



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

*Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad  
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador*

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

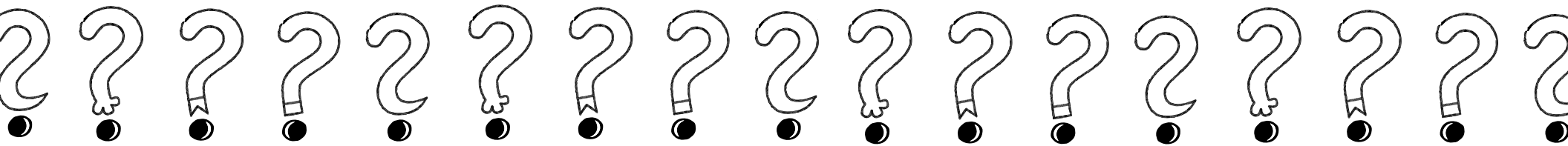
Autora Josefa Fernanda Olivares Rozas  
Profesor Guía Martín Tironi Rodó



# Enigmoción

Juego de mesa para trabajar el vínculo  
socioemocional entre profesores y estudiantes

Enero, 2022 | Santiago, Chile



# Índice

<b>Agradecimientos</b> .....	5	Diseño de identidad .....	87
<b>Motivación</b> .....	6	Packaging e instrucciones .....	91
<b>Introducción</b> .....	7	<b>Implementación de la propuesta</b> .....	<b>99</b>
<b>Marco Teórico</b> .....	8	Estructura de costos.....	100
Educación en tiempos de pandemia.....	9	Model Bussines Canvas.....	101
Distancia con el colegio .....	11	Financiamiento .....	102
Presencia del colegio .....	19	Proyecciones .....	103
Importancia del vínculo.....	22	<b>Conclusiones</b> .....	<b>104</b>
Emociones para el aprendizaje.....	25	<b>Referencias</b> .....	<b>107</b>
Juegos para el vínculo .....	30	<b>Anexos</b> .....	<b>112</b>
<b>Oportunidad</b> .....	34		
<b>Formulación de proyecto</b> .....	36		
<b>Contexto</b> .....	39		
<b>Usuario</b> .....	41		
<b>Antecedentes</b> .....	43		
<b>Referentes</b> .....	47		
<b>Procesos de diseño</b> .....	49		
Mecánica .....	50		
Prototipado .....	53		
Dado y fichas .....	61		
Tarjetas .....	70		



# Agradecimientos

Parte de mi formación como profesional se constituyó fuertemente del el trabajo en equipo. No podría haber confor-  
mado, ni haber logrado los resultados que presentó hoy, sin  
el apoyo de las "personas que aman":

Personas que aman su trabajo.  
Personas que aman opinar y ayudar.  
Personas que aman a otras personas.  
Y Personas que me aman a mí.

"Las personas que aman" me inspiran cada día, por eso le  
doy gracias a las profesoras que me enseñaron un poco  
más de su vida y amor por lo que hacen, a los niños por su  
acogida y autenticidad, a mis amigas diseñadoras que me  
apoyan con sus ideas y su preocupación, a Matías y Fran-  
cisco, a los psicólogos que estuvieron durante el proceso, a  
Carlos que siempre tuvo disposición y sabiduría para el pro-  
yecto, a mi familia, en especial a mi madre que se esmeró al  
intentar apoyarme. finalmente al Colegio Piamarta y su direc-  
ción por permitir poder prototipar mi proyecto con ellos.




# Motivación

Desde pequeña he sentido un respeto profundo por el trabajo educativo, he vivido lo bueno y lo malo de él en piel propia, he tenido la perspectiva de la experiencia docente gracias a mi madre y sus compañeros, he visto la verdadera vocación, he empatizado con el cansancio y las dificultades que se le presentan.

Siempre me va extrañar como los esfuerzos y preocupaciones en este ámbito están puestos en las cosas que hoy no son del todo importantes, currículos desgastantes, solo matemáticas y lenguaje, puntaje académico, sobrematrículas y dinero.

Lo que me motivó a trabajar en este proyecto es poder aportar con mi granito a esta temática. Pienso fuertemente que la aplicación de la ciencia y los estudios puede conducir al camino más acertado para la educación si les prestamos entendimiento y atención.

Creo en una sociedad más íntegra y feliz, sé que un pilar de aquello es la educación.



**“La educación es el  
arma más poderosa  
para cambiar el mundo”**

**Nelson Mandela**



# Introducción

La crisis sanitaria que experimentamos desde 2019 producida por el Covid-19, modificó nuestra formas de vivir la educación. Dentro las implicancias negativas encontramos un distanciamiento importante por parte de los niños con sus respectivos colegios.

Los niños y los profesores son los que han vivido fuertemente el desgaste de la cuarentena desde sus propios roles, los niños y niñas se están enfermado y los docentes ven entorpecido su trabajo y sintiendo la ausencia de sus alumnos.

Si bien esta experiencia pandémica trae muchos problemas debemos reconocer de ella una oportunidad, el cuestionarnos lo que estuvimos haciendo y lo que no, y como hacerlo ahora y mejorando el panorama a futuro, miramos cada día un poco más nuestra verdadera naturaleza, usamos los nuevos descubrimientos y nos enfocamos en nuestra propia humanidad para concretar logros.

Desde el diseño existe una oportunidad para hablar de esta relación pausada (niño-profesor), la que proporciona una puerta para mejorar la educación desde la sala enfrentando lo que se viene cuando los niños vuelvan a clases.

# Marco Teórico

1

**La educación en tiempos de pandemia**

2

**Distancias con el colegio: consecuencias y riesgos**

3

**Presencia del Colegio**

4

**Importancia del vínculo**

5

**Emociones para el aprendizaje**

6

**Juegos para el vínculo**

## La educación en tiempos de pandemia

### *La pandemia para los colegios*

Dado el contexto provocado por el Covid- 19, el trabajo educativo expresado por la encuesta *Docencia durante la crisis sanitaria: La mirada de los docentes (2020)*, ha evidenciado las diferencias socioeconómicas y la realidad de los profesores y estudiantes: desde dificultades con la conectividad, falta de herramientas, bajo capital cultural de adultos en casa, entre otros... Inevitablemente estas problemáticas solo generan **brechas en el aprendizaje y un posible aumento a la deserción escolar en el futuro dada la precariedad con la que se ha estado efectuando la educación hoy** (Eyzaguirre, et al., 2020).

Las clases no presenciales afectaron a casi 3,6 millones de estudiantes según datos del Mineduc (2019), dentro de ellos la mayoría, 2,9 millones, representan a los niños y jóvenes de la educación escolar.

La OCDE (2020) nos aclara que la suspensión de las clases presenciales junto con el confinamiento y el distanciamiento social **pueden tener un impacto negativo en la salud física**

**y mental, en desarrollo cognitivo y socioemocional en la población infantil**, sobre todo de la más vulnerable.

### *Respuesta ante la crisis: modalidades que distancian*

Los colegios para enfrentar la crisis sanitaria primeramente empezaron el trabajo online confrontando la distancia con diferentes sistemas: las clases online o la de envío de materia. La primera consiste en un trabajo formativo con horarios en una plataforma de reuniones, y la segunda en la entrega de material de contenido y guías para realizar, enviadas por mail u otras plataformas. Para esto existe una "... clara necesidad de mejorar las estrategias pedagógicas que están utilizando, que actualmente se basan principalmente en el envío de actividades y tareas para el trabajo autónomo de los estudiantes..." (IIE, et al., 2020). Ambas situaciones inquietan, siendo la segunda, la más crítica porque existe un acompañamiento docente mucho más reducido que con las clases online, haciendo que la imagen del profesor y de la institución educativa se vean aún más difuminadas. "...el 62% de los docentes se ha comunicado regularmente o casi todos los días con sus estudiantes usando principalmente



internet o teléfono, en promedio, solo han logrado mantener un contacto frecuente con la mitad de ellos.”(IIE, et al., 2020).

Después de un año y medio desde que comenzó la cuarentena, el Mineduc permitió la vuelta a clases en los colegios que se encontrarán en las comunas que estuviesen en fase 2 (Mineduc, 2021).

En el caso de algunos establecimientos se consideró la vuelta a clases parcial repartiendo los días de la semana para grupos de estudiantes, una cantidad de niños prudente para que estén en la sala con distanciamiento. Además el Mineduc, para esto, dió la opción de que los alumnos volvieran a clases de forma voluntaria mientras sus padres estuviesen de acuerdo. Esto significó que los profesores tendrían grupos presenciales y un grupo de trabajo digital, al cual, le seguirán enviando y revisando material. Profesores trabajan con cursos fragmentados.

#### *Desgaste del profesorado*

El primer año de pandemia los docentes se tuvieron que

enfrentar el cambio y adaptarse al trabajo online, se modificaron sus horarios y actualizaron sus capacidades en el uso de tecnologías, sin embargo esto no sucede gratuitamente y el pago por lograr ponerse a la altura del contexto fue su desgaste.

Para una encuesta realizada en agosto 2020 a los profesores en Chile: “Al comparar el nivel de agotamiento laboral de docentes con los de otras profesiones, tanto durante como previo a la pandemia, el resultado resulta alarmante. Esto da cuenta no sólo del potencial efecto de la adaptación forzada a una modalidad de enseñanza online...” (Circular HR & Educar Chile, 2020)

Apesar de esto en *Docencia durante la crisis sanitaria: La mirada de los docentes (2020)* “más del 80% de los docentes plantea que es una prioridad participar en acciones formativas, relacionadas principalmente con estrategias pedagógicas para enseñar a distancia y brindar apoyo socio-emocional a los estudiantes”. (Eyzaguirre, et al., 2020). Demostrando como los profesores buscan dar cara a la situación entendiendo el problema y no haciéndose ajenos a ello.

## Distancias con el colegio: consecuencias y riesgos

### *Hoy Ausente, mañana ¿presente?*

La educación remota pone tanto al equipo docente como a los padres y alumnos, en un estado de reto para superar los inconvenientes que conlleva. Muchos esfuerzos se hacen para sobreponerse, y esto tiene gran valor, pero mucho hay de lo que no se puede hacer, y esto es referido a lo que no se puede evitar: que es sentir.

“Los chicos están sin escuela y eso se percibe como una sensación de desamparo, de intemperie, de quedarse de pronto a pie en medio de la nada.” (Gaudio & Roxana 2020). Existe un desánimo constatado por los hechos que ocurren en la actualidad, los niños y niñas no solo no se ven, sino que también podrían enfrentarse constantemente a las crudas realidades, que muchas veces provienen de sus respectivos contextos, al por no poder asistir al colegio.

Sumado a aquello, el que no estén en un espacio físico interactuando con sus compañeros, amenaza la posibilidad de perder su socialización primaria “proceso de aprendizaje por el cual el niño/a se integra al medio social” (Muñoz, 2009).

En el artículo La importancia de la socialización en la educación actual, José Muñoz (2009) explica que en esta socialización ocurre una relación bidireccional entre los niños, ambas partes aportan e influyen al otro provocando una retroalimentación progresiva que provoca en el individuo un constante auto-descubrimiento sobre sí mismo, proceso que ha disminuido durante esta experiencia pandémica.

Por parte del Mineduc se espera volver a clases en su totalidad para el siguiente año 2022, motivados por el seguimiento en el proceso de las vacunaciones y la parcial vuelta a clase que ocurrió en el segundo semestre del 2021.

En el artículo online de *El Periodista* (2021) se cita a Rodrigo Rojas-Andrade, doctor en psicología donde nos menciona que cuando vuelvan los niños y niñas a clases nos encontraremos con, pequeños que han sufrido microtraumas y cambios bruscos en sus rutinas. Ante eso necesitan atención enfocada desde la empatía y la compasión. Según Rojas no se trata de volver hiperproductivos poniéndonos al día con la malla curricular sino de volver gradualmente para lo que se refiere en lo académico, pero **principalmente la misión**

**es fortalecer la vinculación afectiva que se ha fragmentado por la pandemia.**

Rodrigo también indica que los profesores ganarán la autoeficacia de trabajo por regresar a las salas, empezarán a sentirse más cómodos, pero se enfrentarán con otro tipo de estudiantes, deberán realizar nuevas dinámicas para solventar los nuevos requerimientos de estos niños y niñas en donde **se debe poner mayor énfasis en el trabajo sociemocional y sus relacionados.**

Desde la lógica, muchas cosas no volverán a ser las mismas., se estuvo ausente físicamente de los colegios por meses donde ocurrieron diversos sucesos. Sería inocente pensar que la vuelta a clases puede ser enfrentada como se hacía en la pre-pandemia. La verdad es que es posible que los profesores vendrán con un agotamiento arrastrado por estos tiempos, sin considerar también sus experiencias personales, y los niños retornarán al aula con más necesidades de las que usualmente presentaban. Volver a asistir a clases significa que los que participan de la educación se volverán a ver las caras, pero ya no serán los mismos, estarán presentes pero sintiéndose de otra manera.

**“...más del 80% de los docentes encuestados manifiesta la necesidad de recibir formación para afrontar la crisis, particularmente en lo referido al uso de estrategias pedagógicas para enseñar a distancia y estrategias para apoyar socioemocionalmente a sus estudiantes.”**

**(IIE, et al., 2020)**

### Salud mental

Una de las consecuencias sobre el distanciamiento y de los colegios podemos encontrar los riesgos de la salud mental, "El estrés y la incertidumbre asociados con el brote de COVID-19 tienen potencialmente efectos negativos importantes en la salud mental de los niños. El aumento de la ansiedad general sobre el brote, el confinamiento y las medidas de mitigación, como la cuarentena, el cierre de escuelas ... y el distanciamiento social, están afectando la vida cotidiana de los niños" (OCDE, 2020)

Se ha constatado que la pandemia tiene importantes impactos en la salud mental de las personas, para el caso de los niños se reconoce como una amenaza importante para hoy y mañana. Por ello se enfatiza el trabajo "... en apoyar a los niños cuando muestran estrés o angustia, **para encontrar formas positivas de expresar sus sentimientos, como jugar o dibujar**, orientación sobre cómo mantener rutinas familiares, formas de mantener el contacto entre los niños y los cuidadores si están separados y mantener contacto social con compañeros." (OCDE, 2020)

Y la amenaza mencionada anteriormente se refiere a lo vital que es mantener a nuestros niños felices y sanos desde su infancia para su adultez, para no producir daños más graves a futuro cuando ya sea más difícil de tratar.

Como se mencionan en el artículo periodístico de la Tercera sobre *la salud mental en escolares* (Díaz, 2021) variados expertos expresan allí, su preocupación por el deterioro de la salud mental que se instala en el presente para quedarse. Para los estudiantes que han estado encerrados por 2 años: Humberto Soriano, pediatra de la Universidad Católica y miembro del consejo asesor del Mineduc **nos menciona que entre el 20% al 40% de los niños presentan niveles de depresión, y el estrés ha aumentado más de cinco veces que lo normal**, además menciona que mucho incide el encierro, temores por la enfermedad, falta de actividad física, inconsistencia en los horarios y el uso desproporcionado de pantallas y juegos electrónicos.

