar?

Usabilidad del juego, dificultad en entender las instrucciones, armado de casillas y entendimiento de la dinámica de juego.

¿Cómo se va a validar?

Se hace una breve descripción del juego mencionando lo que se evaluará para que el adulto lo tenga en cuenta, que es la usabilidad del juego, dificultad en entender las instrucciones, armado de casillas y entendimiento de la dinámica de este. Luego se les entregarán los implementos del juego y sin interrupción del evaluador, empezará el juego rápido entre el niño y su adulto significativo (Juego colaborativo: Encontrar juntos las 5 emociones), mientras el evaluador observará y responderá las “preguntas del evaluador”.

Al finalizar el juego se realiza la encuesta al adulto con preguntas sobre la dificultad de juego, armado de casillas, entendimiento de la dinámica de este y sus elementos. (dado, instrucciones, pergamino, casillas)

¿Cómo se evalúa el desempeño?

El evaluador observará y responderá las preguntas según lo que ve durante el proceso de juego entre adulto y niño/a. Después del juego el adulto responderá una breve encuesta y evaluará en base a preguntas abiertas.

Explicación a usuario

El bosque de las emociones es un juego enfocado en trabajar la inteligencia emocional en niños y niñas entre la edad de 3 a 6 años en conjunto con su adulto significativo, que se define como “Educador directo de los niños, quien tiene una mayor influencia en ellos debido a que existe entre ambos un vínculo afectivo, el cual se construye en base a tiempo compartido, confianza y comunicación emocional”, esto para que sea el encargado de guiar el juego, además de reforzar la comunicación entre ambos. Para trabajar la inteligencia emocional se presentan actividades en torno a las emociones, para enseñar a reconocerlas, manejarlas y expresarlas. Las primeras veces que se juega es fundamental que el adulto guíe el juego, al leer las instrucciones al niño y darle ejemplos de ser necesario por el niño para dar respuesta a las acciones.

Este juego tiene un tablero armable que es a tamaño real, por lo que consta de casillas que se posicionan en el espacio de juego al hacerlas

encajar y cada jugador se posiciona sobre estas para ir avanzando.

El juego incluye las casillas de juego, un dado que contiene las acciones a realizar en cada turno, tarjetas de emociones, tarjetas de actividades, instrucciones de juego y pergamino de compromiso.

En este momento se entregan los artículos al adulto y niño/a para que comiencen a jugar, mientras el evaluador observa para responder a las preguntas.

17.2. Preguntas del evaluador

1. ¿Comprenden las instrucciones la primera vez que se leen?
2. ¿Se ven complicados en armar las casillas? Tiempo estimado de armado: 2 min
3. ¿Comienzan a jugar entendiendo la dinámica?
4. ¿Empiezan por turnos, tirando el dado?

5. ¿Comprenden y hacen diferenciación de las casillas normales y casillas de emociones?
6. ¿Se entabla la comunicación entre ambos al comenzar con las acciones?
7. ¿El niño es capaz de responder después que el adulto da ejemplos?
8. ¿El niño muestra entusiasmo por armar las casillas?
9. ¿El niño muestra entusiasmo al iniciar el juego?
10. ¿El niño muestra entusiasmo a medida que van avanzando en el juego?

17.3 Encuesta adulto significativo

1. ¿Tuvo dificultades para entender las instrucciones? y ¿qué le costó más entender?
2. ¿Tuvo dificultades para entender la dinámica de juego?, como se iniciaba y cómo se llegaba a ganar.
3. ¿Supo diferenciar entre casillas normales y casillas de las emociones?
4. ¿Logró entender que las casillas se unían como un rompecabezas?

5. ¿Cómo evaluaría la dificultad para armar las casillas? (difícil, regular, fácil)
6. Al leer las instrucciones, ¿Entendió lo que representaban las caras del dado?

Se procedió a realizar las validaciones, en donde se trabajó con dos niñas y un niño, Amelia de 3 años y 9 meses, Mia de 6 años y 8 meses, y Tomas de 3 años y 6 meses. Se validó con estos niños con la finalidad de tener una muestra tanto del género masculino como femenino, también en cuanto a las edades, como el juego está enfocado niños de 3 a 6 años era importante observar cómo interactúan los usuarios de las edades en los extremos, ya que esto en el caso de los niños más pequeños nos va a dar una idea de cómo ellos, teniendo menos conocimientos, interactúan con el juego y cómo dan respuesta a las preguntas. En el caso de realizar el estudio con una niña de la edad máxima que vendrían siendo los 6 años, es que se quiere además de estudiar el cómo interactúa y responde a las preguntas, la idea es verificar que estas quizás no sean muy básicas para los niños de esta edad y que reciben retroalimentación de alguna forma por parte de los adultos, en donde esto ayudara

a generar esa comunicación independiente de que el niño tenga mayores capacidades en comparación con los niños más pequeños.

Es por eso por lo que se contactaron a las madres de estos niños y niñas, en donde se mencionaba el objetivo de la validación, dándoles la definición de adulto significativo, con el fin de que ellos identificaran que miembro de la familia cumplía con este rol. Luego de eso se fijó un día para ir a realizar la validación en donde se transportó el observador junto con el material hacia el hogar de cada uno de los niños, esto con el fin de que se realizara la actividad dentro de un espacio cómodo y de libre expresión para los niños, con el fin de evitar que ellos se sientan retraídos ante la presencia de una persona extraña, ya que pensando en que estamos trabajando con niños es importante hacerlos sentir cómodos, debido a que la incomodidad ante la presencia de personas desconocidas puede generar reacciones negativas para el estudio. Es por eso que se generó la instancia dentro de su hogar siendo la mejor forma para poder comunicarse con ellos y que se pudiera simular de forma más real el cómo sería la

primera interacción de los usuarios al adquirir el producto.

Al momento de comenzar con las validaciones se le fue entregando el material al niño en el mismo momento en el que se le daba una breve explicación del juego al adulto significativo, para que entendiera más o menos la dinámica en donde se le mencionaba que este está enfocado en trabajar la inteligencia emocional y que la idea es que él juegue con el niño para así guiarlo en su aprendizaje en torno a las emociones. En el momento que se dan las instrucciones y se le entrega el material al niño se intenta generar una interacción previa con este por parte del observador, en donde se le muestra cada uno de los objetos, se le pregunta cómo está, se intenta generar un vínculo social que aunque sea mínimo va a ayudar a que los niños no se sientan tan incómodos con la presencia de esta persona, que como se vio al momento de realizar cada una de las validaciones y en el caso de los niños más pequeños, sí hubo como una extrañeza pero una vez que se le entregaba los objetos los niños sí tenían una buena actitud ya que ellos ven como algo positivo el que una persona le esté

entregando algo nuevo y más si es que esto se le menciona que es un nuevo juego, cosa que llama mucho su atención. Por lo tanto, esta comunicación en primera instancia fue muy importante para que ellos se puedan abrir y puedan ser finalmente ellos mismos al momento de probar el juego junto con su adulto significativo.

Como se puede ver, se recompilaron las respuestas de cada validación siendo la primera de Amelia quien es una niña de 3 años y 9 meses (Anexo 34), que tuvo una reacción muy positiva al momento de interactuar con el juego ya que se les entregó las casillas en donde se le mostraba una por una para que ella pudiera verlas. En el momento en el que aparecía una casilla de las emociones ella sin ningún problema pudo identificar la emoción que representaba cada uno de los personajes, lo cual nos hace darnos cuenta de que los niños sí responden muy bien a esta personificación de las emociones ya que a esta edad ya tienen cierta asociación de los colores con las emociones, así también como pueden identificar las expresiones faciales y asociarlas a dicha emoción. Esto mismo pasó

con Tomás que tiene 3 años y 6 meses (Anexo 35), quien también al momento de ver las ilustraciones, sin que el adulto sin decirle nada, él pudo decir la emoción o describir cómo se veía el personaje por ejemplo decía al momento de apuntar: “él está muy enojado” o “él está muy triste” o está llorando en el caso del personaje que representa la tristeza. Esto mismo pasó también por con Mia, la niña de 6 años, quien tiene mucho más internalizada las emociones y la personificación de estas, por lo tanto, también pudo reconocer que emoción representaba cada una sin mayor problema.

En cuanto al armado de las casillas en el caso de Tomás este tuvo una reacción muy rápida ya que al momento de agarrar cada una de las casillas lo primero que hizo sin que nadie se lo dijera fue armarlo como un rompecabezas, acción que realizó muy rápido y de forma correcta, en donde la madre simplemente intervenía para ayudarlo a que las piezas cayeran dentro del espacio, ya que él siendo un niño de solo 3 años solamente las unía sin un orden en específico. Esto fue una reacción muy positiva y la madre que era quien estaba jugando en ese momento con él

menciona que dentro del jardín lo que más utilizaban eran los rompecabezas, por lo tanto, él estaba bastante familiarizado con este tipo de juego, es por esto que presentaba esa primera reacción de armarlo porque ya tiene muy mentalizado que las piezas de rompecabezas se unen de dicha forma.

En el caso de Amelia no hubo esa reacción instantánea de querer armarlas, pero sí al momento de que la madre empezó a armarlas y le pedía su ayuda ella le iba pasando las piezas e iba acomodando por sí sola algunas en donde finalmente su madre era quien iba acomodando dentro del espacio, pero también tuvo esa facilidad para poder unir las.

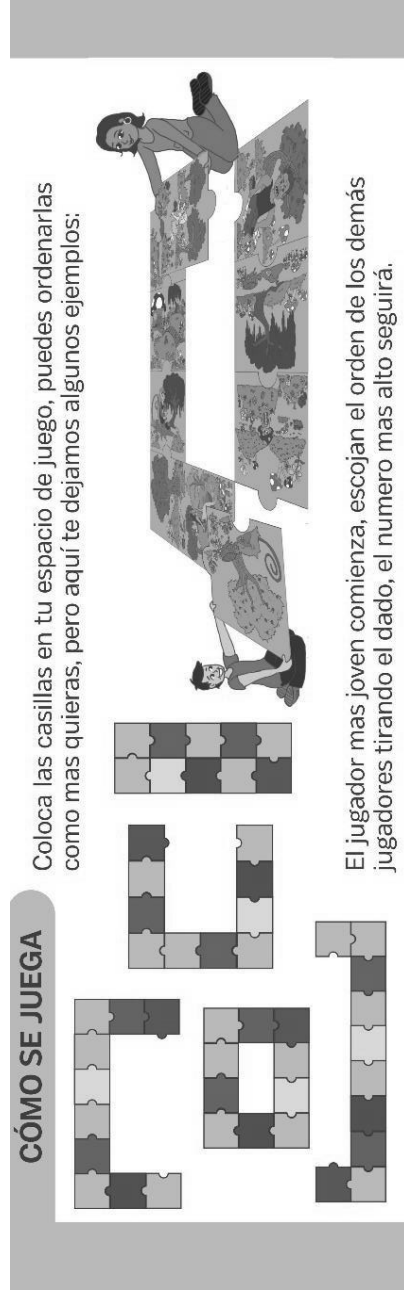
En el caso de Mia (Anexo 36), siendo más grande, ella leía las instrucciones con ayuda de su adulto significativo que es su hermana mayor, por lo que ella misma manejaba las instrucciones y las volvía a revisar cuando lo necesitaba. Esto más que nada en el armado, ya que aquí surgió algo muy importante, ya que en una sección de las instrucciones se dan recomendaciones de como armar el tablero, como se puede apreciar

en la figura 19, en donde se les da un color a las casillas, donde la niña suponía que el orden de los colores era como ella tenía que ponerlo, por lo tanto, eso atraso el proceso de armado que ya tenían, debido a que buscaba recrear exactamente el orden de la imagen. Esta referencia que se colocó dentro de las instrucciones era más que nada para dar a conocer en qué posición se podrían poner las piezas y la figura final que puede tener el tablero, pero no para darles un orden, es por eso que uno

de los cambios que se tiene muy presente es que en esta referencia no se indiquen colores que hagan alusión a ciertas casillas, sino que simplemente se muestre la forma, por lo tanto se va a modificar para que cada una de las casillas tenga un mismo color así se va a dar la posibilidad y no se va a encasillar al usuario en que se debe seguir cierto orden.