El mismo Soriano nos indica que los primeros auxilios psicológicos por parte de los docentes es oportuna y que los mismos **profesores seben muy bien de primera mano la importancia de educar el reconocimiento y manejo de las emociones.**

Del mismo artículo desde el Mineduc, el jefe de la División de Educación General del Ministerio de Educación, Raimundo Larraín, expresa **que reconocen del proceso de retorno a clases presenciales es un desafío** no solo en ámbito académico o curricular, **sino también desde el tema socioemocional y la salud mental perjudicada por la pandemia.**

La verdad es que la salud mental de los niños proviene de ciertos aspectos como "...genética, experiencias personales y factores ambientales, como la crianza de los hijos, la escolarización, la calidad de las relaciones, la exposición a la violencia o los abusos, la discriminación, la pobreza, las crisis humanitarias y las emergencias sanitarias como la COVID-19". (UNICEF, 2021) y aquello influye para el resto su vida.

La misma organización nos indica que "Los factores de pro-

tección, como la presencia de cuidadores afectuosos, los entornos escolares seguros y las relaciones positivas con los compañeros, **pueden reducir el riesgo** de padecer trastornos mentales", (UNICEF, 2021) Para esto la UNICE (2021) también nos aconseja que es vital "romper el silencio" sobre lo que se refiere a las enfermedades mentales, solo así se combatirá el estigma y se le tomará más en serio.



**“Una buena salud mental temprana en la vida es la llave  
para una buena salud mental en el resto de la vida.”**

**(OCDE, 2020)**

Traducción realizada por la autora: *“Good mental health early in life is key to good mental health later in life” (OCDE 2020)*

Dentro de las consecuencias más riesgosas por la cuarentena encontramos, además, "la violencia intrafamiliar y el maltrato infantil, junto con otros efectos del confinamiento, pueden generar estrés tóxico en los niños y adolescentes, que a su vez pueden causar problemas de salud mental permanentes. Esto es especialmente relevante para la población infantil, dado que la salud mental es el principal problema que afecta a los jóvenes" (Burns & Gottschalk, 2019). De esto resulta que se ve algo mermado el rol de adulto externo identificador de irregularidades que posee el profesor, por las faltas de interacción que puede tener con algunos alumnos, y se proporcionan nuevas preocupaciones por parte de los profesionales: "Los datos muestran la precariedad con la que estamos enfrentando el proceso de educación a distancia, lo que probablemente repercutirá en **un aumento significativo de la deserción escolar y en el aumento de las brechas de aprendizaje.**" (Eyzaguirre, et al., 2020).

Lo más importante en esta situación es no perder el vínculo con los alumnos, "La pandemia reactualizó la conciencia acerca de la **importancia social de la institución educativa,**

**del sentido de las relaciones pedagógicas y de lo irremplazable de la presencia de los educadores.**" (Pereyra, 2020).

Son varios los informes y textos donde han dado a conocer como el distanciamiento de los niños del colegio afecta su salud mental, Es muy relevante considerar lo mencionado y recurrir a las sugerencias que dan para lograr una disminución en los efectos provocados por la pandemia.





Fotografía tomada por la autora. Sala de clases

## Presencia del Colegio

Se ha dicho bastante sobre los efectos que causa el alejarse físicamente de los colegios, lo que le provoca a los niños/as, y lo complejo que es para los profesores. Pero es considerable hablar un poco más de la institución educativa como tal y dar a entender los aportes y el porqué es importante que se haga presente.

Los establecimientos educacionales, son un lugar donde se trabaja la ciudadanía que experimentarán en la adultez: "... es un auténtico espacio para la participación y la formación ciudadana, la cual contribuye a la adquisición de unas habilidades, destrezas, competencias, actitudes, argumentos y sentimientos humanos que permitan a las personas (niños, niñas, jóvenes, maestros y demás adultos implicados en la formación y socialización) pronunciarse, evidenciarse e involucrarse en las decisiones que afectan sus vidas, es decir, perfilarse como interlocutores válidos, importantes, comprometidos e implicados en la formación y la convivencia; advirtiendo que hacerse un interlocutor no es sólo ser un buen escucha, sino estar en condiciones de participar activamente en la construcción conjunta del bienestar común." (Grajales & Valerio, 2003, p.11 ).

El colegio es un lugar donde los niños tienen oportunidad de relacionarse y comunicarse de forma multidireccional donde se permiten escuchar y responder, a los trabajadores del aseo, inspectores, a los directivos y profesores, retroalimentarse de ellos y entre sus compañeros, desarrollando también su singularidad. Ponerlos en situaciones donde deben desarrollarse, es el lugar para practicar. "Su objetivo es el desarrollo de destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos, que capaciten a las personas para hacer, intervenir, comportarse, aprender e interrelacionarse con los demás, en base a valores". (Merma, 2016)

La profesora Antonia Riffo, entrevistada por la autora de este proyecto<sup>1</sup>, nos comenta que revisando un trabajo de un niño enviado desde la modalidad remota, descubre que éste no lo está pasando bien y que siente una indiferencia por parte de sus padres, este alumno aprovecha una instancia de un trabajo para expresar su descontento y malestar por su entorno, presenta una declaración de desamparo: "mis papás no me quieren". Cuando los niños se sienten desatendidos, buscan en otros lugares expresar sus emociones y buscar consuelo y ayuda, algunos acuden al colegio.

<sup>1</sup> Entrevistas en Anexo

### *Rol de profesor*

Este tema tiene su propio espacio porque se debe considerar la relevancia que tiene un/a profesor/a con sus alumnos, ellos son los que reconocen el horizonte, y en base a esa perspectiva marcan la pauta. Sin tener que pensarlo mucho se sabe que poseen bastante poder sobre los próximos ciudadanos, aunque a veces parece que las personas y el estado lo olvidan.

Desde el contexto educativo, durante la cuarentena, fueron de alguna manera la primera línea, "tal vez el hecho de que el colectivo docente haya transitado la experiencia de una mayor cercanía con los estudiantes y las familias, de haber construido un mayor nivel de conocimiento de las realidades de los estudiantes, constituya una base desde la cual sea posible comenzar a encarar el trabajo pedagógico en las aulas haciendo lugar a las diferencias en lugar de ser indiferentes a ellas". (Pereyra, 2020, p.135).

En ellas y ellos hay mucho conocimiento más allá de las materias que enseñan, tienen un registro mental de lo que vivieron como profesionales, de los contextos familiares

y de cada niño y niña en particular. Su labor es compleja y ellos cumplen con distintas "máscaras" para lograr un buen desempeño su trabajo.

Según Daniel Brailovsky (2020b), en el video *conversatorio EMP: El docente, arquitecto y anfitrión. La Escuela que viene*, el profesor, cumple con dos facetas metafóricas: la del Arquitecto y la del Anfitrión. La primera mide lo todo práctico, lo accesible y lo útil. Por otro lado la del Anfitrión tiene que ver con compartir el tiempo con un acento puesto en lo relacional, en el vínculo y el encuentro. Brailovsky especifica en ello que es importante ser un profesor arquitecto para ser eficaz y no improvisar mal en clases, y es necesario ser también un profesor anfitrión para ser sensibles y no indiferentes con quien se está educando.

Por eso en el caso de la cuarentena fue difícil para los profesores ajustarse a herramientas que no utilizaban "La virtualización forzada a la que nos trajo la pandemia, nos pone claramente a la mesa la necesidad de humanizar el uso de las tecnologías."(Brailovsky, 2020b). La función de un profesor es formar humanos, y aquello se logra sin despersonalizar la educación y haciéndose cargo de que trabajamos con

seres vivientes que sienten y que vienen recién entendiendo el mundo.

La experiencia educativa no consiste en la mera entrega y absorción de contenidos, proviene de la interacción mutua de las partes, así explica Humberto Maturana cómo se logrará conformar ciudadanos democráticos, serios y responsables. El desarrollo educativo en cualquier entorno, presencial o remoto, debe "consistir fundamentalmente en un espacio de convivencia en el cual alumnos y profesores conformen un lugar de encuentro, acogida y respeto mutuo." (Maturana, 2008).

Enseñar desligándose de las emociones que ocurren durante el proceso, es un despropósito para todo lo que se ha dicho y estudiado hasta el día de hoy. Todo trabajo educativo conlleva la socialización y un trabajo relacional que es invisible a nuestros ojos, pero de ser efectiva esa convivencia se puede llegar a buenos resultados. Es importante contar con espacios de socialización para no perder la experiencia educativa. "En muchos casos cuando se abren espacios de encuentro, de conversación honesta

se abren igualmente espacios para el quehacer y aparece el placer en el hacer con los otros."(Maturana, 2008).

"La manera que tenemos los docentes de relacionarnos con nuestros alumnos es un pilar fundamental para su aprendizaje, no sólo académico sino personal también." (Guerrero, 2019).

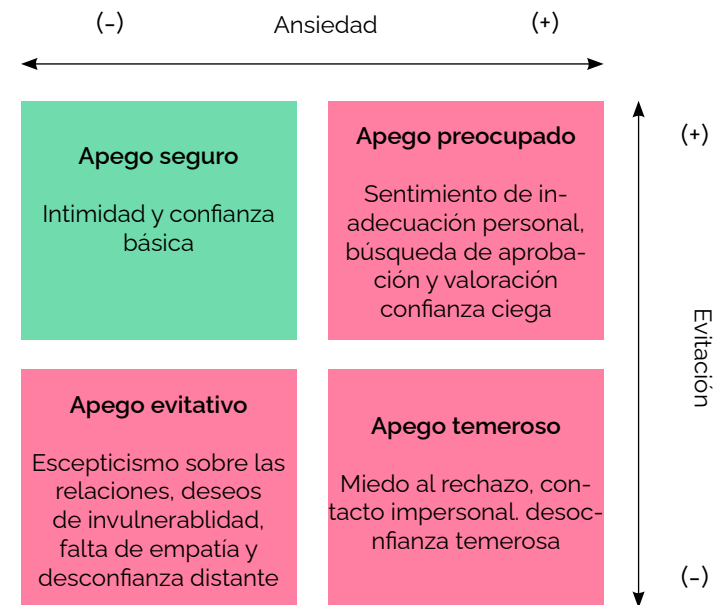
## Importancia del vínculo

“La afectividad se entiende como una base fundamental, y la calidad del cuidado que los adultos proporcionan a los niños es un factor determinante para la promoción del sano desarrollo.” (Pedreros, 2019)

Ya se han hecho guiños sobre la necesidad de abordar el trabajo emocional con los alumnos a la vuelta de clases y el acercamiento afectivo con sus respectivos profesores.

Jhon Bowlby, psocianalista que desarrollo *la teoría del apego* (1998) y la definió como una forma de “conceptualizar” la innata forma que tienen los seres humanos por crear vínculos afectivos fuertes, lo que preserva la vida de dichos seres, siendo un método de defensa. El tipo de afecto que un niño/a genera con sus cuidadores inflinge en la posteridad el como desarrollará sus vínculos como adulto.

Para lograr un cierto vínculo es necesario generar apegos, se reconocen cuatro con diferentes calidades, el apego seguro, preocupado, evitativo y el temeroso:



Modelo de clasificación del apego de Bartholomew (1990).

### *El apego efectivo*

Se entiende el apego como "...un vínculo afectivo profundo y duradero que conecta a una persona con otra. a través del tiempo y el espacio" <sup>1</sup> (Bergin & Bergin, 2009).

"De acuerdo con la teoría del apego, la calidad del cuidado que ofrecen las figuras adultas al niño consolida vínculos de apego en este último. Por lo anterior, la respuesta eficaz y consistente del adulto frente a las necesidades que el niño despliega ante situaciones de amenaza o estrés lo ayudan a calmar". (Pedreros, 2019). Según Rafael Guerrero (2019), es necesario que las figuras de apego más significativas (padres y el educando), logren el apego seguro con ellos.

Guerrero nos da las características que posee el apego seguro, entre ellas encontramos:

#### **Protección**

Ofrecer un entorno que sea percibido como seguro, lograr calmarle y conseguir su sensación de normalidad (homeos-

tasis emocional). Eso motivará su curiosidad.

#### **Autonomía**

Permitirles a los pequeños, desde la seguridad, hacer las cosas por si mismos.

#### **Decodificación**

Ocurre en ocasiones que los estudiantes no entienden por que ocurren ciertas cosas en su entorno y es importante que la figura de autoridad y de apego les explique porque suceden las cosas o porque se sienten de tal manera.

#### **Ser visto**

Esta característica la compone 3 conceptos; el prestar atención, demostrar afecto reforzándoles o alabándoles y el tercero tiene que ver con poner límites y reglas, es una forma de observarles demostrando que están siendo queridos y cuidados.

#### **Responsividad**

Este tiene que ver con atender las necesidades emocionales de los niños y niñas, de responder a la preocupación o al

<sup>1</sup> Traducción realizada por la autora

temor, por ejemplo.

La características nombradas nos dan los factores de un apego seguro, sin embargo, en la ecuación es necesario considerar que se obtienen como resultado del ambiente educativo, En el artículo *Attachment in the Classroom* de Bergin y Bergin es necesario tomar en cuenta en la figura de apego lo que se refiere a "sensitivity". La sensibilidad se considera muy necesaria para detectar e interpretar las "señales" y poder actuar a ella con prontitud. De esta manera "Las figuras de apego podrían alentar, brindar asistencia, orientar, instruir o tranquilizar al niño durante difíciles tareas y mostrar interés en las actividades del niño" <sup>1</sup> (Bergin & Bergin, 2009). Sumado a aquello se considera que "...cuando los docentes son **conscientes de los mecanismos del apego**, están mejor informados sobre los procesos de construcción de las relaciones sociales y **tienen más posibilidades de modificarlos para mejorar el clima socioemocional del aula.**" (EDUforics, 2021)

No está demás mencionar que "...desarrollar un apego seguro en nuestros niños tiene un efecto de protección futuro muy

grande. Aquellos niños que tienen un apego seguro se mostrarán en un futuro con mayor capacidad de tolerar la frustración y el estrés, tomarán mejores decisiones, aprenderán a autorregularse emocionalmente mejor y serán adultos más adaptados en sus entornos." (Guerrero, 2019)

Se debe comprender que el apego seguro "...no es sinónimo de dependencia; al contrario, el apego seguro libera a los niños para explorar su mundo."<sup>2</sup> (Bergin & Bergin, 2009).

Y según Verschueren & Koomen, en *Teacher-child relationships from an attachment perspective* (2012), que considerar a los "otros" adultos importantes de la vida de los niños y niñas posibilita el entendimiento del desarrollo socioemocional de los pequeños.

<sup>1</sup> Traducción realizada por la autora

<sup>2</sup> Traducción realizada por la autora

## Emociones para el aprendizaje

### *Las Emociones y bienestar*

Es relevante para este proyecto considerar el entendimiento de las emociones y qué produce en los estudiantes. Primeramente la vida no puede ser entendida sin la emocionalidad, "de hecho, los seres humanos sólo podemos experimentar la vida emocionalmente: *Siento, luego existo*". (Bericat, 2012).

Según Lawler (1999) define las emociones como estados evaluativos que pueden ser positivos o negativos y que se forman de componentes fisiológicos, neurológicos y cognitivos. Mientras que Brody (1999) las reconoce como sistemas motivacionales con elementos fisiológicos, conductuales, experienciales y cognitivos, los cuales tienen una significación buena o mala, que varían en intensidad y que pueden ser producidas por situaciones interpersonales que merecen de nuestra atención porque podrían aquejar nuestro bienestar.

Básicamente, las emociones lo son todo para existir, nos mueven, nos detienen, nos hacen pensar y no querer hacer-

lo, sacan lo mejor de nosotros y lo peor, con el propósito de cuidarnos.

Sumado a lo anterior, cabe mencionar que de ellas se desprenden 2 categorías, las emociones primarias y secundarias: "Las emociones primarias se consideran respuestas universales, fundamentalmente fisiológicas, evolutivamente relevantes y biológica y neurológicamente innatas. Por el contrario, las secundarias, que pueden resultar de una combinación de las primarias, están muy condicionadas social y culturalmente." (Bericat, 2012).

De las emociones primarias según Gabinet Psicològic Mataró (2020) podemos encontrar los sentimientos de la alegría, enfado, miedo, tristeza o asco. Y de las emociones secundarias se presentan las que derivan de mezclas de emociones y esas pueden ser la: vergüenza, la culpa, orgullo, entusiasmo, satisfacción, desprecio, complacencia o placer.

Las emociones son inconscientes y paradójicamente "Sin emoción no hay pensamiento coherente y bien ensamblado, no puedes pensar..." (Mora, 2018). **La emoción da una postu-**



**ra y una intención**, por eso es incompatible pensar sin sentir, porque con las emociones están para tener motivaciones y razones predispuestas. Mora (2020) menciona que lo que sí es consciente son los sentimientos, reconocer que se siente y ponerle un nombre: Tristeza, felicidad, enojo, sorpresa... es nombrar sentimientos, **el reconocimiento de estos y las interpretaciones emocionales de tu entorno conducen a la inteligencia emocional**.

"...Es importante educar las emociones de los niños, porque es educar su cerebro entero." (Punset, 2018).

Elsa Punset en un conversatorio llamado *Las emociones impactan mucho en la inteligencia de los niños*, explica que el cerebro es entrenable y que las emociones tienen un impacto importante en la inteligencia. Por otro lado, las emociones tienen la capacidad de dejar huella en el niño como una cicatriz en el cuerpo. **Es crucial poner relevancia a la educación emocional**.

Para el caso de un infante que no sabía reconocer ni expresar sus emociones, cuando le hacían preguntas para saber cómo se sentía, en un momento crucial de su vida,

por el contexto que estaba viviendo, en ellas él respondía a todas "No sé", para ese niño, no existía una comprensión básica entre sus sentimientos, el niño probablemente sentía pero no sabía como describir eso que sentía, lo cual era un problema gravísimo dado que "...traducir sus emociones en palabras constituye una parte vital de la satisfacción de sus necesidades básicas." (Shapiro, 2001). La inteligencia emocional es fundamental dado que no se puede estar en bienestar si no se apaciguan o se atienden los malestares, esas sensaciones que percibe una persona que debería comprender.

#### *Emociones y vínculo para el aprendizaje*

La OCDE (2020) menciona que el COVID-19 produjo sensaciones que son potencialmente negativas para la salud mental de los niños. El aumento en la ansiedad, el confinamiento y las medidas como la cuarentena, el no poder asistir a sus escuelas les afecta a los niños. Las emociones negativas por las cuales han pasado les afecta tanto en su mente como en su cuerpo, experimentan estas sensaciones como mecanismo de defensa, pero requieren de una guía para lo-

grar un bienestar y una plenitud para seguir desarrollandose como personas.

En la conferencia: *Somos lo que la educación hace de nosotros realizada* por Francisco Mora (2018), doctor en Neurociencia, explica que ha nacido la cultura "Neuro" y que responde a lo que es el ser humano (pensar, creer sentir, comportarse, aprender y memorizar), todo aquello es producto del cerebro y es vital saber cómo funciona.

"La Neuroeducación es una revolución y una nueva cultura." (Mora, 2018). Él mismo expresa que el cerebro es la referencia importante y que sin entenderlo "...será como querer confeccionar un guante sin antes haber visto una mano" (Mora, 2018).

Resulta que el tema central en la neuroeducación son las emociones: desde nuestra naturaleza, heredada hace más de 200 millones de años, se ha demostrado que los humanos son seres emocionales y ligeramente racionales. Las emociones llevan todo: "En el cerebro humano las emociones, dentro del cerebro límbico, manda información a toda la corteza cerebral haciendo que ésta, cuando crea las

ideas, cuando crea los procesos cognitivos, cuando crea el pensamiento y el razonamiento, pensar y razonar ya viene con ideas que están convenidas con un significado emocional." (Mora, 2018).

Los aprendizajes y la memorización verdadera se da por medio de las emociones importantes que una persona experimentó, y las motivaciones por educarse están estrechamente vinculadas con sentimientos positivos. Si un sujeto tiene buenas sensaciones de emoción, se encontrará en bienestar, justo cuando el cuerpo y la mente están en tal estado, se genera el momento más óptimo para que alguien memorice y entienda algo. "...aprender algo si hay que aprenderlo bien, hay que hacerlo con alegría, que es cuando se aprende, es cuando te da gusto." (Mora, 2018).

"La única emoción que amplía la conducta inteligente es el amor." (Maturana, 2008). Las emociones proyectan caminos diferentes y las rutas que conducen al desarrollo son esas que hacen sentir el bienestar.

El contexto no es lo único que genera condiciones para el

aprendizaje, también lo hace el ánimo que tiene dentro de sí el alumno y el ánimo que proyecta el docente.

Rafael modifica un poco la cita de Francisco Mora y lo relaciona con la del profesor "Sólo aprendemos de un maestro al que queremos" (Guerrero, 2019) No es raro que la asignatura en la que se iba mejor, se disfrutaba o se aprendía, la impartiera un profesor que quedó en la memoria.

"El apego a los maestros está vinculado al éxito escolar. Para ser eficaces, los maestros deben conectarse con los niños y cuidarlos con calidez, respeto y confianza."<sup>1</sup> (Bergin & Bergin, 2009). Pero no solo hay que quedarse con lo que se siente sino que es necesario que las figuras educativas se tomen un tiempo para hablar de sus sentimientos ya que "... es la forma más directa de comprenderlos y controlarlos." (Shapiro, 2001). Si un profesor trabaja continuamente las emociones con sus estudiantes generará una base de conocimiento que le facilitará su labor, su entendimiento de cada individuo y su forma de relacionarse con ellos.

**"Para mejorar el vínculo afectivo hay que propiciar una relación recíproca de expresar sentimientos y reconocer emociones, enseñándoles modelos respetuosos sobre cómo poder gestionar las emociones."**

**(Bartrina, 2019)**

<sup>1</sup> Cita tradcida por la autora

### *Emoción en el colegio y futuro*

Punset (2018) en el mismo conversatorio anterior, nos menciona que los Colegios le enseñan a los estudiantes habilidades que se quedan arcaicas tomando en cuenta la sociedad actual en la que se vive. **Con la revolución tecnológica cambia el paradigma social muy rápido.** Para ella la enseñanza es necesaria por que es la herramienta de nivelación social, para intentar poner a todos en las mismas condiciones, pero se necesitan crear para la sociedad de hoy: niños creativos, colaborativos, que aprecien la diversidad, con pensamiento crítico (dada la cantidad de información a la que se tiene acceso). Y lo que es más preocupante es que existe una condición social donde lo que se accione puede hacer mucho bien como también puede hacer mucho mal, para esto Elsa Punset (2018) expresa **la importancia de que los niños se entiendan a sí mismos y logren entender a los demás para realizar acciones conscientes y consecuentes,** sin embargo aquello requiere de una enseñanza y desarrollo emocional sustancial.

“De ahí que el nivel más importante a nivel educacional sea precisamente el nivel emocional. El nivel emocional es el nivel formador de la persona. De hecho todos podemos aprender a usar instrumentos y cualquier actividad manipulativa porque, en definitiva, todos los seres humanos somos igualmente inteligentes. No es cierto que haya niños más inteligentes que otros. La diferencia está en las emociones, en lo que uno quiere. Si alguien quiere estudiar algo lo va a estudiar y lo va a aprender.” (Maturana, 2008, p.2).

La preparación de personas competentes y menos enfermas en el futuro depende mucho de la inteligencia emocional inculcada en ellos.

## Juegos para el vínculo

### *Sobre los juegos de mesa*

Para comenzar a crear un juego de mesa, hay que comprender que es "...un juego de mesa es un compendio de reglas y mecánicas, que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, papel, dados, gráficos o figurillas) y que conforman un tema o varios temas que proveen un esquema mental más amplio a los jugadores." (Ortega, et al., 2017)

En el artículo *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales* (Victoria, et al., 2009) se comprende que las partes de las cuales se componen, y que están por defecto en todo juego de mesa:

**La metáfora** que se relaciona con la temática (en el espacio, ciudades, gatos explosivos, comprar casa...), esta es importante ya que atrae al jugador, le da sentido al juego.

**La mecánicas** que son los pasos y reglas a seguir. Sirve para dirigir al jugador desde ciertas interacciones para completar el objetivo final del juego,

"Visto desde el punto de vista del Diseño Industrial y haciendo una equivalencia burda, la metáfora es el concepto de diseño que da origen a la forma que capta la atención del ojo del usuario, mientras que las mecánicas son los mecanismos que hacen que un diseño cumpla su función" (Victoria, et al., 2009). Matt Forbeck en su capítulo *Methapor vs. Mechanics* (2011) menciona que un juego sin mecánicas sería como un juguete o una historia. Un juego sin metáfora es simplemente un problema matemático o un rompecabezas lógico.

En *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales* (Victoria, et al., 2009), explican como las personas utilizan los juegos de mesa por distintos fines: La primera es por *Diversión dura* se trata de resolver problemas, realizar estrategias generarse un reto para lograr el objetivo del juego. El segundo es *Diversión fácil*, viene más de divertirse, intrigarse y curiosarse con el juego conduciendo al jugador a la aventura. El tercero lo llaman *Estados alterados*, los jugadores valoran el potencial que produce en ellos el jugar el juego. El cuarto tiene que

ver con el *factor gente*, las personas juegan el juego gracias a que con ellas tienen experiencias sociales.

También encontramos la clasificación que se le da a los juegos de mesa por la forma en que se relacionan con otros jugadores (Victoria, et al., 2009). Encontramos los siguientes juegos de mesa:

- **Competitivos:** juego donde todos los jugadores compiten.
- **Cooperativos:** Juego donde todos compiten pero pueden cooperar con otros para lograr sus objetivos.
- **Colaborativos** juego donde todos juegan en equipo contra el tablero.

*Que debe tener un buen juego de mesa*

En el video *What is the secret to a good board game?* por Ali (2019) en su canal en Youtube *Gaming indoor*, nos aconseja que para crear un juego de mesa se deben considerar los siguientes aspectos para que sea muy bueno:

**Decisiones significativas:** Se refiere a que las opciones que te da el juego se convertirán en decisiones que afectarán fuertemente el camino del juego (para bien o para mal) asignándole la toma de decisión, una acción determinante.

**Victoria de multiples caminos:** Cuando se tiene distintas formas de proceder durante el desarrollo para lograr ganar, se presenta un juego que necesita de tu atención y reflexión, ¿Qué camino tomarás tú? ¿Cuál te conviene? ¿Cuál tomará el resto de los jugadores? ¿Te ganará alguien de una forma que nunca te imaginaste?.

**Balance entre habilidad y suerte:** Un juego que solo tiene suerte, sería casi como jugar a la lotería, en este caso no permitiría al jugador tener un reto y nada que hacer. Mientras que un juego sin suerte sería una experiencia sin diversión, la suerte permite poner en problemas o aventajar al jugador.

**Tiempo de inactividad mínimo:** Generalmente los juegos que son considerados lentos, son aquellos en los que tienes

que esperar mucho por tu turno. Un buen juego es aquel que tiende a ser dinámico y que tu turno no suele ser después de mucho tiempo.

### *Juegos y generación de vínculos*

Se ha considerado que el juego tiene una presencia que es fundamental para el ser humano, Según Saucedo (2015), el jugar se le considera una perfecta herramienta de operaciones que crean posibilidades para practicar una educación reformada que propicia el desarrollo integral del niño. "El juego, además de ser una actividad, ayuda al niño a desarrollar todas sus funciones. Los niños desarrollan las múltiples facetas de su personalidad: aprenden a relacionarse con el entorno, desarrollan sus aspectos más creativos y perfeccionan sus múltiples habilidades ayudándoles a canalizar tanto su energía vital física, como la mental y la emocional" (Saucedo, 2015).

El apego seguro y juego tienen cosas en común:

"Cuando el niño ejecuta el juego libre descubriendo las propias capacidades, las características del entorno más cercano o copiando el mundo de los adultos se puede trabajar el vínculo a partir de la presencia del adulto de una manera cercana, observando, e interviniendo en el juego cuando el niño lo pida." (Bartrina, 2019).

El juego fomenta que la figura de apego este con el infante cuando pase por experiencias que propician la formación del apego seguro: viviendo por su propia **autonomía**, sintiendo **protagonismo** y percibirse **protegido** o cuidado, **ayudándole, explicándole** y de ser necesario que **lo tranquilicen** si se frustra.

Saucedo nos menciona que el jugar es un aspecto básico para el vínculo entre el niño-cuidador, ya que el juego estimula el desarrollo del pequeño, promueve su bienestar y por tanto favorece su vínculo afectivo.

**“Jugar en familia es la mejor manera de reforzar las relaciones entre los miembros del hogar, a través del juego expresamos emociones, sentimientos, afectos y fortalecemos los lazos de unión entre las personas que participan.”**

**(Saucedo, 2015)**



# Oportunidad

Esta más que comprobado los efectos negativos en salud mental de la pandemia, existe además la fundamentación (y aumenta con los años) de la importancia de las emociones para aprender, y los juegos cada vez están demostrando ser más efectivos que la educación tradicional ganando más relevancia en los estudios para aplicar en área educativa (considerando que las generaciones actuales cada vez menos se ajustan al trabajo educativo de los años anteriores).