Figura 19

Apartado de instrucciones con las variaciones en la posición de las casillas.



En cuanto a la jugabilidad si bien surgía la duda de si jugaba solamente el niño o también el adulto, esto se resolvía al instante. Además, al ser la primera instancia en la que utilizaban el juego, constantemente se debía recordar que acción realizar cada vez que se tira el dado, lo cual hacía que se recurriera constantemente a las instrucciones, pero al ir avanzando el adulto ya memorizaba que acción representaban las caras de este. Era en esta parte muy importante el rol que estaba cumpliendo el adulto ya que el niño esperaba las indicaciones de este en el caso de los niños de 3 años, a diferencia de la niña de 6 años que preguntaba que había que hacer o ella misma tomaba las instrucciones y las leía. Al momento que jugaban se identificaron ciertos problemas con las tarjetas de actividades, donde se observó cierta complicación en las madres de los niños de 3 años, ya que algunas palabras eran muy complicadas por lo que deben recurrir a la modificación de esta, donde ellas intentaban preguntar de distinta forma a los niños, cosa que pudo ser observada y fue comentada posteriormente. Dentro de las preguntas abiertas al adulto al final del juego, en el apartado de las observaciones se menciona que las preguntas

deben ser con palabras simples y un poco más cortas en el caso de algunas, ya que el que sean preguntas con muchas palabras no deja que los niños la procesen bien y que la entienda completamente, lo cual se pudo observar en cierto momento en los niños, quienes mostraban cierto desconcierto al momento de escuchar preguntas muy complicadas, lo que ocasionaba que estos no respondieran y que la madre tuviera que replantear la pregunta.

Además de eso no hubo mayores complicaciones, dentro del desarrollo de la validación destaco mucho la recompensa que ganaban los niños al jugar que eran las chapitas, las cuales llamaron al instante la atención de los niños, ya que veían los personajes de estas dentro del tablero, lo cual los ayudo a entender rápidamente que para ganarlas debían caer en la casilla de cada uno de los personajes. En el caso de Tomas, presentaba una personalidad más dispersa, en donde las chapitas al generarle una gran atracción, cada vez que tiraba el dado y pasaba por encima de la casilla de la emociones iba rápidamente a buscar la chapita, en donde la madre debe recordarle que tiene que caer ahí

mismo, acción que se repitió durante el tiempo que jugaban, pero el niño entendía a su madre y volvía a jugar cuando lo llamaban. En el caso de Amelia podría identificarse una personalidad más calmada, en donde se esperaba a las instrucciones de la madre para jugar, en donde se le recordaba que era su turno de tirar el dado, que al momento de avanzar las casillas que este indicaba, también se emocionaba al pasar por la casilla de las emociones, donde la madre también debía mencionarle que debía ganárselas antes de tomar las chapitas, cosa que en su caso fue entendido casi a mitad del juego.

En el caso de estos niños que tenían una edad similar con una diferencia de sólo meses, se podía comparar más o menos como era su actitud frente al juego que también va variando según la personalidad que cada niño, pero ambos entendían la dinámica del juego y jugaban en conjunto con su adulto el cual cumplió en ambos casos un muy buen rol de guía ya que las madres de ambos le repetían las preguntas y las replanteaban con el fin de explicárselas de mejor forma, ya que ellas mismas conocen mejor a sus hijos por lo tanto saben mejor qué palabras

utilizar con ellos para que puedan entenderles. Esto ayudó mucho en el caso de las tarjetas de actividades que contienen preguntas ya que las madres realizaban la pregunta y en el caso de que el niño no la entendiera ellas replanteaba la pregunta, les daban ejemplos, cosa que se mencionaba en las instrucciones y que por suerte fue bien entendida por las madres ya que tomaron muy bien esta iniciativa y generaron esta comunicación con los niños dando tanto ejemplos propios de sus vivencias, como también ayudando a los niños con ejemplos que podrían representarlos a ellos.

En el caso de Mía quien es una niña de 6 años, hubo mucho más dinamismo a la hora de jugar ya que ella misma en conjunto con su adulto significativo leyó las instrucciones, por lo tanto, tenía una idea mucho más clara de lo que trataba el juego. Durante el desarrollo de este mostró bastante entusiasmo ya que le llamaron demasiado la atención los personajes, así como las chapitas y el mundo que se representaba dentro de las casillas en donde ella lograba hasta identificar ciertas casillas normales en donde se podían ver elementos de las emociones así como

los honguitos, la casa de este, el lago de la sirena, etc.

En su caso también se necesitó de la guía del adulto, por supuesto en menor medida en comparación con los demás niños, en donde se necesitaba del adulto más que nada al momento de utilizar las tarjetas de actividades las cuales contienen las preguntas, que en algunos momentos a la niña no se le ocurrió una respuesta, por lo que el adulto le daba ejemplos en base a su experiencia lo cual hacía que ella respondiera o mencionara que en su caso era la misma respuesta lo cual generaba que entre ambas conversaran sobre el tema en dicho momento.

En cada uno de los casos jugo la modalidad de juego cooperativa, que para finalizar el juego debían ganarse las cinco chapitas que representaban a cada una de las emociones, lo cual se considera mediante lo observado que es muy fuerte lo que estas chapitas representan ya que les hace ver a los niños el progreso que llevan y por lo tanto al momento que van jugando ellos mismos se dan cuenta de cuánto les falta

para ganar, por lo tanto eso los ayuda a motivarse un poquito más y a estar mucho más pendiente al momento de tirar el dado ya que ellos mismos saben en qué casilla tienen que caer para poder ganar. En todos los casos se presentó que los niños se emocionaban al adquirir las chapitas y como estas se podían colocar en la ropa le pedían al adulto que lo hiciera, en el caso de Mía que era un poco más grande ella sí estaba mucho más pendiente de la casilla en la que tenía que caer ya que estaba mucho más consciente de la finalidad del juego, pero aun así en cada uno de los casos los niños mostraron cierto interés, por supuesto de distinta forma ante esta recompensa que se daba al final del juego que era el obtener las cinco chapitas.

17.4. Modificaciones en base a las validaciones

Siguiendo los pasos de Ulrich y Eppinger es que se procede a finalmente a interpretar y reflexionar sobre los resultados presentados en las validaciones en base a las respuestas que dieron los adultos, pero mucho más importante de lo observado al momento de presenciar como

interactúan los usuarios con el juego (Anexo 37). Según lo comentados anteriormente, se analizan por un lado las instrucciones, las cuales cuentan con un detalle a cambiar que es la ya mencionada referencia de cómo se pueden armar las casillas, en donde se opta por identificar todas con un mismo color, para dar libertad a que el orden de estas sea puesto como más se prefiera, sin encasilla en un orden predeterminado dado por las instrucciones.

Por otro lado, se observaron complicaciones y además fue mencionado por los adultos, que algunas tarjetas tenían preguntas muy extensas y en algunos casos con palabras que llegan a ser complicadas para los niños, es por esto que se reescribirán algunas con un vocabulario más simple y se replantearán algunas preguntas con el fin de que la cantidad de palabras utilizadas sea menor, ya que el escuchar muchas palabras para una misma pregunta hace que los niños se desconcentren y pierdan el foco de lo que se les pregunta, lo cual genera en ellos cierto desconcierto y genera que estos no respondan a la pregunta, no necesariamente porque no sepan

la respuesta, sino porque no entendieron bien la pregunta.

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

Como se mencionó anteriormente, gracias a la pandemia se pudieron evidenciar los problemas de conducta que presentaban los niños, las cuales mediante la investigación realizada se dio a conocer que esto tenía un trasfondo relacionado a como los seres humanos reconocen, manejan y expresan sus emociones, lo que resumiríamos en una buena inteligencia emocional. Esta no solo influirá en como la persona se siente consigo misma, sino como se va a relacionar este con las personas de su círculo social, ya que las emociones guían nuestro comportamiento.

Como conclusión del proyecto presentado, con el fin de mejorar la inteligencia emocional desde la base de su desarrollo que es durante la infancia y por medio de la interacción con los adultos significativos, como los padres, es que se diseñó un producto el cual, en base a las leyes planteadas por James Clear para generar buenos hábitos, los cuales para ser implementados dentro del hogar de los niños se recurre a un recurso de aprendizaje más efectivo en estos casos que vendría siendo el juego.

Este juego en torno a las emociones al ser prototipado se logró validar con tres usuarios primarios de distintas edades, es decir con niños, y con sus respectivos adultos significativos que son definidos como los usuarios secundarios. Gracias a esta validación se reflexiona sobre el producto presentado, el cual, si bien tuvo una respuesta positiva, se vio demostrado que había detalles que mejorar, ya que se debe recordar que está diseñado para niños de 3 a 6 años, edades en las que se puede ver la diferencia en las capacidades y habilidades que los niños poseen dependiendo de su edad. Dado lo anterior es que se generaron iteraciones en este para lograr de mejor forma el objetivo de desarrollar en los niños una nueva identidad de niños inteligentes emocionalmente.

REFERENCIAS

- Clear, J. (2019). *Hábitos atômicos: Um método fácil e comprovado de criar bons hábitos e se livrar dos maus*.
- S, A. G., A, M. I. G., G, D. G., M, C. M., & K, C. F. (2014). Problemas conductuales en preescolares chilenos: Percepción de las madres y del personal educativo. *Estudios pedagógicos*. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052014000300011>
- *The Graphic Designer's Guide to the Psychology of Color* | Rasmussen University. (s. f.). Rasmussen University. <https://www.rasmussen.edu/degrees/design/blog/psychology-of-color/#:~:text=What%20is%20color%20psychology%3F,you%20feel%20a%20certain%20way>
- Criscuolo, I. (2023, 7 enero). *Significados de los colores con los personajes de Inside Out (Del revés o Intensa-mente)*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/4812-significados-de-los-colores-con-los-personajes-de-inside-out-del-reves-o-intensa-mente>

- Decoffilia. (2022). Psicología del color – El violeta o morado. *Decoffilia*. <https://decoffilia.com/psicologia-del-color-el-violeta-o-morado/>
- Pura, A., & Pura, A. (2021). ¿Qué es la antropometría? *Arquitectura Pura*. <https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/que-es-la-antropometria-8969/>
- Planos. (2017). Medida estándar de un living. *Planos de Casas Gratis | Planos y Fachadas de Viviendas*. <https://planosycasas.net/medida-estandar-de-un-living/>
- Juantxo_cruz. (2019). La antropometría y el diseño ergonómico. *juantxo_cruz*. <http://juantxocruz.com/antropometria-y-ergonomia/>
- Villafuerte-Olmos, S., & Sosa-Compeán, L. B. (2020). RECOMENDACIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LAS PROPUESTAS DE DISEÑO: MODELO DE CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES Y TÉCNICAS. *DAYAN*, 8, 121-143. <https://doi.org/10.33324/daya.v1i8.282>
- Valenzuela-Zambrano, B. R., Neira, M., & Neira, E. S. (2021). Estudio sobre la inteligencia emocional de profesores as de la provincia de Concepción, Chile. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 20(44), 29-42. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.002>
- *Vista de La Inteligencia emocional en apoderados chilenos confinados por la COVID-19*. (s. f.). <https://www.cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/320/570>
- Gualdron-Moncada, J. P. (2021). *La pandemia de COVID-19 y su impacto en los niños: perspectiva desde un punto de vista holístico*. <https://www.redalyc.org/journal/719/719698666002/html/>
- Lizondo, R. A., Jiménez, D. S., Morales, D. A., & Veritas. (2021). *Pandemia y niñez: Efectos en el desarrollo de niños y niñas por la pandemia Covid-19*. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/n/352882052_Pandemia_y_ninez_Efect