Considerando todo lo nombrado en el marco teórico, se decide utilizar el **vínculo afectivo** y la utilización de las **emociones** como **pilares funcionales** para contribuir en la mitigación de los daños generados por la pandemia en el aula (o para casos donde se requiera identificar irregularidades mental-emocionales y trabajar los sentimientos y emociones). Generar una herramienta para los profesores interesados y comprometidos en el desarrollo socioemocional de sus estudiantes,

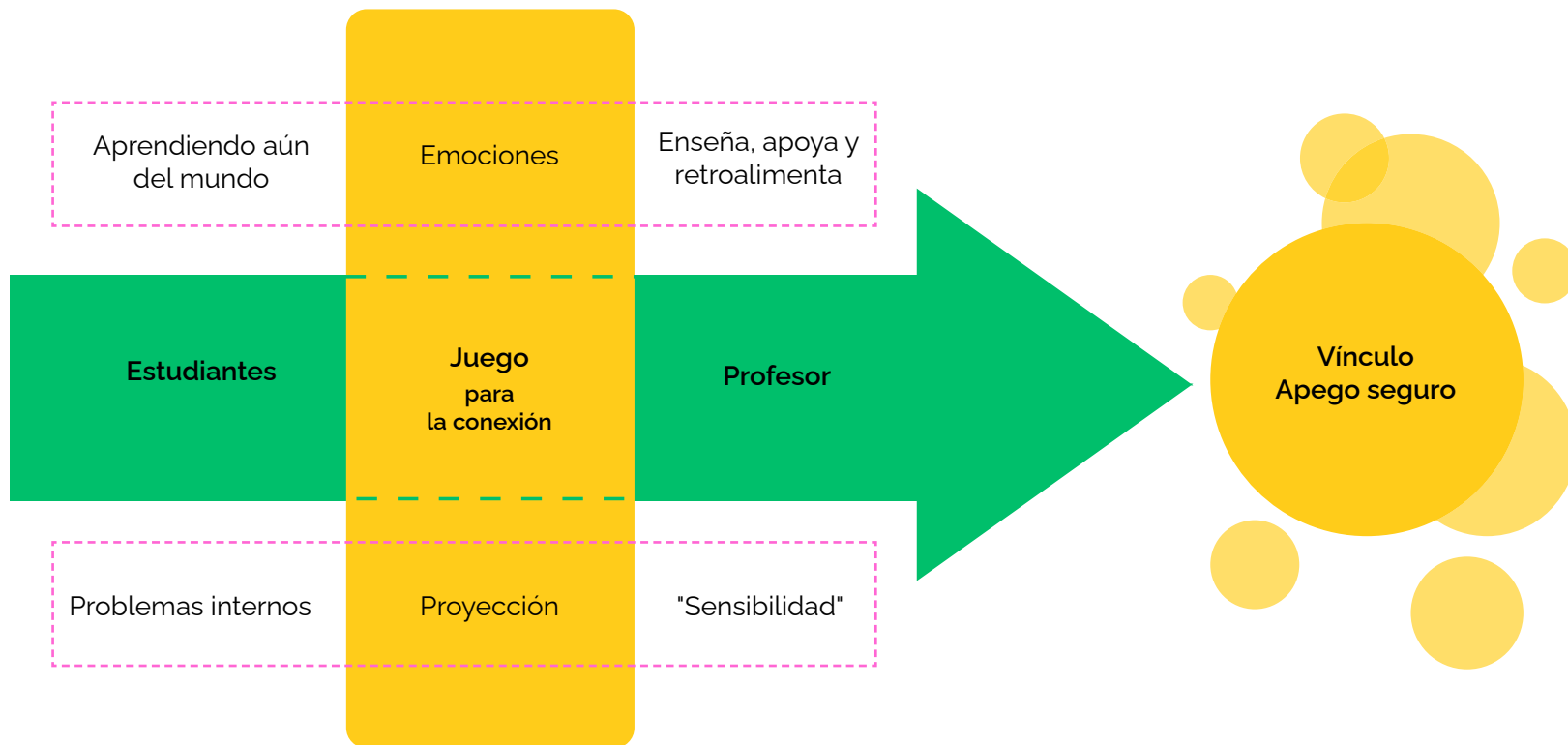
Para el desarrollo de este proyecto se realizó la reiterada consulta y opinión al psicólogo Carlos Guerra, el cual maneja un profundo interés en el ámbito infantil y una afición por

los juegos de mesa, siendo un consejero en la parte profesional de la psicología en niños y un apoyo relevante para la creación, retroalimentación y ajuste del juego.

Para afrontar este desafío, Carlos sugiere analizar el concepto de la **proyección**, esta, en la teoría comunicativa, tiene un aporte para establecer el dinamismo que posee el mundo de la comunicación intrapersonal, además Aladro (2013) nos explica que la proyección para Jung es algo natural de la mente, a diferencia de Freud que lo contemplaba como una enfermedad. Para Jung los procesos mentales con alta energía, proporcionaban proyecciones con cargas simbólicas importantes y podían darse en creaciones artísticas.

"...la capacidad proyectiva es la capacidad para otorgar autonomía a los contenidos de la mente frente a la misma consciencia. Cuando una cognición se proyecta, adquiere vida propia en la mente del individuo." (Aladro, 2013).

Finalmente se decide utilizar la proyección como herramienta interna dentro de la mecánica en el juego.



Esquema realizado por la autora

# Formulación del proyecto

## ¿Qué?

Diseño y testeo de una herramienta lúdico educativa (juego de cartas) que contribuya a la generación y cuidado de vínculo emocionales entre profesores y estudiantes de 4to básico, a través de la expresión y reconocimiento de emociones,

## ¿Por qué?

En la actualidad en épocas de crisis e incertidumbres, es importante frente a la experiencia de vulnerabilidad generada por la pandemia y el aumento de trastornos mentales asociada a ella, se vuelve central reforzar los vínculos y lazos emocionales entre estudiantes y profesor, favoreciendo así una experiencia educativa integral (regenerativa).

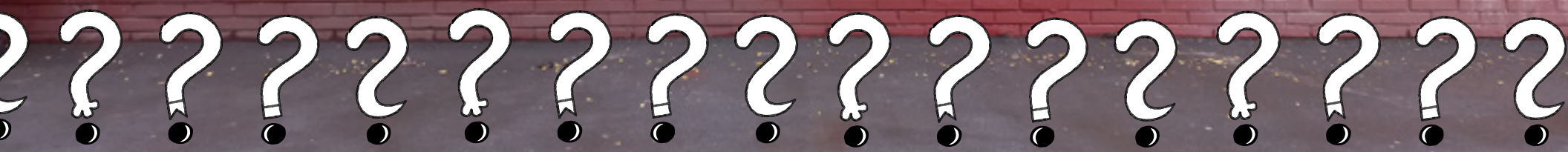
## ¿Para qué?

Para que a través del vínculo positivo y apego seguro generado por la instancia del juego, los estudiantes y profesores puedan identificar estados emocionales, trabajando sobre sus efectos, potencialidades y procesos socioeducativos.

## Objetivos específicos

- 1** Promover el reconocimiento y expresión de sentimientos, ampliando el repertorio de los niños en las formas de expresar emociones.  
*I.O.V\_ Los niños identifican emociones y encuentran formas de para expresarlas, proporcionando un espacio de retroalimentación entre ellos.*
- 2** Propiciar instancia en aula para que las fragilidades mentales y/o emocionales en los alumnos se presenten desde un lenguaje lúdico y proyectual, ayudando a que estas emociones sean recogidas y trabajadas por los docentes.  
*I.O.V\_ El profesor menciona por propia iniciativa apreciaciones de la herramienta en cuanto a la capacidad del juego para exteriorizar rasgos inusuales en la personalidad o ánimo de los alumnos..*

- 3** Desplegar una herramienta educativa en donde los niños puedan expresar y experimentar manifestaciones emocionales que vayan más allá de lo escrito o hablado.  
*I.O.V\_ Los alumnos y profesor generan opiniones positivas sobre las nuevas expresiones, reconociendo en ellas diversión o bienestar.*
- 4** Ampliar y complementar la reflexión teórico-práctica sobre las capacidades del diseño para intervenir en procesos socioemocionales.  
*I.O.V\_ El proyecto produce al menos una reflexión sobre como el diseño, como disciplina, se acopla a las problemáticas que se relacionan con los procesos emocionales.*



# Contexto

El proyecto tomará desarrollo, por decisión tomada dado a los alcances y recursos cercano de la autora, en el Colegio Piamarta, Santiago de Chile.

Este colegio es particular subvencionado en la comuna de Estación Central, tiene una orientación religiosa católica, el cual cuenta por curso con aproximadamente de 42 alumnos.

Según *La ficha del establecimiento* que proporciona el Mineduc, estos cuentan con los siguientes apoyos para el aprendizaje: Psicólogo(a), Psicopedagogo(a), Orientador(a), Profesor(a) de educación especial / diferencial, Asistente Social, Fonoaudiólogo, Asistente Social, Encargado de Convivencia Escolar. Esto es crucial porque existe un equipo al cual acudir cuando la situación sale de las manos del docente y este no lo pueda abordar, un equipo en el que se podrá auxiliar y llevar al niño con la guía que necesita.

A pesar de que la modalidad de clases se llevó a cabo de manera online, para marzo del 2021 con las comunas entrando fase 2 y con el avance de la vacunación, el Mineduc autorizó el retorno a clases gradual, en donde los cuidadores que quisieran podrían enviar a sus hijos al colegio de

manera presencial. Para el caso del Colegio Piamarta tuvo su retorno oficial durante el segundo semestre del 2021, considerando la modalidad remota (envío de guías, tareas y rutas para resolver) para quienes decidieran trabajar desde casa.

El contexto de intervención será en la **sala de clases**, ya que se espera, por parte del Ministerio, se harán esfuerzos siempre, para volver presencialmente al colegio. Resulta más lógico trabajar allí ya que, los estudiantes regresarán y vendrán con varios problemas vinculados a lo ocurrido con el COVID-19.

El espacio de la sala de clases cuenta con escritorios individuales para cada alumno, proyector, utensilios de aseo, pizarra y escritorio de la profesora al frente, entre otros... Pero lo más importante es el profesor, cuya presencia representa una la atención guiada y retroalimentación, lo que proporciona seguridad para intervención socioemocional.

Se realizó una visita, al colegio, para la observación y comprensión del contexto para la creación de la mecánica del juego.



Profesora Pamela Rozas enseñando lenguaje | Fotografía por la autora.

# Usuarios

## Alumnos

Para este proyecto se trabajará con niños y niñas de 4to básico (8 a 10 años). Los niños desde 3ro básico empiezan a tener más autonomía, un pequeño de esa edad ya "tiene una conciencia creciente sobre si mismo como persona" (Moscoso, 2014).

Como en el proyecto se ha puesto el desafío de trabajar el vínculo socioemocional entre estudiante y profesores, se considera pertinente trabajar con alumnos de esa edad porque el contexto y desarrollo de los niños en ese momento facilita esta labor: "Puede ser más fácil para los maestros establecer relaciones de apego en preescolar o aulas de primaria donde los profesores pasan más tiempo con los estudiantes que en secundaria."<sup>1</sup> (Bergin & Bergin, 2009).

Según el CDC, *Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades*, los chicos que viven la niñez intermedia se vuelven más independientes de su familia, **establecen relaciones sociales y emocionales importantes**, sin embargo son propensos a sentir presión por parte de sus pares.



Niños en clases| Reymbaev (2021)

<sup>1</sup> Cita traducida por la autora



Los niños de esta generación **son nativos digitales**, de ellos se menciona que "...les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitareas. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales... Y prefieren los juegos, al trabajo serio. Destacan la inmediatez en sus acciones y en la toma de decisiones. Acercándonos al área de la psicología, el nativo digital en su niñez ha construido sus conceptos de espacio, tiempo, número, causalidad, identidad, memoria y mente a partir, precisamente, de los objetos digitales que le rodean, pertenecientes a un entorno altamente tecnificado." (García, 2008).

#### *Docentes*

Su rango de edad está entre 26 a 65 años aproximadamente, que tienen al menos una asignatura para planificar y sumado a eso poseen la jefaturas de un curso de 4to básico. Los usuarios profesores para este proyecto son aquellos que poseen un trato menos tradicionalista con sus estudiantes, son los que tienen conocimientos sobre la educación emocional o que su trabajo se destaca por su sensibilidad con los alumnos, Profesores que tienen interés en conocer la personalidad única de cada estudiante y poner un acento al trabajo de la inteligencia emocional con sus niños.

En un estudio hecho por *Instituto Nacional de Salud Infantil y Desarrollo Humano Investigación en Cuidado Infantil Temprano* (Bergin & Bergin, 2009), de 827 salas de clases de primer grado, los maestros que apoyaban emocionalmente a sus estudiantes, tenían alumnos que eran más propensos a participar en actividades académicas, experimentar relaciones positivas con sus compañeros y evitar comportamientos negativos.

## Antecedentes

-Relacionados con el trabajo de las emociones

# Antecedentes

*Relacionados con el trabajo de las emociones*



### **Kowa**

Es una herramienta terapéutica que ayuda a gestionar e identificar las emociones lúdicamente. Existen distintos mazos, cada uno con el trabajo de una emoción específica. Las cartas contienen ejercicios, preguntas y frases relacionadas con el manejo y canalización de dicha emoción.

Las cartas Kowa tienen valor en sus ilustraciones al tener múltiples interpretaciones, promueve la reflexión y pueden usarse de diversas formas.



### **Monstruo de las emociones**

Es un libro sobre un monstruo que tiene muchas emociones en su ser y el personaje infantil del cuento le ayuda a clasificar todo lo que siente en botellitas, Aprenderá de los sentimientos leyendo sus definiciones y descripciones con el apoyo visual.

Este libro tiene valor al poder describir y decir como se sienten las emociones. Además realiza un buen trabajo con el uso de colores para representar los sentimientos.

### Antecedentes

-Relacionados con el trabajo de las emociones



### Dra. Motus y los Cordis

Es un juego de mesa para niños y niñas mayores de 6 años, donde debes demostrar que entiendes mejor las emociones del resto. La Dra. Motus ha creado robots que pueden comportarse como seres humanos, los Cordis. En el juego se comprobará las habilidades emocionales de los robots a partir de preguntas. Los jugadores serán los Cordis y una persona tendrá el rol de la Doctora.

Un valor en el juego es que contempla situaciones diferenciadas (escolares, de familia, autocuidado y sociales). El juego se basa en empatizar y se da la oportunidad de opinar



### Mineduc: contenidos de Orientación y planes de apoyo

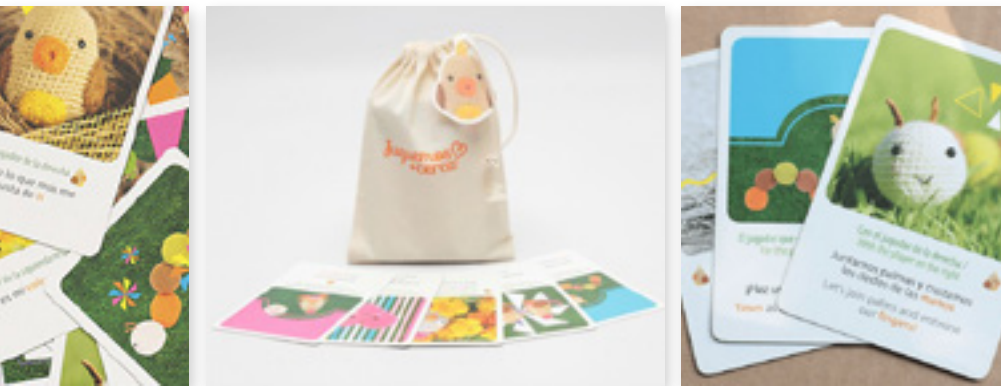
La malla curricular de orientación en las unidades 4 y 3 de los 4tos básicos (Objetivos priorizados 02), trabaja las habilidades socioemocionales en los niños, para que ellos puedan identificar emociones y puedan manejarlas. Además durante el desarrollo de la pandemia el Ministerio de educación proporciona librillos de apoyo socioemocional para docentes, estudiantes y familia.

Tiene un valor en la minulosidad de la planificación, mas le falta atractivo (podría ser más lúdico) y que no parezcan como las típicas clases.

### Antecedentes

-Relacionados con el trabajo del vínculo

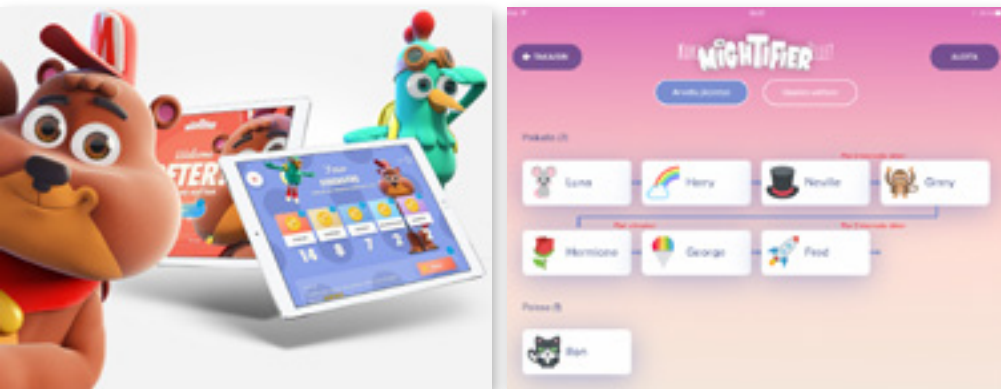
### Relacionados con el trabajo del vínculo



### Juguemos más cerca

Es un juego de cartas (hecho por una chilena), interactivo que busca fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos, a través de actividades simples y lúdicas. Cada carta tiene un reto por hacer que puede ser individual o a dúo.

Un gran valor de este juego es que es bastante lúdico, por lo que pueda resultar de él, lo cual lo hace emocionante, además de que tiene un atractivo gráfico muy llamativo y agradable.



### The Mightifier

Es un programa de desarrollo del carácter y aprendizaje socioemocional y proporciona materiales pedagógicos para maestros con el propósito de impulsar y seguir el bienestar de sus estudiantes de cerca.

El valor del programa se debe a que es altamente estudiado y calificado lo que proporciona verdaderos resultados. Los profesores además pueden monitorear individualmente a cada alumno sobre su desempeño escolar y social. El problema de Mightifier es que requiere que cada niño tenga una pantalla con la app.

### Antecedentes

-Relacionados con el trabajo del vínculo



### Te Veo (kids)

Es un juego de comunicación que tiene 40 cartas con diversos tipos de preguntas para niños desde los 4 años. Las preguntas están formuladas para provocar un diálogo con reflexiones, datos divertidos, emociones, recuerdos, valores, casos ficticios y más.

Su valor está en lo llamativo de los colores y que proporciona un espacio de comunicación y entendimiento, para compartir ideas y valores.



### Preguntosos

Es un juego para que la familia se escuche, donde niños, desde los 3 años, y adultos disfruten y aprendan a conversar. Ayuda a desarrollar habilidades como la comunicación verbal de ideas y sentimientos, la empatía, la escucha activa, la expresión emocional, la espera, entre otras...

Su valor es que tiene actividades para trabajar en 4 dimensiones: Bienestar, Resolución de problemas, Reconocimiento mutuo y Planificación-Organización. Una desventaja es que no es un juego compacto como los juegos anteriores, que la mayoría son de cartas, las cuales podrían llevarse a los viajes familiares.

# Referentes

## La Olla

El mayor referente de *Enigmoción* es la Olla: juego de transmisión oral de competencia grupal, que consiste en dejar palabras escritas por los jugadores en un contenedor (Olla). El juego ocurre por fases: palabra prohibida, mímica y palabra clave. En cada fase los grupos deben sacar la mayor cantidad de papeles a adivinados por tiempo dado.

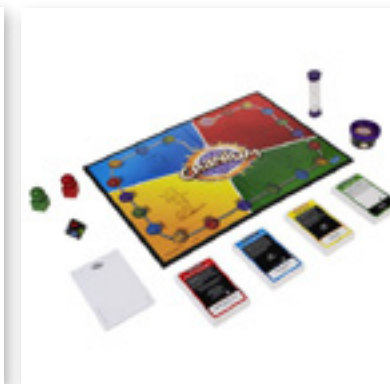
De este juego se extrae la disposición de los jugadores en el espacio, un expositor y espectadores (igual como las salas de clases), y el juego de la comunicación limitada, el tratar de representar lo que sale en el papel sin decirlo.



## Cranium

Juego que permite actuar, cantar, dibujar u otras tareas creativas para ganar puntos. Tiene 400 desafíos en 4 categorías para que los jugadores se diviertan.

Cranium tiene su aporte en este proyecto en lo que se refiere a las categorías que se deben realizar. Cada una resulta una ventaja para el jugador que es más capaz de hacerlas pero una desventaja para esa categoría que no domina, haciendo del juego una experiencia grata y desafiante dependiendo del caso.



### Código secreto

Juego competitivo de dos grupos donde deben enviar a los agentes a lugares específicos para realizar una misión, el problema es que el sitio de reunión es un secreto y deben ser comunicados a partir de un código secreto. El código será dicho por el jefe de grupo y debe cumplir la estructura de una palabra y un número. Pero si el equipo se equivoca en descifrar el código podría dar ventaja al otro equipo o peor, terminar el juego con su derrota.

De aquí se extrae la comunicación limitada y el poder de transmitir las al equipo, se apoya de ilustraciones sencillas.



### Dixit

Es un juego competitivo donde el objetivo es adivinar una carta del "narrador" a partir de una frase realizada por él intentando despistar al resto de los jugadores con una carta de tu mazo que se relacione más con la frase dicha.

De este juego se extrae el análisis de empatía y proyección según el jugador que le toque ser narrador. Para ganar el juego hay que intentar pensar como el narrador para adivinar su carta, por lo que mucho tiene que ver el interpretar las cartas, ir descartando e ir leyendo las decisiones que cada jugador toma.



# Proceso de Diseño

1

Mecánica

2

Prototipado

3

Dado y fichas

4

Tarjetas

5

Diseño de identidad

6

Packaging e instrucciones



## Mecánica

Para comenzar con la creación del juego se empieza a ingeniar la creación de la mecánica, ésta es la que definirá en que consistirá el juego.

Se le consulta al psicólogo que contribuyó con este proyecto, Carlos Guerra, el cual aconseja utilizar la proyección como concepto para usar en el juego. Además desde su perspectiva opina que los juegos educativos siempre fallan en el medio de mercado porque se les nota que están enseñando o que derechamente no son tan divertidos por poner énfasis en enseñar. Según esta opinión es importante acoplar bien las intenciones de enseñar y generar vínculo de manera que sean invisible a los ojos de los niños.

También para esta etapa se consideran los principios mencionados en el marco teórico para la creación de un buen juego de mesa: *What is the secret to a good board game?* por Alí (2019). Estas consideraciones son: *Las decisiones significativas, la victoria de múltiples caminos, balance entre habilidad y suerte, tiempo de inactividad mínimo.*

Se incluye además la autoimposición de **pilares** que tomen en cuenta las necesidades que se deberían estar resolviendo de la problemática.

Los pilares seleccionados fueron los siguientes:

### **Contener a las emociones**

\_Para que aprendan de ellas y las utilicen mejor para comunicar sus sentires.

### **Cooperativo/competitivo**

\_El juego debe generar un reto y según Carlos a los niños les gusta la competencia y los anima a jugar.

### **Más de 8 jugadores**

\_Es complicado encontrar juegos de mesa para más de 5 personas, y que un juego se aplique a varias personas a la vez es complejo.

### **Protagonismo**

\_Es importante para los niños tener un momento donde el foco este en ellos, que sean incluidos y vistos por sus pares y figura de apego.

### **Proyección**

\_Por lo mencionado en el marco teórico esto serviría para poder interpretar a los niños.

Proceso de Diseño  
-Mecánica



Las ideas para la mecánica del juego fueron varias, pero muchas fallaban en los pilares más importantes, e incluso las reglas eran muy largas o difíciles de recordar, siendo ese tipo de juegos para grupos más pequeños y para jugadores de mesa más experimentados.

Entre las ideas salieron juegos de rol, emociones como superpoderes, juego de votación y opinión, de intercambio de bienes, que si bien eran juegos muy tentativos salía de lo necesario y el contexto donde se iba a realizar la dinámica.

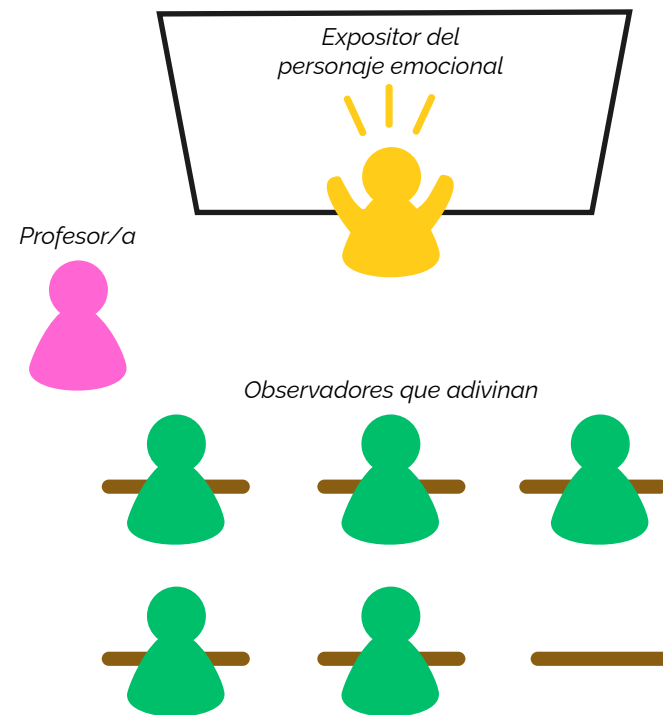
Para la inspiración se visitó una sala de clases para hacer observaciones de como interactúan los niños entre si, como lo hacen con la profesora y como lo hacen con el medio.

Basado en lo anteriormente mencionado se ingenia una mecánica que satisface los pilares y algunos componentes de un "buen juego".

El juego trata de representar un personaje emocional y que el resto de las personas lo adivinen, la dificultad se encuentra en el dado, que definirá cual será la condición para expresar dicho personaje emocional [aquí se aplica el principio: *equilibrio de habilidad y suerte*]. El personaje está constituido por dos tarjetas que se sacan al azar, una de un objeto o animal y la otra de un sentimiento [aquí se cumple incluir *emociones*]. El personaje emocional debe ser adivinado diciendo al objeto/animal sintiente. Por ejemplo cebra feliz o teléfono enojado.

Cada jugador le tocará expresar lo que le salen en las cartas [se aplica *protagonismo*] y el resto de las personas verán la *performance* mientras dicen lo que creen que es. [Acá se aplica menos *tiempos muertos* y la posibilidad de que *varios jueguen*]

El dado condiciona la comunicación con mímica, dibujo, sonidos y/o una palabra clave. [Con esto se aplica la *proyección* siendo el profesor un observador activo de lo que los niños vayan a representar y como expresarán las tarjetas].



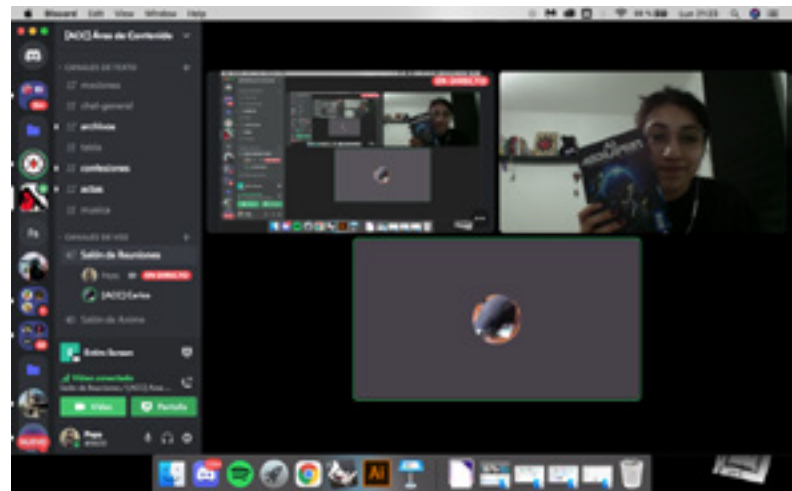
Este tipo de dinámica responde muy bien a la distribución de la sala de clases.

## Prototipado

Con la mecánica ya definida se le muestra como funcionará el juego al Psicólogo para que apruebe de ella su aporte para el vínculo y la educación de emociones, además este ayuda a corregir aspectos técnicos del puntaje.

Se decide realizar un prototipado prontamente sobre la mecánica con niños y profesor en una sala, para que los elementos diseñados no tengan que ser corregidos o eliminados constantemente, durante el desarrollo de este proyecto.

Se realiza una carta de permiso para realizar las pruebas a la Directora del Colegio Piamarta, Yolanda Pérez, y se le adjunta un plan de prototipado con los objetivos y pasos a seguir para que ella se encuentre en conocimiento de lo que se realizará.