- os en el desarrollo de niños y niñas por la pandemia Covid-19
- *Early Emotion Understanding: When do Babies Learn about Emotions?* – *Psychology in Action*. (2016, 12 julio). <https://www.psychologyinaction.org/2016-07-12-early-emotion-understanding-when-do-babies-learn-about-emotions/#:~:text=Babies%20begin%20exploring%20their%20world.as%20identify%20them%20in%20situations>
 - Ulloa, G. (2022, 1 mayo). Los cuatro estilos de crianza y cómo afectan el desarrollo de tus hijos. *BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile*. <https://www.biobiochile.cl/noticias/vida-actual/familia/2022/05/01/los-cuatro-estilos-de-crianza-y-como-afectan-el-desarrollo-de-tus-hijos.shtml>
 - Admin. (s. f.). *Estos son los 6 Modelos de Crianza presentes en la familia chilena*. <https://www.worldvision.cl/blog/estos-son-los-6-modelos-de-crianza-presentes-en-la-familia-chilena>
 - *Teoría de la mente - AutisMIND*. (2017b, enero 28). AutisMIND. <https://autismind.com/teoria-de-la-mente/>
 - *Por lo menos 1 de cada 7 niños y jóvenes ha vivido confinado en el hogar durante gran parte del año, lo que supone un riesgo para su salud mental y su bienestar*. (s. f.-b). <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/1-cada-7-ninos-juvenes-ha-vivido-confinado-hogar-durante-gran-parte-ano>
 - Inter IKEA Systems B.V. (2016). *Cómo elegir el tamaño correcto de alfombra*. https://www.ikea.com/cl/es/files/pdf/76/c/76cc26b2/rugs_home_furnishing_guide_a4_spanish.pdf
 - *Niños, niñas y adolescentes en Chile 2020*. (2020, 1 enero). UNICEF. <https://www.unicef.org/chile/informes/ninos-ninas-y-adolescentes-en-chile-2020>
 - DEFENSORÍA DE LA NIÑEZ. (2021). *INFORME ANUAL Derechos humanos de niños, niñas y adolescentes en Chile*. <https://www.defensorianinez.cl/informe-anual-2021/wp->

- [content/uploads/2021/12/ia2021_tercera_parte_dhh.pdf](#)
- Morón, C. (2010, Julio). LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA INFANCIA. TEMAS PARA LA EDUCACION. <https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7369.pdf>
 - Pearson, I. (2022, 9 agosto). ¿Cómo trabajar las emociones en los niños de preescolar? Pearson. <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/como-trabajar-las-emociones-ninos-de-preescolar#:~:text=Entre%20los%203%20y%205,%2C%20enojo%2C%20sorpr esa%20o%20asco>
 - Cejudo, J., & López-Delgado, M. I. (2017). Importancia de la inteligencia emocional en la práctica docente: un estudio con maestros. *Psicología Educativa: Revista de los Psicólogos de la Educación*, 23(1), 29-36. <https://doi.org/10.1016/i.pse.2016.11.001>
 - Valenzuela-Zambrano, B. R., Neira, M., & Neira, E. S. (2021b). Estudio sobre la inteligencia emocional de profesores as de la provincia de Concepción, Chile. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 20(44), 29-42. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.002>
 - *Violencia y cariño: un modelo de crianza de niños y niñas en el país.* (s. f.). <https://facso.uchile.cl/noticias/144681/violencia-y-carino-un-modelo-de-crianza-de-ninos-y-ninas-en-el-pais-https://facso.uchile.cl/dam/jcr:0bd187a1-7520-4a0e-840f-f2548dbcadb2/resumen-ejecutivo.-modelos-de-crianza.pdf>
 - Sanabria, S. L. A. (2017). Inteligencia emocional y social: factores determinantes en la conducta estudiantil en el aula de clases. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7842125>
- <https://core.ac.uk/download/pdf/229960442.pdf>

- [Hábitos de vida - Navarra.es.](http://www.navarra.es) (s. f.). http://www.navarra.es/home_es/temas/Portal+de+la+Salud/Ciudadania/Mi+enfermedad/Depresion/Afrontar+la+depresion/habitos+de+vida/#:~:text=Llamamos%20h%C3%A1bitos%20saludables%20a%20todas,factores%20protectores%20para%20el%20bienestar.
- Terapify. (2023). Vínculos afectivos: qué son y cómo se desarrollan. *Terapify*. <https://www.terapify.com/blog/vinculos-afectivos-que-son-y-como-se-desarrollan/>
- *¿Qué son los vínculos afectivos y cómo fortalecerlos? - KidsTudía.* (2021, 13 noviembre). Kidstudia. <https://kidstudia.com/guia/vinculos-afectivos/>
- *Definición núcleo familiar.* (s. f.). https://www.eustat.eus/documentos/opt_0/tema_395/elem_1468/definicion.html
- Admin. (2022, 17 abril). *Círculo social - Sociología - Definiciones y conceptos.* Definiciones y
- conceptos. <https://definicionesyconceptos.com/circulo-social-sociologia-informacion-escolar/>
- Salcedo, J. F. S. (2008). *Los vínculos sociales como formas de regulación. Reflexiones sobre el poder de los vínculos en la sociedad colombiana.* Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85913301008>
- Domínguez, L, & Schade, N (2007). *PERCEPCIONES DE LOS NIÑOS PREESCOLARES CON RESPECTO A LOS DIBUJOS ANIMADOS.* [Archivo PDF]
- Domínguez, L, & Schade, N (2007). *El niño preescolar como telespectador.* [Archivo PDF]
- Domínguez, L. (s. f.). *Mediación televisiva de los padres con hijos preescolares.* http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872010000200004

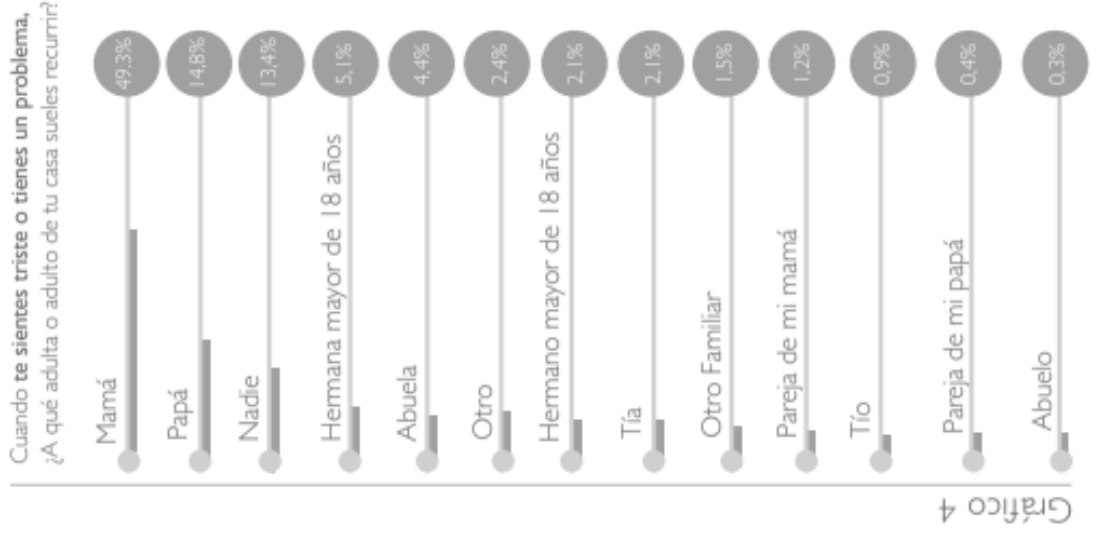
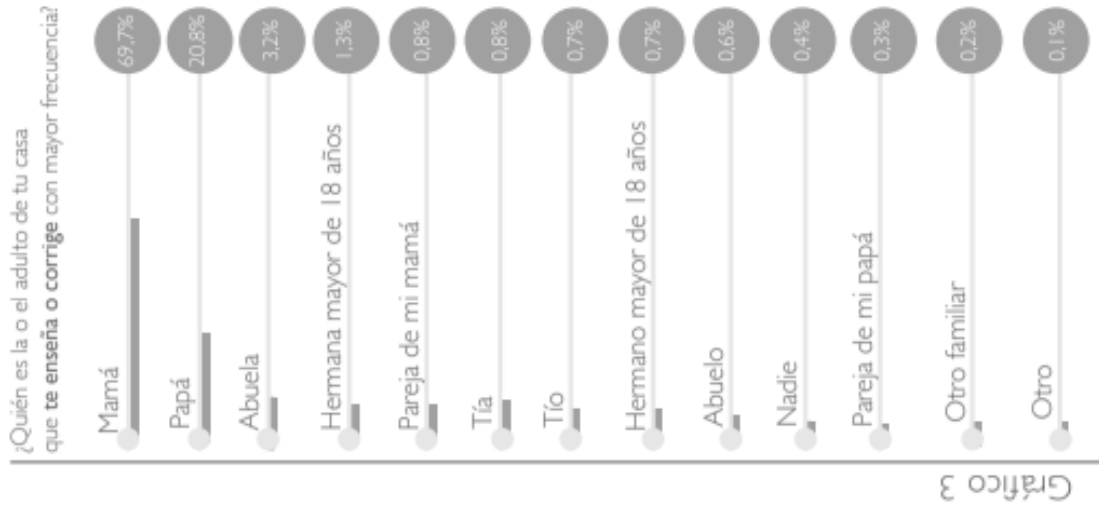
Anexos

Anexo 1, “Estrategia de los 5 porqué’s”.

89% de niños en Chile presentó por la pandemia del covid-19 **alteraciones conductuales o emocionales** (concentración, irritabilidad, depresión, estrés y malestar psicológico).

- ¿Por qué? Niños no saben canalizar y comunicar sus **emociones** de buena manera
- ¿Por qué? No han tenido la oportunidad de relacionarse correctamente con otros niños o adultos
- ¿Por qué? Debido a la pandemia se dificultó el generar **vínculos sociales** aunque ya no estemos con restricciones
- ¿Por qué? Existen problemas en la base, que son los **vínculos afectivos**
- ¿Por qué? Vínculos afectivos no son firmes y solidos al estar en un ambiente de estrés en el hogar.
- ¿Por qué? No permitió que padres cumplan con su rol de **agentes socializadores y educadores**.
- ¿Por qué? Dentro de la vida cotidiana no se estimulan las habilidades socioemocionales
- ¿Por qué? Padres desconocen las herramientas para estimular las habilidades socioemocionales.
- ¿Por qué? **Emociones** no son puestas como una prioridad en la educación

Anexo 2, “Adulto significativo identificado por los niños dentro del hogar”.



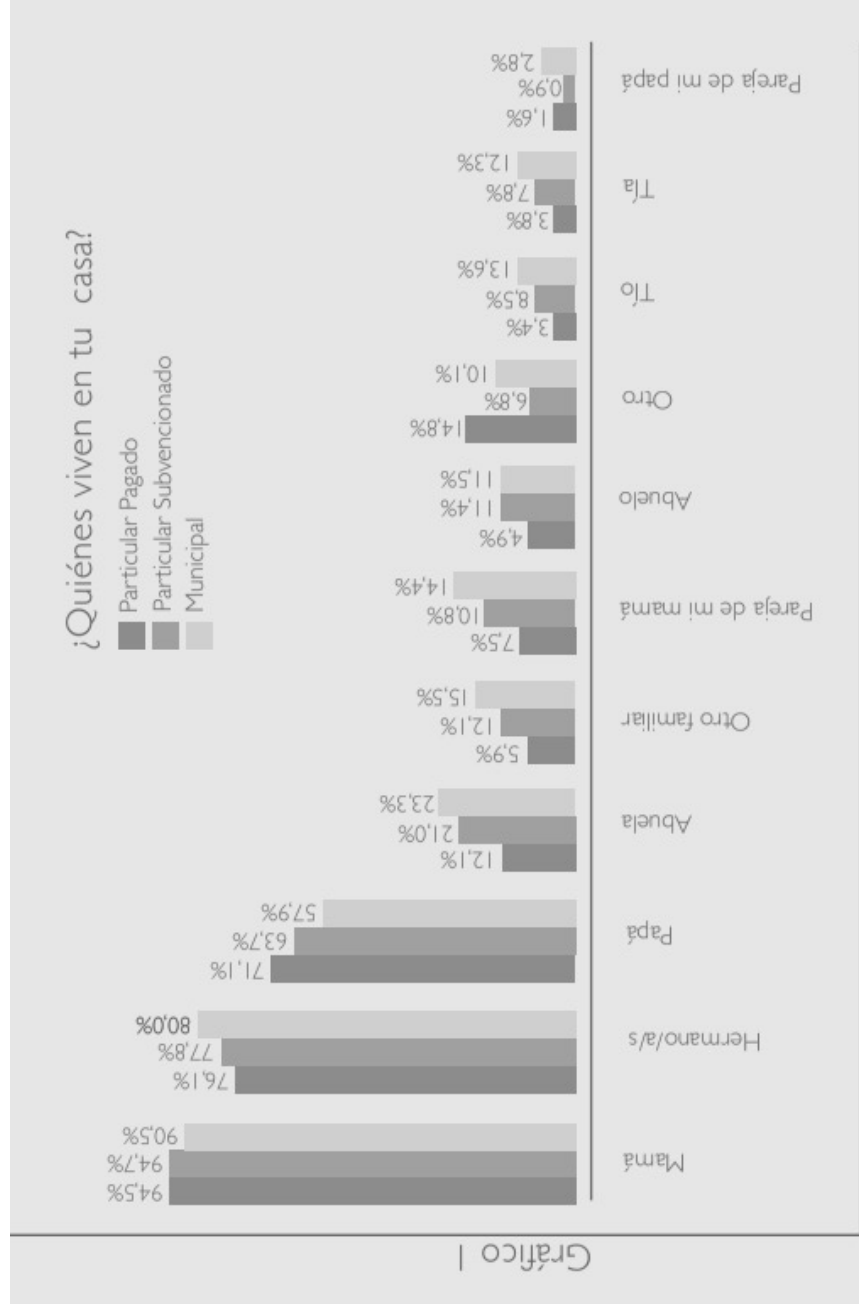
Fuente: Elaboración propia

Anexo 3, Tabla 1: “Resultados Generales en las dimensiones de Inteligencia Emocional en profesores/as de la Provincia de Concepción” .

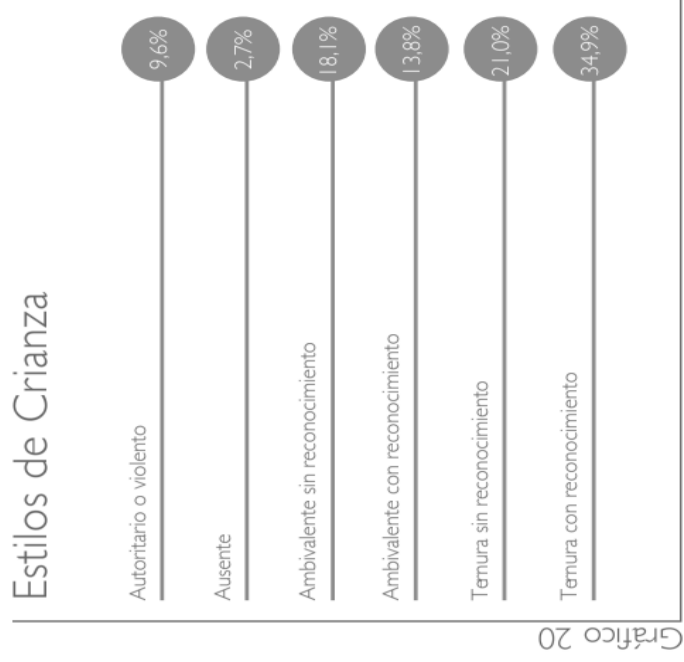
Dimensiones de Inteligencia Emocional			
	Atención	Claridad	Reparación
<i>N total</i>	110	110	110
<i>M</i>	.55	.65	.71
<i>DT</i>	.895	.943	.961
Niveles de IE Escaso (%)	72.7	67.3	64.5
Niveles de IE Adecuado (%)	27.3	32.7	35.5

Nota. *DT*: Desviación típica.

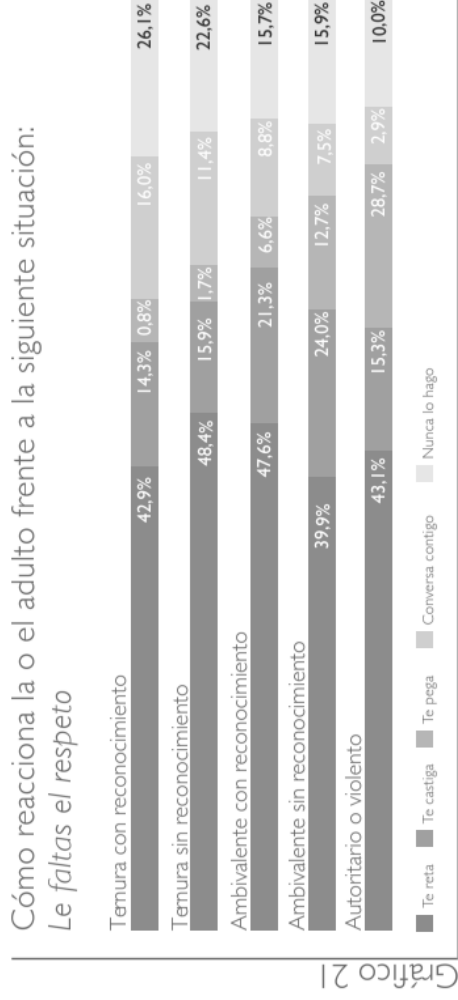
Anexo 4, gráfico: “Personas presente en los hogares de los niños clasificados por los establecimientos educaciones a los que asisten los niños”.



Anexo 5, “Porcentaje de la medida en que se presenta cada modelo de crianza en las familias chilenas crianza”.



Anexo 6, “Como reacciona la o el adulto frente a faltas de respeto clasificado por el modelo de crianza adoptado”.



Anexo 7, “Como reacciona la o el adulto frente a los gritos por parte de los niños, clasificado según el modelo de crianza adoptado”.

Cómo reacciona la o el adulto frente a la siguiente situación:
Le gritas



Gráfico 22

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 8, “Como reacciona la o el adulto frente al trato con respeto por parte de los niños, clasificado según el modelo de crianza adoptado” .

Cómo reacciona la o el adulto frente a la siguiente situación:
Lo tratas con respeto

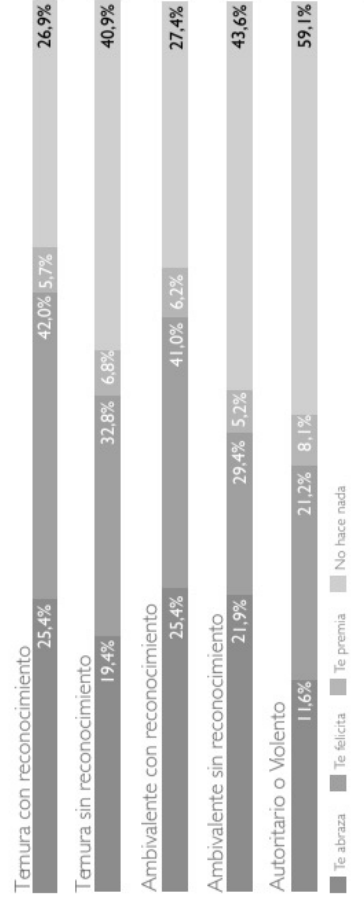
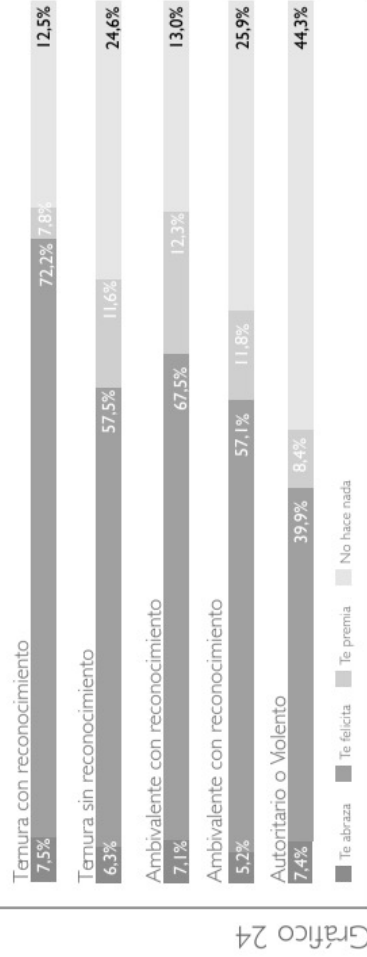


Gráfico 23

Anexo 9, “Como reacciona la o el adulto frente al cumplimiento de deberes por parte de los niños, clasificado según el modelo de crianza adoptado”.

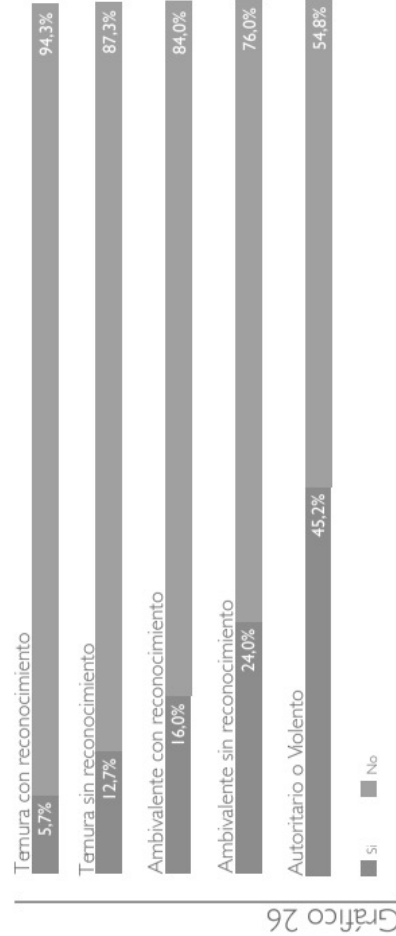
Cómo reacciona la o el adulto frente a la siguiente situación:
Cumples con tus deberes



Fuente: Elaboración propia.