Screenshot llamadas en Discord con Carlos

La figura siguiente es el plan de prototipado, el objetivo general fue: *Probar la mecánica del juego desde sus etapas de desarrollo (J. inicial - J.medio - J. tercer acto), distinguiendo que éste sea un aporte al uso pedagógico desde su sistema.* Y sus objetivos específicos fueron: *Distinguir si las reglas del juego son comprensibles.* *Identificar el adecuado funcionamiento y con ella buena percepción acogida en cuanto a la mecánica.* *Analizar del juego su integración tanto en el contexto físico como con sus participantes.*

Objetivo específico	Fase	Usuario	Hipótesis	Modo de prototipado	Preguntas/ método de medición	Resultados esperados
1	Antes del juego	Profesor	Los profesores leerán las reglas del juego y entenderán como se juega una vez leídas (no harán preguntas)	-Se les pasarán las reglas escritas y se les harán preguntas para corroborar su entendimiento. Se registrarán comentarios o acotaciones.	Preguntar y Registrar: Explicar con sus propias palabras. ¿Cómo se gana? ¿Cuál es el orden de las tarjetas? ¿Cuáles son las condiciones?	El profesor comprende las reglas gracias a la guía escrita y esquemas gráficos, y las explica correctamente al curso.
2	Antes del juego	Profesor	Hay expectativas positivas sobre jugar el juego después de leer las reglas	Se recopilan percepciones del profesor sobre el juego una vez leído las reglas	Preguntar y Registrar: Por favor responder con sinceridad ¿Cómo cree que se tomen el juego los niños? ¿Cree usted que sirva para leerlos? ¿Le produce a usted interés o ganas de jugar esto con sus niños?	El profesor responde a las preguntas de manera positiva en cuanto a lo que espera del juego
1	Durante el juego	Estudiantes	Los niños comprenderán rápidamente como jugar	El profesor enseñará a sus alumnos de que trata el juego y sus reglas	Observación cualitativa	Los niños no realizarán más de 3 preguntas en total sobre el juego (preguntas no reiterativas a lo que ya explicó el profesor)
1	Durante el juego	Profesor	En caso de dudas el profesor interviene como mediador ante una pregunta	Se comienza el juego y se observa si ocurre que alguien tenga dudas	Observación cualitativa	El profesor interviene o no ocurren preguntas
2	Durante el juego	Profesor/estudiantes	<b>Revisando Mecánica del juego:</b> El gritar todo al final para ganarse los puntos funciona e involucra a la mayoría de los usuarios	Probando el juego gritando las respuestas	Observación cualitativa	La mayoría apuesta por gritarlo que cree es la respuesta
2	Durante el juego	Estudiantes	<b>Revisando la Mecánica del juego:</b> El juego resulta desafiante, siendo complejo gracias a sus condiciones pero no lo suficiente para que los niños fallen tanto.	Probando el equilibrio del juego usando las condiciones y tipos de tarjetas fáciles y difíciles	Cuantitativa [contabilizando las partidas jugadas y las no comunicadas] y Observación cualitativa	No se logran comunicar entre un 20 a 30% Mas los animos no recaen se logra ser un juego que trabaja la resiliencia al tener dificultad
2	Durante el juego	Profesor/estudiantes	<b>Revisando la Mecánica del juego:</b> El acto final de la votación mejor "por que" y las reflexiones finales son valiosas para los participantes y aportan en el juego	Realizando las preguntas finales del juego	Preguntas: Quien contó el mejor "porque"? Para que reflexione cada uno... durante el juego ¿en que momento y con que creen que se equivocaron y que podrían mejorar? <b>Se registrarán y revisarán con el Psicólogo con el que trabajo</b>	Determinamos con el psicólogo que realizar esas preguntas finales contribuye al juego mejorando el trabajo del vínculo sociemocional entre participantes

3	Durante el juego	Profesor	El profesor juega el juego de forma incluida (no toma una posición distante)	Probando el juego	Observación cualitativa	El profesor toma su turno
2	Después del juego	Profesor	El juego resulta desafiante y divertido para el profesor	Entrevista final luego de haber probado el juego	Preguntas: ¿Qué considera relevante de esta experiencia? ¿Cómo calificaría este tiempo vivido en el juego?	El profesor tiene respuestas positivas del tipo que lo paso bien y que fue divertido
3	Después del juego	Profesor	El juego es un aporte a los ojos del pedagogo para su aula	Entrevista final luego de haber probado el juego	Preguntas: ¿Podría relevar desde su mirada aportes de este juego para su sala?	El profesor tiene respuestas positivas del tipo que le ayuda a conocer más a sus alumnos, a que ellos gasten energías de forma saludable...
2	Después del juego	Estudiantes	El juego perceptivamente resulta desafiante y divertido para los estudiantes	Entrevista final luego de haber probado el juego niño por niño	Preguntas: ¿Te ha gustado el juego? ¿Qué cosas no? ¿Lo jugarías nuevamente? ¿Se te ocurre que otras cosas te gustaría ver en el más adelante?	El estudiante tiene respuestas positivas sobre el juego

Plan de prototipado

El plan de prototipado realiza una revisión de cada objetivo específico en distintas etapas del juego (antes- durante y después) realizando hipótesis para cada usuario y midiendo si ésta se cumple. Todo con el fin de observar las interacciones otorgadas por la mecánica, no perder nada de lo que se necesita saber y ver sus resultados. Durante la creación de la mecánica habían muchas ideas sobre como iban a reaccionar los usuarios ante la instancia y las reglas, como por ejemplo si al querer adivinar los niños gritarían al mismo tiempo formando caos en la sala o como las profesoras enseñarían el juego...

Se acepta el permiso solicitado por parte de la Directora y se autoriza trabajar en dos cursos: 4to C y el 4to D con jefatura de las profesoras Bernarda Araya y Pamela Rozas respectivamente.

Se envía carta de autorización a los padres de los niños los cuales las devuelven firmadas.  
[Las cartas se encuentran completas en los anexos].

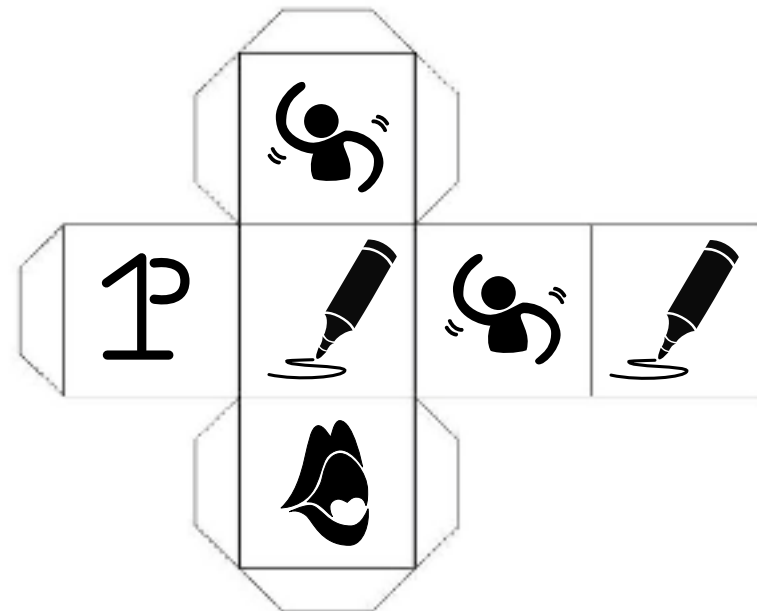


Cartas de consentimiento

El prototipado se llevó a cabo en dos días, y cada uno fue con dos grupos de niños distintos. Esto se debe a que el colegio organizó los cursos en 2 grupos para responder al aforo de 22 alumnos por sala.

En total se testeó con 20 estudiantes. Se realizaron elementos sencillos para probar el juego: un dado, tarjetas simples de animales, objetos y emociones. Además de porotos para el conteo del puntaje y un cronómetro para medir el tiempo.

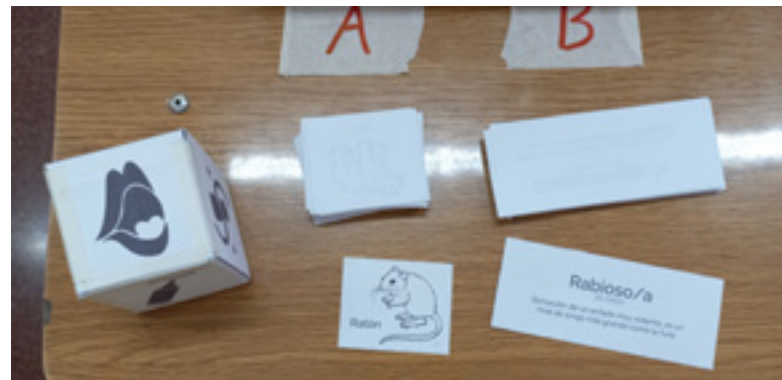
Las profesoras al jugar inician leyendo y explicando las reglas cada una en su propio estilo. La distribución de los elementos del juego se encontraban a disposición de los estudiantes para ejecutar el juego.



Malla de construcción dado



Reglas de la mecánica en el prototipado



Dado y tarjetas de prototipado



## Proceso de Diseño -Prototipado

Las sesiones duraron 1 hora de las cuales se desprendieron variados aprendizajes y lo más relevante para el objetivo del juego fue observar las interacciones e impresiones junto con los comentarios de los usuarios.

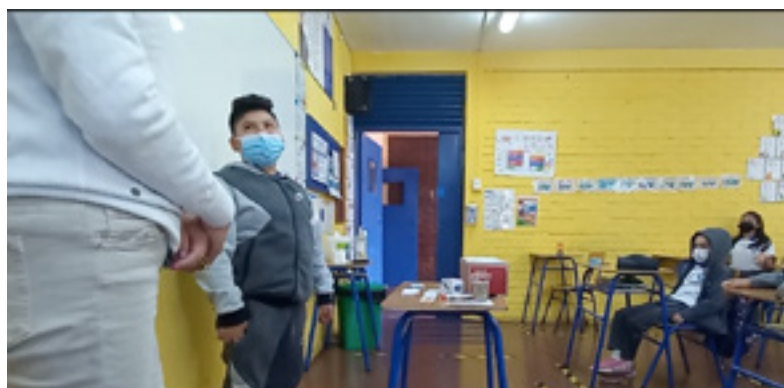
Dentro de lo más significativo de lo que se obtuvo del testeo del juego fue: la interacción de las profesoras con los estudiantes, lo cual fue fundamental para que se sintieran confiados y motivados para ejecutar su personaje emocional.

Llamativo fue que los niños se apoyaran de las tarjetas entregadas para resolver el desafío propuesto. Las tarjetas conducen a una respuesta adecuada dependiendo de su acervo cognitivo y emocional, siendo clave la comprobación de su funcionalidad.

La estrategia de abordamiento de la respuesta en ambos casos, fue muy diferente en una de ellas, el ritmo del juego se guiaba alzando la mano para dar respuesta de modo que se presentaba muy estructurado. En el otro grupo se dió el mismo protocolo de intervención al inicio, pero una vez ya apropiados en el juego se dieron respuestas de forma libre y espontánea. Sin embargo, en ambas experiencias el juego se disfrutó y se logró el objetivo. Esto demuestra que el juego presenta esa versatilidad que no se limita a la impronta del profesor en su estilo.

Queda demostrado que por la etapa de vida de los grupos, la





## Proceso de Diseño -Prototipado

competencia es esencial, considerando que la obtención de puntos por sus aciertos los motiva a continuar participando. El juego proporciona instancias para poner a prueba la sensibilidad de los profesores y utilizar la proyección para la detección de irregularidades emocionales en los educandos. Como en el caso de un niño que se paralizó durante su desafío apelando a su incapacidad de manera reiterada, la profesora menciona que esto es usual en su comportamiento. Para un niño es llamativo que se autolimita, sin antes intentarlo y esto se vio reflejado durante el juego. Sin embargo una vez finalizada la sesión, reflexiona al respecto y con la ayuda de otros niños comprueba que era posible responder al desafío.

Al final de la sesión de prototipado se realizó una entrevista a las profesoras para rescatar su percepción del juego. En términos generales les pareció bueno y de uso práctico o empleable, y que lo integrarían a sus prácticas en la asignatura de Orientación y en otras, también para cuando el clima del curso este denso o para actividades no curriculares. Cabe destacar que las profesoras descubrieron al usar el juego, en sus alumnos, características y potencialidades que no sabían que éstos poseían.

Otro comentario que se aplicó en el desarrollo de herramienta pedagógica fue como, a consideración de las profesoras, hubieron cartas emocionales más complejas para los niños. de tal manera sería bueno categorizarlas en niveles, porque una emoción complicada puede dejar de serlo mientras se va aprendiendo. Esto proporciona una proyección útil del juego



en cuanto a su aplicabilidad en el tiempo, siendo versátil para el docente que podría personalizar la dificultad del juego y poder avanzar en los niveles con su curso.

El prototipado sirvió bastante para afinar aspectos técnicos de la mecánica, las reglas y proporciona un camino a seguir para el trabajo de diseño. Esta instancia fue muy constructiva y enriquecedora porque además de haber vivido una etapa de confinamiento, el poder trabajar nuevamente de cerca con los usuarios, permitió darle alma al proyecto.





## Dado y fichas

Una de las partes claves de Enigmoción son las fichas, el dado de las condiciones y el reloj de arena. Como el reloj de arena de (1 min.) ya tiene su existencia en los mercados se compró directamente para incluirlo en el packaging

Las otras piezas sin embargo debían ser creadas, por lo que se resuelve imprimirlas en una maquina 3d. Aprovechando esta opción para utilizar el material del filamento PLA con Nanocobre, que lo hace Antimicrobial, excelente considerando la época en la que nos encontramos y pensando que las fichas y el dado serán las más manipuladas por los jugadores.

### Dado

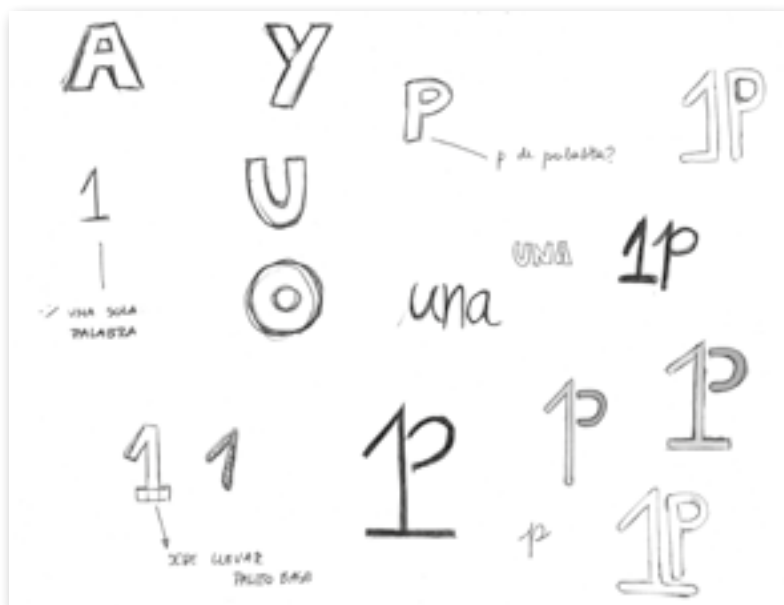
Para la creación del dado se revisan algunos referentes, pero el principal fue el dado de Pictionary.

Se decide hacer el dado de 5,5 cm para que fuera "grande" en comparación con los dados usuales y para que pueda ser mejor visto a distancia, así los niños pueden saber lo que le tocó hacer al compañero y no pueda hacer trampa.