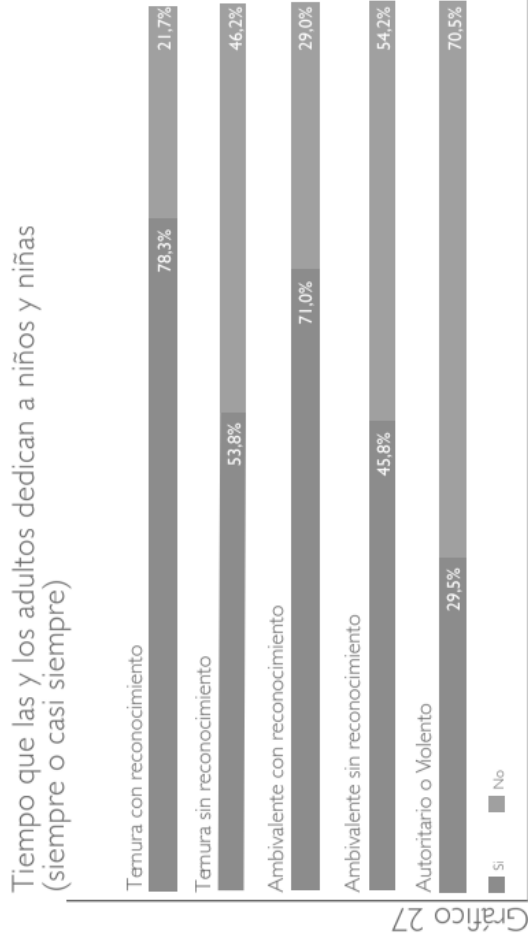
Anexo 10, “Percepción de los niños y niñas de los retos como críticas, clasificado según el modelo de crianza adoptado”.

Percepción de los niños y niñas respecto a si los adultos significativos *“los critican (siempre o casi siempre)”*



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 11, “Tiempo que las y los adultos dedican a niños y niñas, clasificado según el modelo de crianza adoptado”.



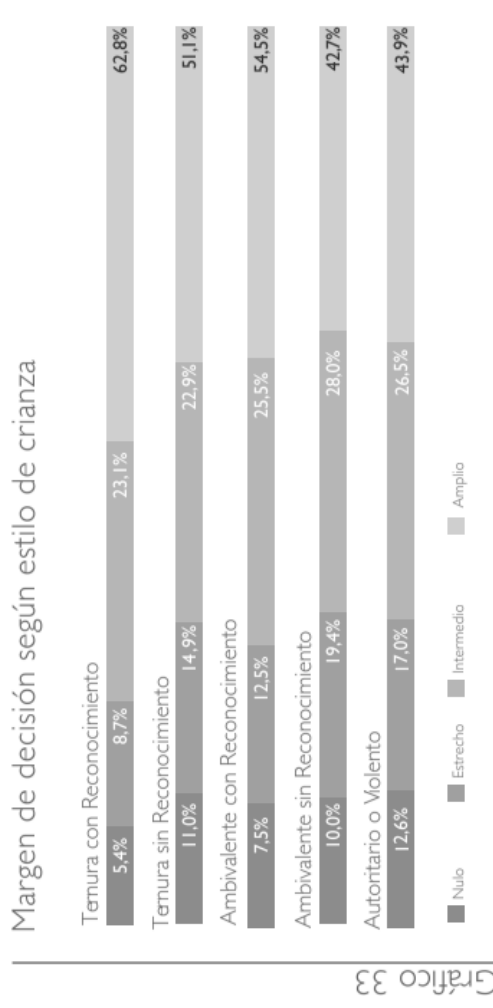
Anexo 12, “Como reacciona la o el adulto frente a la comunicación de un problema por parte de los niños, clasificado según el modelo de crianza adoptado”.

Cómo reacciona la o el adulto frente a la siguiente situación:
Le cuentas un problema



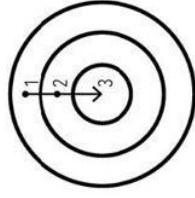
Anexo 13, “Margen de decisión, clasificado según el modelo de crianza adoptado”.

Margen de decisión según estilo de crianza



Anexo 14, “Hábitos basados en la identidad y basado en los resultados”.

HÁBITOS BASADOS EN RESULTADOS



HÁBITOS BASADOS EN LA IDENTIDAD

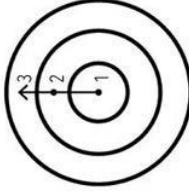


FIGURA 4. En los hábitos que están basados en resultados, el enfoque está en lo que queremos lograr. En los hábitos basados en la identidad, el enfoque está en quién queremos llegar a ser.

Anexo 15, “Las tres capas del cambio de conducta”.

LAS TRES CAPAS DEL CAMBIO DE CONDUCTA

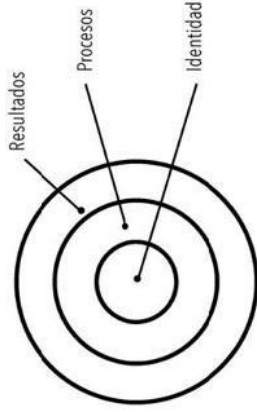



FIGURA 3. El cambio de conducta está formado por tres capas o niveles: un cambio en tus resultados, uno en tus procesos y uno en tu identidad.


Anexo 16, Tabla 1. “Las cuatro leyes del cambio de conducta”.

Cómo crear un buen hábito	
Primera Ley (SEÑAL)	Hacerlo obvio
Segunda Ley (ANHELO)	Hacerlo atractivo
Tercera Ley (RESPUESTA)	Hacerlo sencillo
Cuarta Ley (RECOMPENSA)	Hacerlo satisfactorio

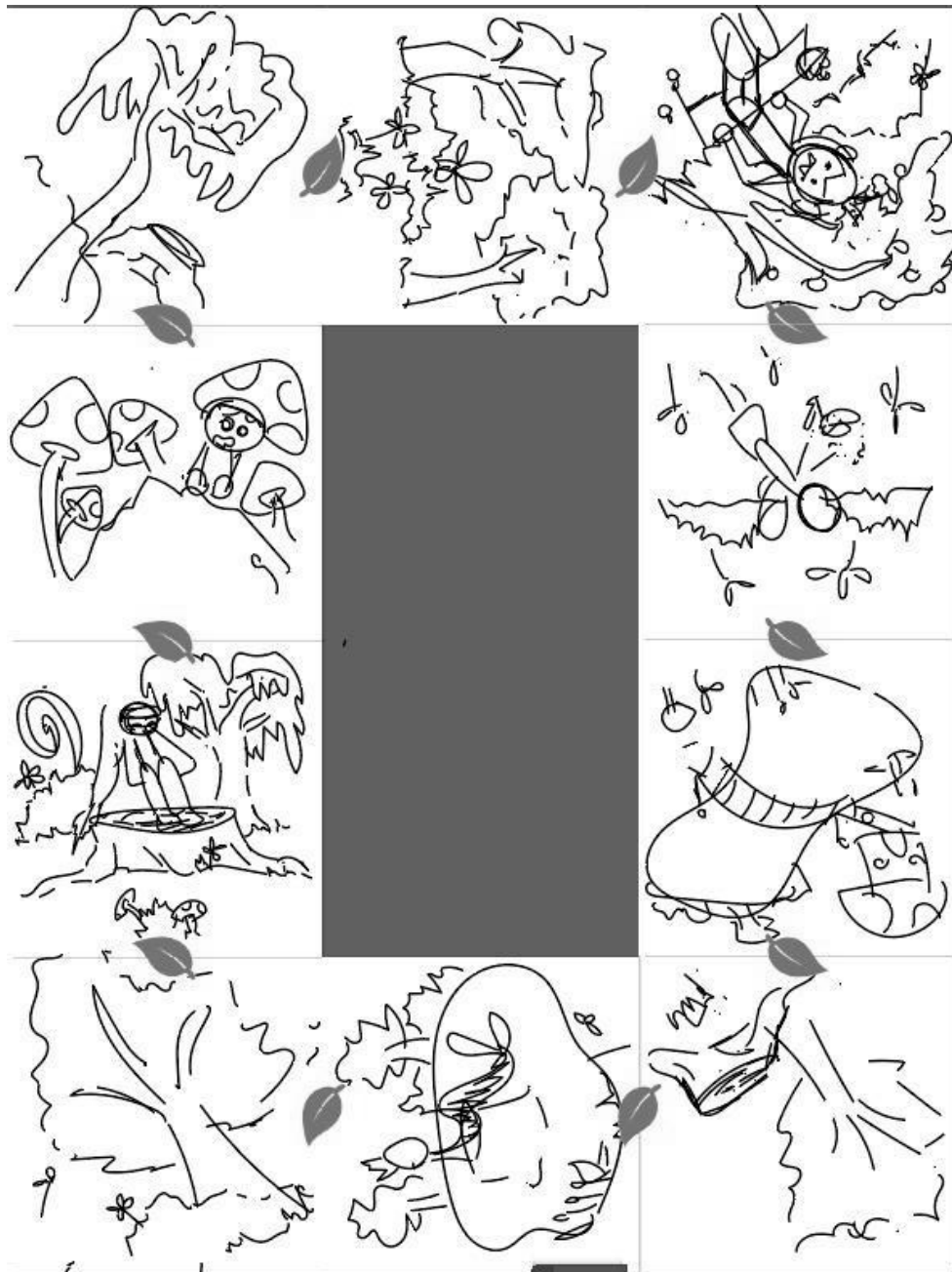
Anexo 17, “Buyer persona de niños entre 3 y 5 años”

<p>Perfil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudiante de educación primaria (pre-kinder) - La menor de dos hijos 	<p>Retos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es tímida, no se atreve a hablar con niños desconocidos para jugar en la plaza.
<p>Datos demográficos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mujer, 4 años de edad - Vive en Valparaíso con sus padres y su hermano mayor 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugar muy poco con su familia - Aburrirse por jugar y hacer siempre lo mismo - Que sus padres no la entiendan cuando esta enojada
<p>Hábitos</p> <p>Llega del jardín directamente a jugar con sus legos o pintar mientras ve la televisión.</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encontrar un nuevo juego - Convencer a sus padres para que jueguen mas con ella.
<p>Megan</p>  <p>Intereses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ir a la plaza o a playa para correr y saltar. - Le gusta inventar historias de fantasía cuando juega para interpretar distintos personajes. 	

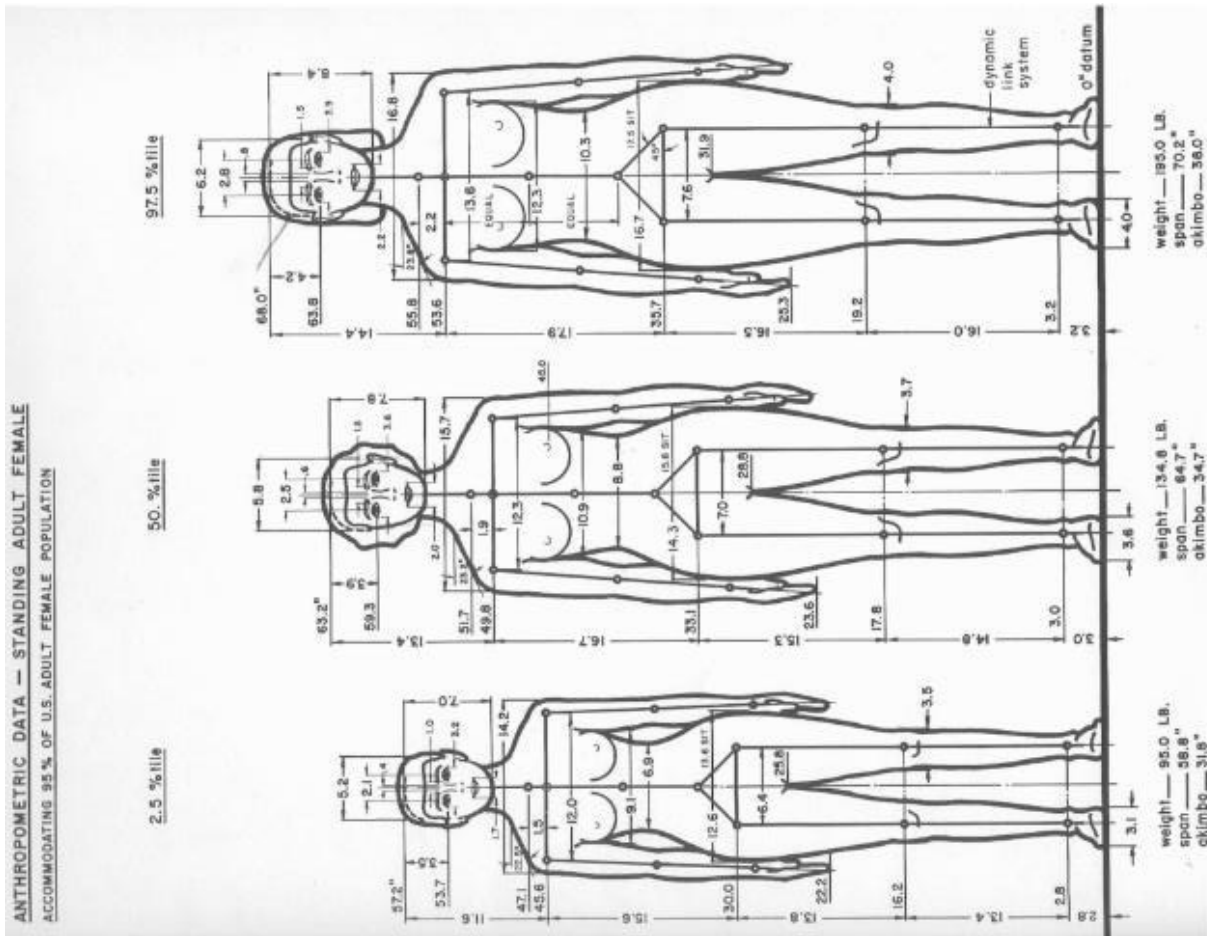
Anexo 18, “Buyer persona de padres de hijos que tienen entre 3 y 5 años”

<p>Perfil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enfermera de un centro de salud pública - Madre de dos hijos, casada 	<p>Retos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinar los tiempo de su familia con su tiempo libre
<p>Datos demográficos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mujer, 34 años de edad - Vive en un departamento en Valparaíso con su esposo y hijos. 	<p>Frustraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - No saber como controlar las rabieta de su hija - No pasar tiempo con su familia porque siempre llega cansada del trabajo.
<p>Hábitos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Llega cansada del trabajo a cocinar para cena y el almuerzo del día siguiente para toda su familia. Además de ordenar y limpiar su casa. 	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encontrar un tiempo libre para compartir con sus hijos y conectar mejor con ellos.
<p>Rosario</p>  <p>Intereses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salir a pasear con su familia a comer afuera o ir al cine. - En sus tiempos libres le gusta sentarse a ver televisión 	

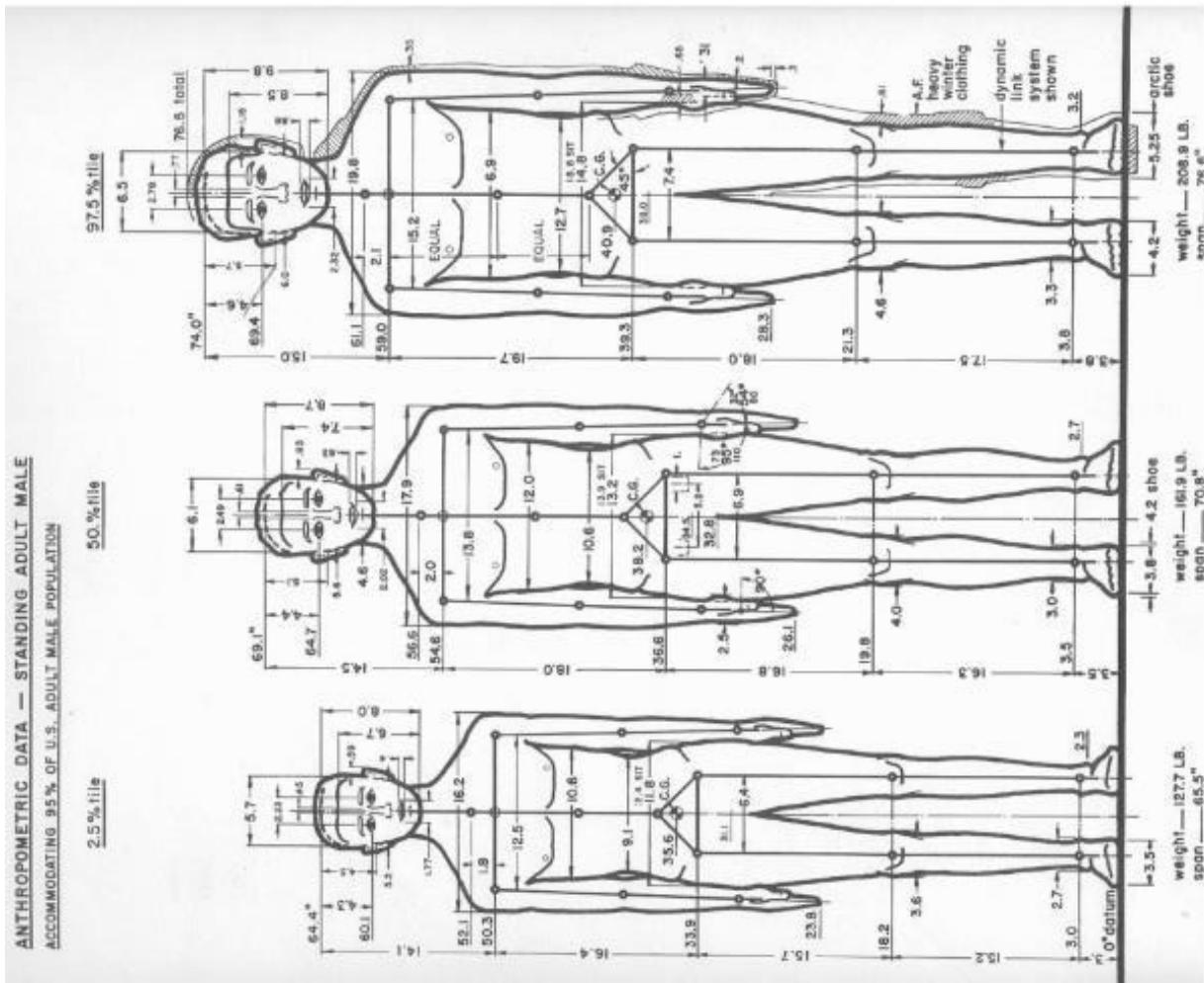
Anexo 19, casillas primera validación de armado del tablero.



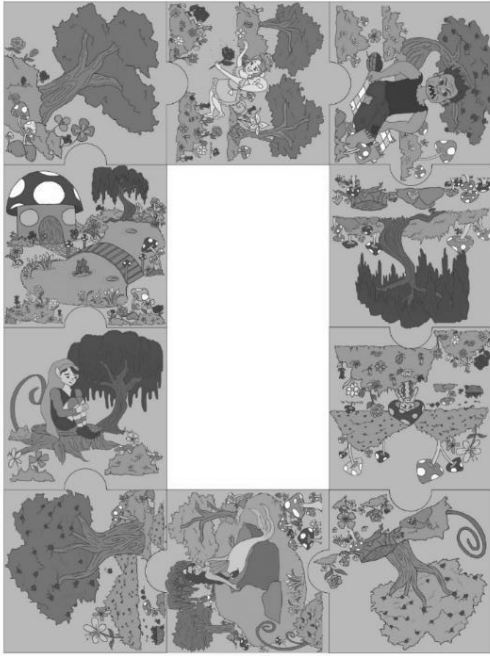
Anexo 20, "Antropometría mujer adulta", (medidas en pulgadas)



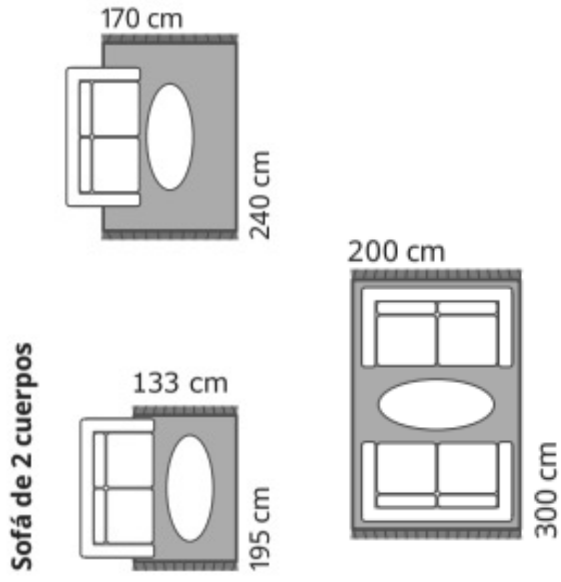
Anexo 21, "Antropometría hombre adulto", (medidas en pulgadas)



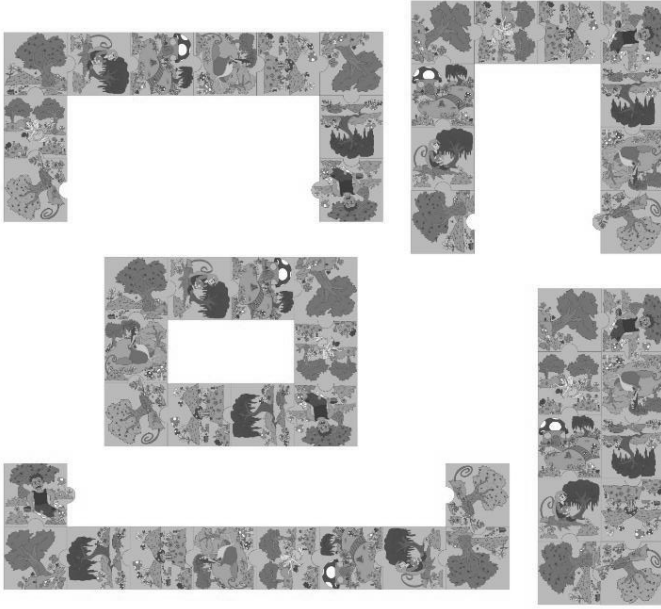
Anexo 22, “Variaciones principal tablero de juego”.



Anexo 23, “Tamaño alfombra para espacio con sofá de 2 cuerpos, según ikea”.



Anexo 24, “Variaciones de casillas para armar tablero”.



Anexo 25, “Tarjetas de emociones”.