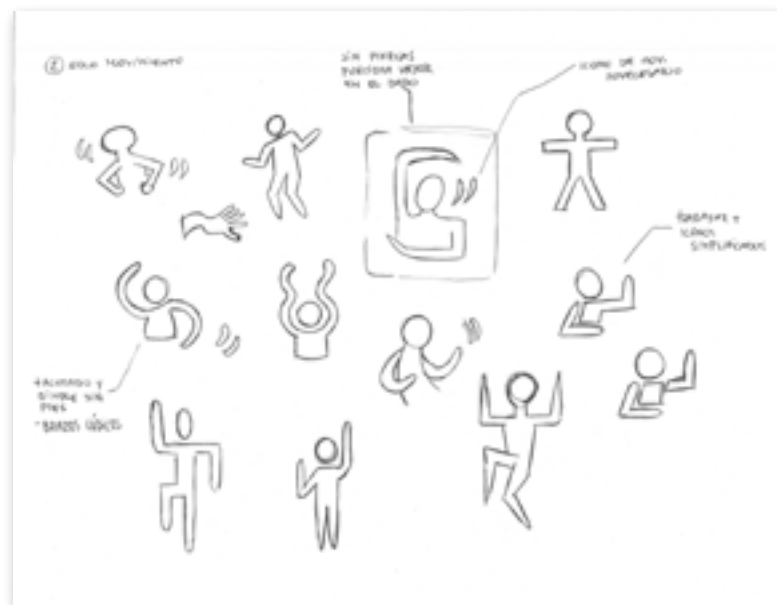
Se comenzó realizando algunos bosquejos de los íconos que saldrán en el dado. Estos son mímica, palabra clave, dibujar y solo sonido.



Dado Pictionary



Bosquejos de palabra clave



Bosquejos mimica



Bosquejos de solo sonido



Bosquejos dibujar



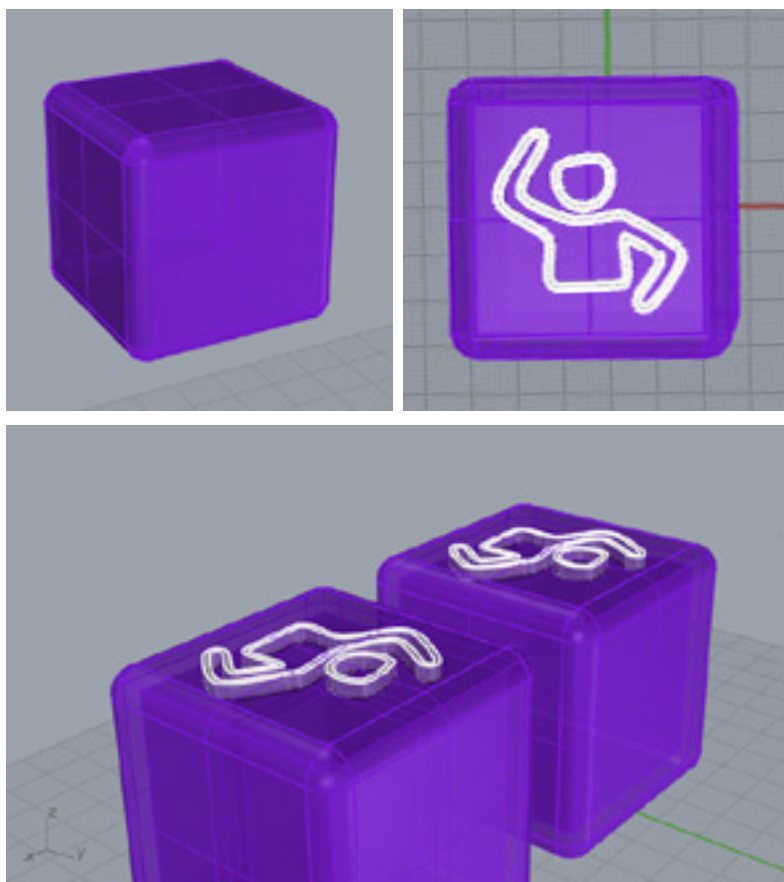
Dibujos finales seleccionados

Los iconos diseñados responden a cada condición: se eligió un plumón para la condición de "dibujar" pues tenía más sentido con el contexto donde se desarrollaría el juego, en la sala de clases con un pizarrón. El icono 1p representa 1 palabra. el cuerpo de la persona la mímica, dando a entender de este icono que está realizando un gesto, y la boca sonriente representa la condición del sonido.

Los siguientes iconos fueron escaneados y arreglados digitalmente para que fueran pasados al programa de modelado y poder crear el dado de las condiciones.

El icono de boca fue cambiado después en *Rhino* para que quedara lineal como el resto de los iconos. De esa manera todos se verían igual. La imagen de la derecha es como quedó finalmente.





Screenshots del modelo 3d del dado

### Modelo 3D

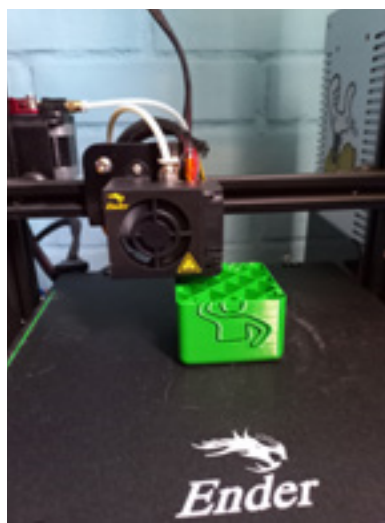
El modelo se llevó a cabo en *Rhino*. Para la creación de este cubo se le redondearon las puntas para que fuera seguro y amigable, Utilizando los iconos se ahuecó cada cara del dado.



Dado vista renderizado



Francisco ajustando el dado para la impresión



Dado durante impresión



Dado roto

### *Impresión*

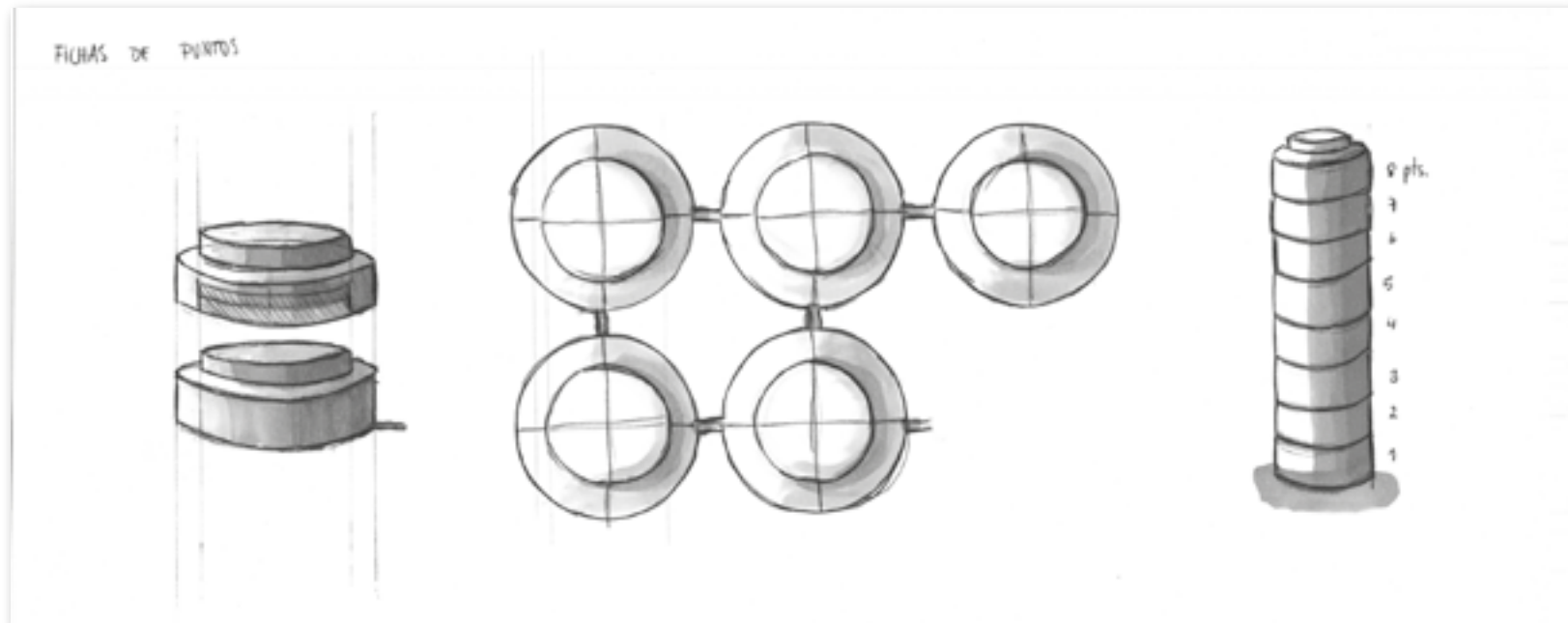
Durante la impresión se obtuvo a apoyo de Francisco Rivera, Animador, modelador 3d y amigo de la autora, el cual ayudó con la parte de la impresión. Hizo revisión del modelado y rellenó internamente. La impresión del dado duró aproximadamente 3 horas.

Sin embargo se tuvo que hacer una nueva impresión por el cambio del icono del "sonido" ya que había que volver lineal el dibujo de la boca, y porque además la autora entregó el dado, las cartas y fichas a la profesora Pamela para que los niños las vieran y opinarán. Los niños por motivación propia quisieron jugar el juego y el dado se rompió al ser usado por uno de ellos que lo arrojó al suelo. Tal accidente resulta ser un rotundo éxito como aprendizaje, debido a esto se debió engrosar las caras del dado internamente. Eso resultó que se demorará 3 horas extra, pero quedó más firme.





Dado final impreso



Sketch de fichas 1

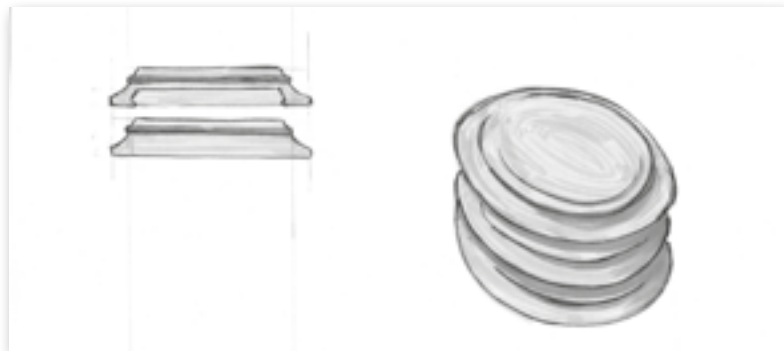
### Fichas

Las fichas serán utilizadas para contabilizar el puntaje de cada jugador, por lo que no deben ser muy grandes puesto que, ahorran espacio dentro del packaging.

Además visto desde el prototipado del juego, los niños se divertían bastante jugando con los porotos que simulaban los puntos. Para ellos recibir los porotos representa que hicieron algo bien y era bastante motivante para ellos. Cabe mencionar que este elemento, aunque sencillo, muy

divertido para tener en sus manos: movían, juntaban, los contaban, los volvían a contar, se les caían, las tocaban y manipulaban. De esto se desprende que es objeto necesario que materializa sus logros dentro del juego.

Basado en lo mencionado se decide hacer que las fichas puedan agruparse entre ellas, más con el objetivo de que las puedan tener juntas.

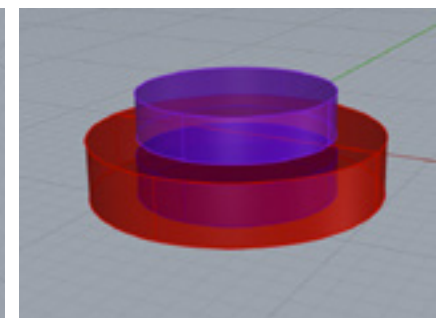
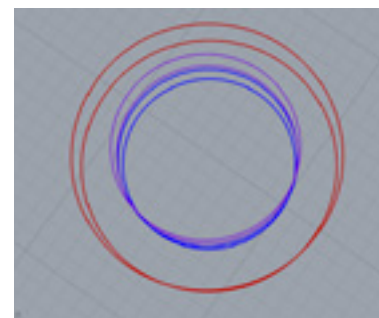
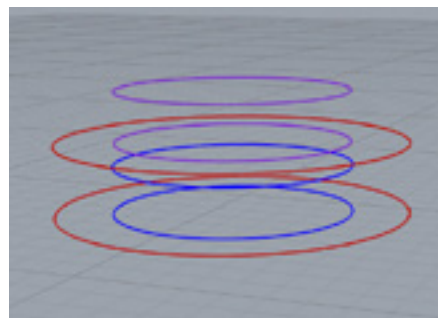
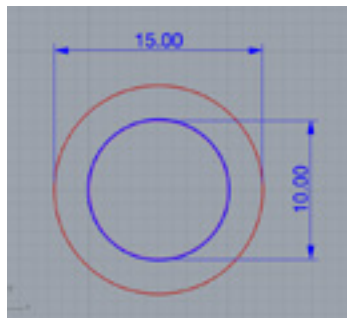


Sketch de fichas 2

### Modelo 3d

Se realiza el modelado en 3d de la ficha poniendo sus medidas (1,5 cm) y finalmente armándolo.

Desde una exploración en un sketch se resuelve tomar de ella el que las fichas dejen un espacio entre ellas al agruparlas, de ese modo se podrán separar fácilmente si se quedan atorados. (Algo que sucede a veces con los legos, se quedan "pegados" y les cuesta separar).



Screenshots de modelado 3d de fichas



## Tarjetas

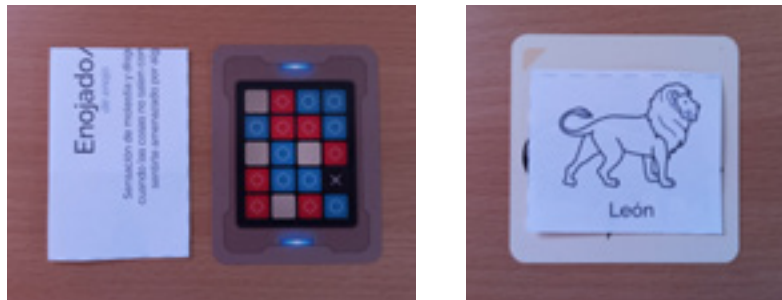
Las Tarjetas basadas en los aprendizajes tenían que responder a una gráfica sencilla, para que los niños la pudiesen replicar, tener pistas de apoyo para resolver las condiciones, tener definiciones de los sentimientos y asignarles niveles.

Para abordar las gráficas de cada tipo de tarjeta, se caracterizan por lo que representan: las cartas de animales y objetos son tangibles y las cartas de sentimientos son intangibles. Así que se toma como decisión utilizar dicho contraste al momento de diseñar. Aquello se profundizará en las siguientes páginas.

Un problema surgido durante los testeos de la mecánica fue que los alumnos, a pesar de dejar un orden designado para cada tarjeta, de todos modos la dejaban desordenados. Esto se vuelve problemático si entendemos al usuario del profesor, el cual no dispone de mucho tiempo para separar las cartas y ordenar. Desde esa observación se trabajaron los tamaños:

### Tamaño

Antes de comenzar a crear primero se planificó el tamaño de las tarjetas, se compararon las del prototipado y con cartas del juego *Código Secreto*.



Tarjetas comparadas

Las tarjetas de emoción quedaron de forma rectangular mientras que las cartas de animales/objetos con forma cuadrada, proporcionando diferencias entre ellas.

Se considera además que la tarjeta no quede ni muy grande ni muy chica para la mano de adultos o niños.