▪ **Alegría**



▪ Tristeza



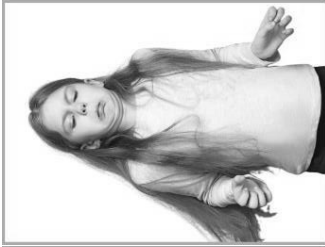
▪ Miedo



▪ Ira



▪ Asco



Anexo 26, “Tarjetas de actividades”.

<p>¡Cuéntanos!</p> <p>¿Alguno de los jugadores ha hecho algo por ti que te hizo sentir triste?</p> <p>Me siento triste cuando (jugador)...</p>	<p>¡Cuéntanos!</p> <p>¿Alguno de los jugadores ha hecho algo por ti que te hizo sentir enojado/a?</p> <p>Me siento enojado cuando (jugador)...</p>
<p>¿Qué es lo mejor que te paso hoy y te hizo sentir feliz?</p>	<p>Respiración para motivarte</p> <p>¡Todos participen!</p> <p>Ponte de pie con las manos sobre las rodillas semiflexionadas y con el torso inclinado hacia adelante.</p> <p>Inhala y cuando exhales bota el aire con toda la energía que tengas</p>  <p>(Repite 10 veces)</p>
<p>Respiración de las vocales a-e-i-o-u</p> <p>¡Todos participen!</p> <p>Inhala fundamentalmente por 4 segundos y al momento de exhalar haz el sonido de una vocal.</p> <p>(Repite con cada una de las vocales)</p>	<p>¿Qué te hace sentir triste? y ¿Por qué?</p>

<p>¿Qué te hace sentir enojado/a? y ¿Por qué?</p>	<p>¿Qué te hace sentir asustado/a? y ¿Por qué?</p>
<p>¿Qué te hace sentir asco? y ¿Por qué?</p>	<p>Nombra 1 fortaleza y 1 debilidad propia</p> <p>Comenten entre todos</p>
<p>Imagina, ¿Cómo se sentiría una persona si pierde su juguete favorito?</p>	<p>Imagina, ¿Cómo se sentiría una persona si se le cae al suelo su helado favorito?</p>

Imagina,
¿Cómo se
sentiría una
persona al
tener que
comer una
comida que no
le gusta?

Imagina,
¿Cómo se
sentiría una
persona al
comer su
comida
favorita?

Imagina,
¿Cómo se
sentiría otra
persona al
caerse y
hacerse una
herida?

¿Qué canción o
melodía te hace
sentir feliz?

Cántala o
tararéala

¿Qué objeto te
ayuda a
calmarte
cuando te
sientes triste?

¿Qué objeto
que te ayuda a
calmarte
cuando te
sientes
asustado/a?

¿Qué objeto
que te ayuda a
calmarte
cuando te
sientes
enojado/a?

¿Qué harías si
ves a un
amigo/a
llorando solo/a
en un rincón?

Comenten entre todos

¿Cómo te
sentirías si
pierdes tu
juguete
favorito y que
harías?

¿Cómo te
sentirías si te
dan algo para
comer que no
te gusta y que
harías?

¿Qué cosas te
hacen reír?

Nombra 2

¿Qué harías
para consolar a
alguien que
esta triste?

comenten entre todos

<p>¿Qué harías para motivarte cuando te sientes triste?</p>	<p>comenten entre todos</p>
--	-----------------------------

<p>¿Cómo te sientes cuando te despiertas por las mañanas?</p>
--

<p>¿Qué haces cuando sientes asco?</p>	<p>Como lo expresas</p>
---	-------------------------

<p>¿Qué actividad haces muy bien y te gusta hacer?</p>	<p>(Ej: Dibujar, jugar a la pelota, cantar, etc)</p>
---	--

<p>¿Qué haces cuando te sientes feliz?</p>	<p>Como lo expresas</p>
---	-------------------------

<p>¿Qué haces cuando te sientes triste?</p>	<p>Como lo expresas</p>
--	-------------------------

<p>Si un compañero te golpea ¿Cómo te sentirías?, ¿Qué deberías hacer?</p>	<p>Comenten entre todos</p>
---	-----------------------------

<p>Si alguien te dice algo que te hizo enojar mucho ¿Qué harías y que deberías realmente hacer?</p>	<p>Comenten entre todos</p>
--	-----------------------------

<p>¿Qué haces cuando te sientes enojado/a?</p>	<p>Como lo expresas</p>
---	-------------------------

<p>¿Qué haces cuando sientes miedo?</p>	<p>Como lo expresas</p>
--	-------------------------

<p>Tus padres no te compran el juguete que mas querías, ¿Qué harías y ¿Qué deberías hacer realmente?</p>	<p>Comenten entre todos</p>
---	-----------------------------

<p>¿Cómo te sientes cuando se acaba tu tiempo para jugar y debes irte a dormir?</p>	<p>Comenten entre todos</p>
--	-----------------------------

<p>¿Por qué te sientes así?</p>	<p>Comenten entre todos</p>
--	-----------------------------

¿Está bien sentir tristeza?	¿Está bien sentir asco?
Comenten entre todos	Comenten entre todos

¿Cómo sabes cuando una persona esta triste?	¿Cómo sabes cuando una persona esta enojada?
Comenten entre todos	Comenten entre todos

¿Está bien sentir felicidad?	¿Está bien sentir miedo?
Comenten entre todos	Comenten entre todos

¿Cómo sabes cuando una persona esta asustada?	¿Cómo sabes cuando una persona siente asco?
Comenten entre todos	Comenten entre todos

¿Está bien sentir ira?	¿Cómo sabes cuando una persona esta feliz?
Comenten entre todos	Comenten entre todos

Anexo 27, “Comentarios validación tarjetas de actividades con educadora de párvulo”.

<p>¿Qué emociones te hacen sentir bien?</p>	<p>¿Qué emociones te hacen sentir mal?</p>
<p>¡Cuéntanos! ¿Alguno de los jugadores ha hecho algo por ti que te hizo sentir feliz?</p> <p><small>Me siento feliz cuando (jugador)...</small></p>	<p>¿Qué te hace sentir feliz? y ¿Por qué?</p>

B **Bárbara Cortés**
23:10, ayer





















Para los niños es mejor que las tarjetas estén en forma de preguntas: ¿Qué te hace sentir feliz? y ¿Por qué?, ya que la pregunta los hace reflexionar, aparte de la entonación, como que capta más la atención del niño.

B **Bárbara Cortés**
23:10, ayer

Estaría bueno que en las instrucciones del juego se mencione que el adulto a cargo del juego después de realizar la pregunta o leer la tarjeta que de un ejemplo, así los niños y niñas lo entienden mejor y ellos sigan contando sus experiencias

Anexo 28, Paleta de colores personajes

“Bosque de las emociones”.

Hada (Alegria)		#FBA405		#FCC913		#FBEC55		#FAE987
Duende (Tristeza)		#325068		#73B3B2		#27AABF		#B0D6F5
Sirena (Asco)		#2F681A		#7AB865		#ABD373		#CDEE77
Honguito (Miedo)		#60618F		#6A398C		#B97898		#CFABE8
Gigante (Ira)		#94080D		#D00614		#EC061D		#E37F76

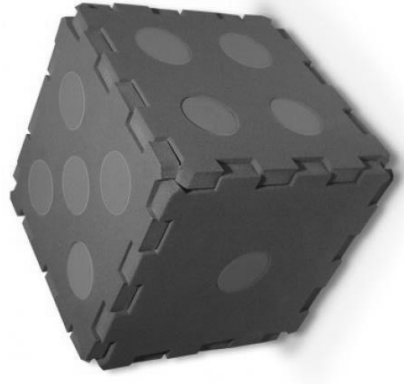
Anexo 29, costo variable.

COSTOS VARIABLES						
Producto	Proveedor	Material	Cantidad	Precio unitario	Total costo	
Goma eva	Mercado libre	plancha goma eva 3mmx1mtx1mt	3	\$4,960	\$14,880	
Chapita	chapitaschile	chapita alfiler 4,4cm	10	\$255	\$2,550	
Papel fotocopia	dipy.cl	Papel Fotocopia Multiproposito A4 75 Gr 500 Hj	0.004	\$3,464	\$14	
Tarjetas actividades/emocion	dipy.cl	Papel Opalina Lisa Blanco Carta 100 Hojas 225 gr	0.09	\$12,443	\$1,120	
Papel plotter	dipy.cl	Rollo Papel Ploters 60 Cm X 50 Mt 80 Gr	0.118	\$8,341	\$984	
				Total CV	\$19,548	

Anexo 30, costo fijo.

COSTOS FIJOS						
Producto	Proveedor	Material	Cantidad	Total costo		
Maquina estampadora	Addacor	Estampadora Sublimadora Hp 50x70cm	1	643,955		
Cortadora	Quady Hardware Tools Store	Sierra de corte de esponja de goma EVA, 220V, 20CM.	1	429,608		
Plotter	Sc global	Plotter HP DesignJet T250 24 Pulgadas 24-in 5HB06A	1	649,990		
			Total CF	1,723,553		

Anexo 31, Cuadro comparativo, precios de juegos en base a las emociones.



Anexo 32, Cuadro comparativo, precios de juegos en base a las emociones

Juegos	Precio
Emotio	\$18.990
Emoticonsules	\$20.470
Oca de las emociones	\$21.400
Precio promedio	\$20.287

Anexo 33, Cuadro comparativo, precios de juegos de mesa más vendidos en mercado libre.

Juegos	Precio
1° Dobble blister	\$10.990
2° Dixit expansiones	\$17.990
3° Timeline clasico	\$11.990
4° Brainbox Harry Potter	\$14.990
5° Tranvía Mortal	\$27.990
6° Dixit odyssey	\$29.990
7° Guatafac	\$19.980
8° Rummikub	\$23.990
9° Dobble clásico	\$14.990
10° Chromino	\$23.990
Precio promedio	\$19.689

Anexo 34, Respuestas validación Amelia (3 años y 9 meses) con Daniza (Madre)

Adulto pregunta si se arma primero el tablero o con el dado se arma, no se comprende bien que actividad va primero.

Preguntas del evaluador

- ¿Comprenden las instrucciones la primera vez que se leen?

armado: 2 min

Lo hace en los 2 min. Niña al llamarle la atención las ilustraciones, específicamente

los personajes, toma estas casillas y se las va pasando a su madre, la madre es quien toma la iniciativa de armar el juego, luego niña la imita y comienza a ordenar las casillas.

- ¿Comienzan a jugar entendiendo la dinámica?

Madre no se percató, hace una lectura de instrucciones rápida, pero la niña al ver los personajes los apunta y sola menciona que emoción representa, además de darse cuenta de que en las chapitas están los mismos personajes. Gracias a esto la madre les pone más atención a estas casillas y entiende luego de leer nuevamente las

No sabe si se juega entre ambos o solo la niña, luego de confirmar como es, se continúa jugando como debería, por turnos y moviéndose en el tablero.

- ¿Empiezan por turnos, tirando el dado?

instrucciones que gracias a las casillas de emociones puede ir ganando las chapitas.

- ¿Se entabla la comunicación entre ambos al comenzar con las acciones?

Si, adulto guía bien a la niña, haciendo las preguntas, repitiéndolas y en caso de ser necesario le da ejemplos en tono de pregunta para que niña confirme la respuesta.

- ¿El niño es capaz de responder después que el adulto da ejemplos?

Si, la primera pregunta le costó un poco más, además de que la niña se sentía un poco cohibida al principio, pero al ir avanzando la niña entra en confianza, comenzando a comprender mejor y busca una respuesta con ayuda de la madre.

- ¿El niño muestra entusiasmo por armar las casillas?

Si, lo que más le llama la atención son las casillas, específicamente los personajes.

- ¿El niño muestra entusiasmo al iniciar el juego?

Si, al momento de tirar el dado se emociona, y literalmente salta de una casilla en otra riéndose.

- ¿El niño muestra entusiasmo a medida que van avanzando en el juego?

luego de ganar su primer chapita, se siente más emocionada en poder ganar alguna chapita, en donde las toma constantemente y la madre le repite que primero debe ganárselas.

Encuesta adulto significativo (preguntas abiertas)

- ¿Tuvo dificultades para entender las instrucciones? y ¿qué le costó más entender?

No hay dificultad, solo había que ir revisándolas contentamente porque se me olvidaba lo que decía.

- ¿Tuvo dificultades para entender la dinámica de juego?, como se iniciaba y cómo se llegaba a ganar.
 - ¿Cómo evaluaría la dificultad para armar las casillas? (difícil, regular, fácil)
- Para un adulto regular, pero para un niño es más difícil si lo arma el solo.
- Al leer las instrucciones, ¿Entendió lo que representaban las caras del dado?
- Si, solo había que leer más de una vez para recordar lo que representaba.
- Observaciones:
- Encuentro que el juego está super bien, es muy llamativo para un niño, algunas preguntas están redactadas de forma más difícil, pero una vez que yo le leía de nuevo la pregunta con otras palabras la Amelia y al darle ejemplo ella entendía mejor.
- ¿Tuvo dificultades para entender la dinámica de juego?, como se iniciaba y cómo se llegaba a ganar.
- Al comienzo no sabía si jugábamos ambas, pero además de eso todo se entendía bien.
- ¿Supo diferenciar entre casillas normales y casillas de las emociones?
- Si, la misma Amelia menciono las emociones de las casillas.
- ¿Logró entender cómo se unían las casillas, como piezas de rompecabezas?
- Si, al momento de unir las por la forma se sabía cómo iban, pero en algún momento dude porque yo las veo desde frente (haciendo referencia a una vista como de un cuadro), pero luego de que ya tenía muchas armadas me paraba sobre estas y me di cuenta de que al pararme en las casillas la vista era de frente y ahí ya lo entendí completamente.

Anexo 35, Respuestas validación Tomás (3 años y 6 meses) con Cindy (Madre)

Preguntas del evaluador

- ¿Comprenden las instrucciones la primera vez que se leen?

Si, pero tienen que estar constantemente leyendo la sección del dado

- ¿Se ven complicados en armar las casillas? Tiempo estimado de armado: 2 min

No, lo primero que toma el niño son las casillas y sin que la madre le diga nada, las comienza a unir solo, la madre solo las va ordenando para que caigan en el espacio. La madre menciona que en el jardín juegan mucho con los rompecabezas, por eso entendió muy rápido como iban las piezas.

- ¿Comienzan a jugar entendiendo la dinámica?

Si, comienza primero el niño y después la madre le menciona que es el turno de ella.

- ¿Empiezan por turnos, tirando el dado?

Si, al leer las instrucciones saben que primero empieza el niño y después el adulto.

- ¿Comprenden y hacen diferenciación de las casillas normales y casillas de emociones?

Si, niño ve los personajes y dice “está triste” o “está enojado”, identificando los personajes, y madre le explica que al caer ahí se gana las chapitas, cosa que hace que el niño tome las chapitas y las acomode encima de las casillas.

- ¿Se entabla la comunicación entre ambos al comenzar con las acciones?

Si, la madre guía totalmente el juego. No solo con las preguntas, además mencionándole al niño que es su turno de tirar el dado.

- ¿El niño es capaz de responder después que el adulto da ejemplos?

Si, le cuesta un poco concentrarse porque se distrae con las chapitas cada vez que pasan por una casilla de personaje, pero una vez que la madre llama su atención leyéndole la pregunta presta atención y escucha cuando le da en todas las actividades ejemplos al niño o guiando con más preguntas para que este dé una respuesta.

- ¿El niño muestra entusiasmo por armar las casillas?

Si, lo primero que hace es armarlas por sí solo

- ¿El niño muestra entusiasmo al iniciar el juego?

Si, le divierte tirar el dado y avanzar por las casillas.

- ¿El niño muestra entusiasmo a medida que van avanzando en el juego?

Si, si bien se desconcentra porque quiere tener las chapitas, va entendiendo poco a poco que primero debe ganarlas, al momento de ganar la primera y ponérsela en

la ropa, se emociona y cada vez que gana una nueva lo celebra con su madre.

Encuesta adulto significativo (preguntas abiertas)

- ¿Tuvo dificultades para entender las instrucciones? y ¿qué le costó más entender?

No, todo estaba claro

- ¿Tuvo dificultades para entender la dinámica de juego?, como se iniciaba y cómo se llegaba a ganar.

No

- ¿Supo diferenciar entre casillas normales y casillas de las emociones?

Si, se notaban al tiro por los personajes.

- ¿Logró entender cómo se unían las casillas, como piezas de rompecabezas?

Si, solo costo el orden, pero una vez que nos empezamos a guiar por el dibujo de las instrucciones se hizo más fácil.

- ¿Cómo evaluaría la dificultad para armar las casillas? (difícil, regular, fácil)

Fácil para ambas

- Al leer las instrucciones, ¿Entendió lo que representaban las caras del dado?

Si

- Observaciones:

No realmente, solo que estaba entretenido y llamativo el juego al menos para los niños.

Anexo 36, Respuestas validación Mía (6 años y 6 meses) con Catalina (Hermana mayor)

Preguntas del evaluador

- ¿Comprenden las instrucciones la primera vez que se leen?

Mia sabe leer, por lo que en conjunto van leyendo las instrucciones por parte. Antes de comenzar con las instrucciones niña pregunta que significan las caras del dado, por lo que es lo primero que leen y después leen en orden.

- ¿Se ven complicados en armar las casillas? Tiempo estimado de armado: 2 min

Niña une sin dificultad el rompecabezas, la forma ayuda a que el ensamblado sea intuitivo. Van armando muy bien las casillas, pero en un momento vuelven a ver las instrucciones y ven los ejemplos, en donde la niña identifica que estos están coloreados, por lo que desarmar el progreso que llevan

pensando que deben replicar el orden de los colores que dice la hoja.

- ¿Comienzan a jugar entendiendo la dinámica?

Una vez armado el tablero, comienzan a jugar sin problema.

- ¿Empezan por turnos, tirando el dado?

Si, al leer las instrucciones saben que primero empieza la niña y después el adulto.

- ¿Comprenden y hacen diferenciación de las casillas normales y casillas de emociones?

Si, a primera vista la niña toma cada una de las casillas y nombre la emoción que el personaje representa y gracias a la lectura de las instrucciones saben que las casillas de las emociones son importantes para poder ganarse las chapitas.

- ¿Se entabla la comunicación entre ambos al comenzar con las acciones?

Si, la niña lee sus propias tarjetas, en algunas ocasiones hace un gesto de estar pensando la respuesta y ahí es cuando el adulto la ayuda dándole ejemplos, que al conocer más a su hermana cree que podría ser su respuesta, así que la niña confirma que si es así o logra dar otra respuesta parecida a la mencionada por el adulto.

- ¿El niño es capaz de responder después que el adulto da ejemplos?

Si, las primeras jugadas el adulto le da ejemplos y la niña después responde, una vez que se avanza, los ejemplos no son tan necesarios.

- ¿El niño muestra entusiasmo por armar las casillas?

Si, las ilustraciones le llaman mucho la atención y los personajes, al instante sabe que se tienen que armar y prácticamente ella armó todo el tablero, adulto solo la ayudaba a acomodarlo dentro del espacio de juego que tenían.

Encuesta adulto significativo (preguntas abiertas)

- ¿El niño muestra entusiasmo al iniciar el juego?

Si, tiene muy presente que para ganar tienen que juntar las 5 chapitas, así que está muy atenta al momento de tirar el dado de si caen en una casilla de emoción o no.

- ¿El niño muestra entusiasmo a medida que van avanzando en el juego?

Si, cada vez que gana una chapita esta más emocionada porque sabe que le van faltando menos, a medida que se avanza se da cuenta que es más difícil caer en la casilla de la chapita que necesita, por lo que al final del juego esta expectante cada vez que se tira el dado, esperando caer en la última emoción que le falta.

- ¿Tuvo dificultades para entender las instrucciones? y ¿qué le costó más entender?

No, todo estaba muy claro, solo tuvimos problema para saber si en el “adivina la emoción” tenía que adivinar el que sacaba la tarjeta o la otra persona.

- ¿Tuvo dificultades para entender la dinámica de juego?, como se iniciaba y cómo se llegaba a ganar.

No.

- ¿Supo diferenciar entre casillas normales y casillas de las emociones?

Si, se notaban al tiro por los personajes.

- ¿Logró entender cómo se unían las casillas, como piezas de rompecabezas?

Si, solo costo el orden, pero una vez que nos empezamos a guiar por el dibujo de las instrucciones se hizo más fácil.

- ¿Cómo evaluaría la dificultad para armar las casillas? (difícil, regular, fácil)

Fácil para ambas.









- Al leer las instrucciones, ¿Entendió lo que representaban las caras del dado?

Si.

- Observaciones:

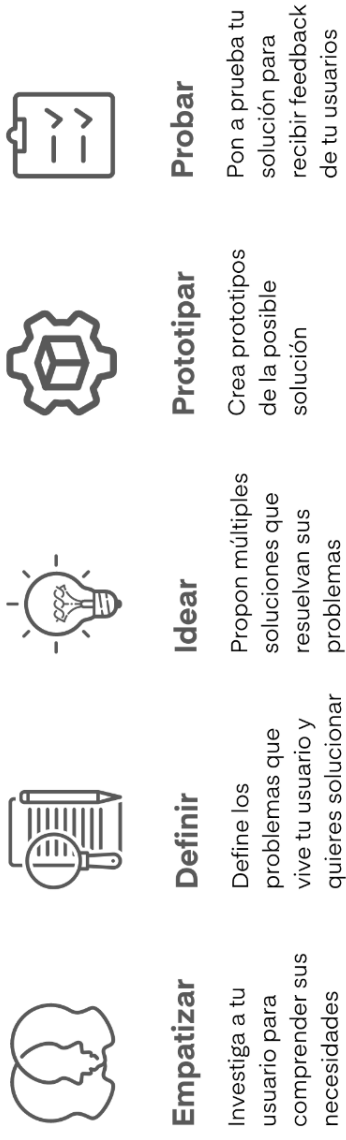
Estaba muy entretenido, al menos la Mia se divirtió harto, estaba muy emocionada por ganarse las chapias, así que encontré super bien que se diera eso como premio.

Anexo 37, Interpretación y reflexión de resultados.

Niño/a	Personalización de las emociones	Armado de casillas	Instrucciones	Usabilidad
 Tomás		Las une por si solo Adulto ordena el tablero	Las comprende sin problema	La dinamica del juego se comprende
 Amelia		Observa al adulto y lo ayuda a unir las Adulto ordena el tablero	No sabe si juega solo el niño o también el adulto. Debe volver a leer instrucciones	Preguntas en tarjetas de actividades son muy complejas 
 Mia		Une y ordena las piezas. se preocupa mucho en recrear exactamente lo que muestran las instrucciones 	Las comprende sin problema	La dinamica del juego se comprende

*Logra identificarlas

Anexo 38, proceso de desarrollo formal, en base a metodología de innovación “Design Thinking”.



DEPARTAMENTO
DE **INGENIERÍA**
EN **DISEÑO USM**