El tamaño aunque parezca trivial hasta este punto responde a una comodidad final para poder organizar las cartas si se mezclan, pudiendo ayudar mucho en la separación de estas si todo queda desordenado:



Diferencias de tamaño entre las cartas



Prueba de ambas tarjetas



Cartas ordenadas y separadas por tipo

### *Tarjeta sentimiento*

La tarjeta de sentimiento debe llevar su definición para apoyar la enseñanza de los niños y ayudar en caso de que el alumno desconozca lo que es ese tipo de emoción.

Como fue mencionado en los aprendizajes del prototipado, las tarjetas deben llevar niveles para la personalización de éstas por parte del profesor.

Se definieron solo 2 niveles para estas tarjetas, nivel 1 y 2, con la ayuda de las profesoras y el psicólogo, se distribuyeron, quitaron y agregaron sentimientos, hasta que quedó como la lista de la derecha quedando 10 sentimientos por nivel.

También cabe destacar que las emociones están pre-conjugadas al personaje, por lo tanto la tarjeta no tiene escrito la emoción como "Miedo" sino que está escrita en su título como "Miedoso/a" para que el juego sea más cooperativo en la tarea de crear al personaje emocional.

### *Lista de emociones por nivel*

#### *Nivel 1*

*\_Miedoso/a*  
*\_Cansado/a*  
*\_Feliz*  
*\_Calmado/a*  
*\_Triste*  
*\_Confundido/a*  
*\_Frustrado/a*  
*\_Sorprendido/a*  
*\_Asqueado/a*  
*\_Enojado/a*

#### *Nivel 2*

*\_Arrepentido/a*  
*\_Aburrido/a*  
*\_Decepcionado/a*  
*\_Inseguro/a*  
*\_Compasivo/a*  
*\_Admirado/a*  
*\_Rencoroso/a*  
*\_Deseoso/a*  
*\_Avergonzado/a*  
*\_Envidioso/a*

Las del nivel 1 poseen emociones primarias.



### Selección de colores



Legend of Zelda Minish Cap

Para los colores se elige de referente Legend Of Zelda Minish Cap, un videojuego de Nintendo. La razón de basar la paleta desde ahí, es porque los colores son llamativos y brillantes, los usuarios al ser niños sentirán atracción por ellos.

Se seleccionan colores de allí, se limpian y ajustan, dejando la paleta de colores para todo el juego.



Primera selección de colores

### Referente gráfico



Universo de Emociones

El referente gráfico de las tarjetas de emociones y del juego en general es el *Universo de Emociones* de Eduard Punset, Rafael Bisquerra y PalauGea. Este mapa buscó representar y organizar 307 emociones, las cuales agruparon en "galaxias" que representan emociones básicas.

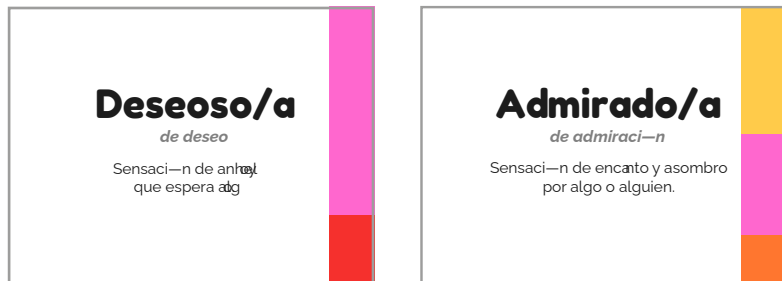
Este es un referente no solo por su atractivo visual sino que además, la transparencia ayuda a representar lo intangible que se buscaba hacer desde el comienzo del proyecto.

La vuelta de diseño que se propone en Enigmoción, y que se distancia un poco más del *Universo de Emociones*, fue utilizar colores que fueran percibidos con ciertas emociones por parte de las personas y mezclarlos. Para esto la autora se apoyó en el libro *Psicología del color* de Eva Heller para realizar las combinaciones. Con la paleta de colores ya elegida y las cartas de emociones ya diagramadas con sus títulos y definiciones se comienza a seleccionar los colores para cada carta.

*Paleta de colores final*



Por ejemplo en el caso de "admirado" los colores que se le relacionaban eran amarillo, rosa y naranja, o para el caso de "deseoso" el rosa y el rojo. Lo considerable es que para las personas, en el libro de Heller, un color era más vinculado a una emoción que otro, sin embargo ambos se consideraban. Por esto se ve reflejado que las tarjetas llevan una franja de color más amplia que en otra,



Selección de colores para tarjetas

Tarjetas finales de emocion



*[Las puntas serán redondeadas al ser impresas]*

Nivel 1



Nivel 2



### *Niveles*

Las cartas por detrás demostrarán su nivel indicadas por su color. El rosa es de nivel 1, son emociones más cotidianas para la vivencia infantil, mientras que las de nivel 2 son moradas, son emociones un poco más complejas o que los niños no enfrentan todos los días.

Se usó el pattern de Enigmoción, los cuales tienen signos de interrogación para enfatizar el misterio de lo que contiene al otro lado la carta.



Tarjetas sentimientos finales

*Tarjeta de animal/objeto*

Dado lo aprendido en el testeo de la mecánica, los niños usaban como referente visual los dibujos que contenían las tarjetas, lo usaban tanto para dibujar como para realizar la mímica. Por esto, se toma como principio hacer dibujos simples para que los niños tengan un acceso más facilitado al querer usar los dibujos como herramienta para resolver los desafíos del juego. Los dibujos de los animales y objetos serán revisados en las siguientes páginas.

Para estas tarjetas se seleccionan una cantidad de animales y objetos. El único requisito para elegirlos, es que pudiese cumplir con la condición del sonido, pues si al estudiante le toca una cebra este estaría en problemas.

Las decisiones de hacer los dibujos sencillos de imitar, o de poner las definiciones de los sentimientos en las tarjetas, tienen la idea de apoyar el desafío como también incluir la onomatopeya escrita del sonido que hace cada personaje.

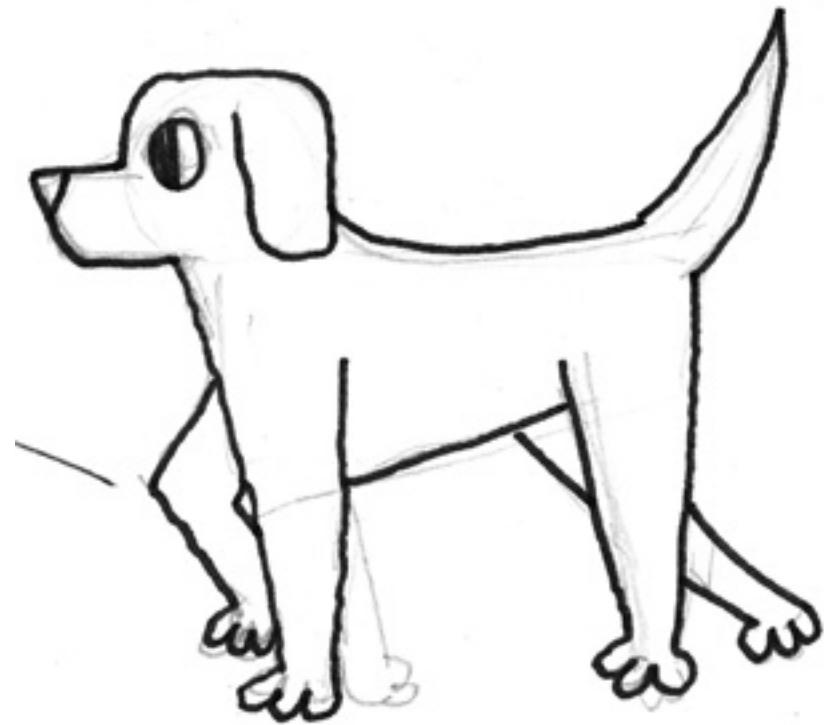




Ilustración por **dozical** (Instagram)



Ilustración por **chachaperra** (Instagram)

Proceso de Diseño  
-Tarjetas animal/objeto



Ilustración por **gabrielgarvo** (Instagram)



Ilustración por **rori.boi** (Instagram)



Ilustración por **heyhey\_diary** (Instagram)



Ilustración por **maltadult** (Instagram)

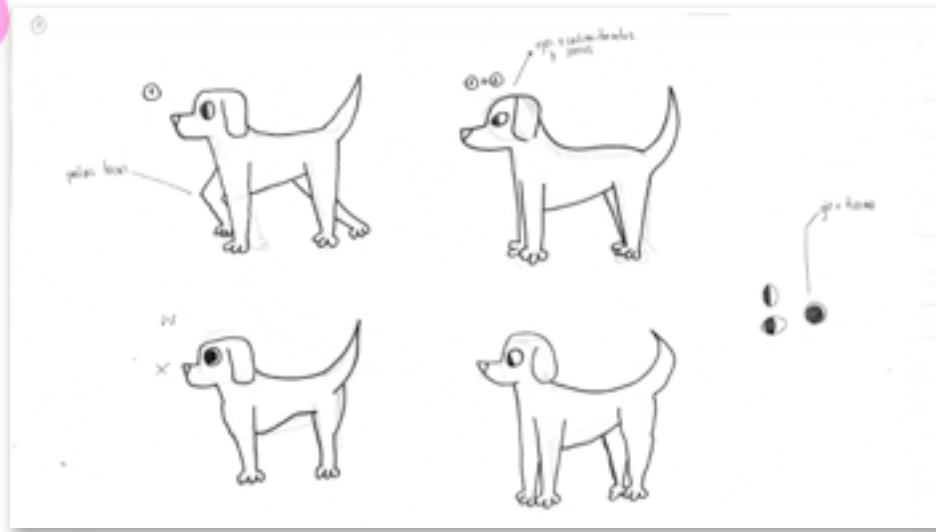
### Referentes gráficos

Estos referentes fueron seleccionados por la simpleza del dibujo y porque se trataban de ilustraciones con imperfecciones, los niños no necesariamente dibujan bien, y toda representación es valiosa, ellos deben aprender eso. Del prototipado se entendió que las tarjetas son un guía y hay que entenderlas como tal.

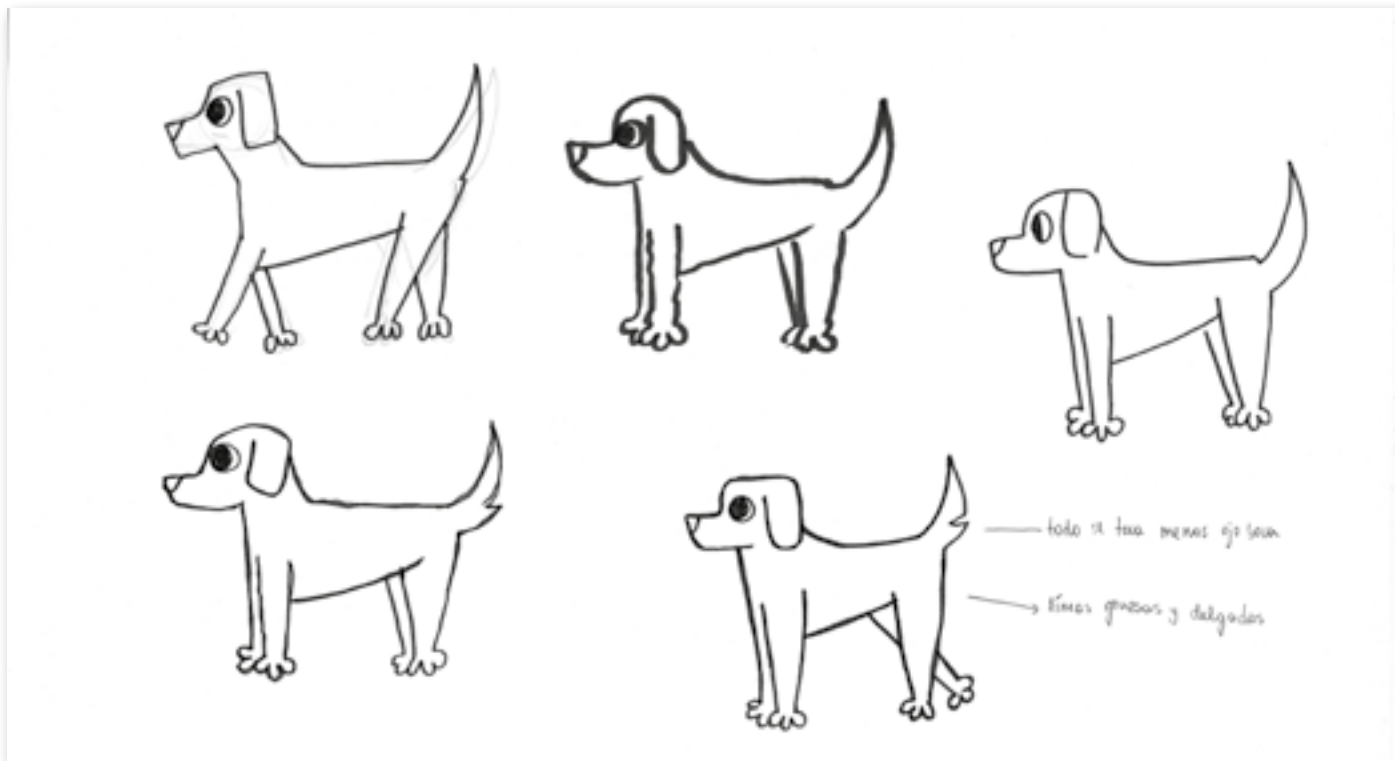
El proceso de creación parte con algunos bosquejos de el personaje "el perro".

Proceso de Diseño  
-Tarjetas animal/objeto

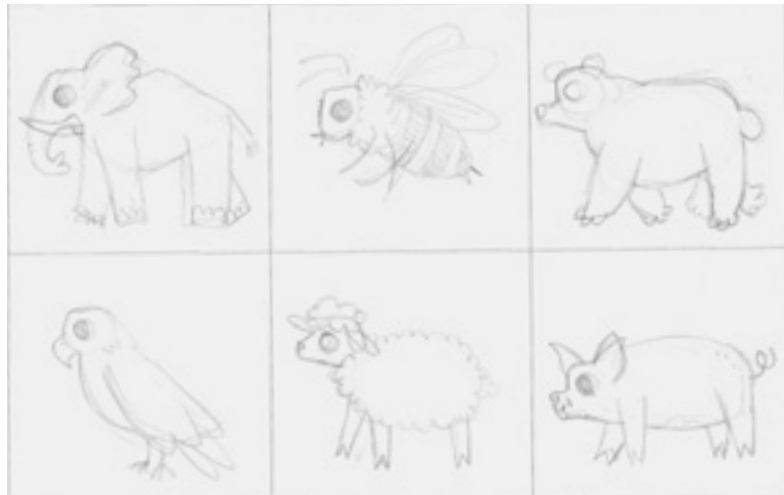




Proceso de Diseño  
-Tarjetas animal/objeto







Bosquejos de los personajes

**Proceso de Diseño**  
-Tarjetas animal/objeto



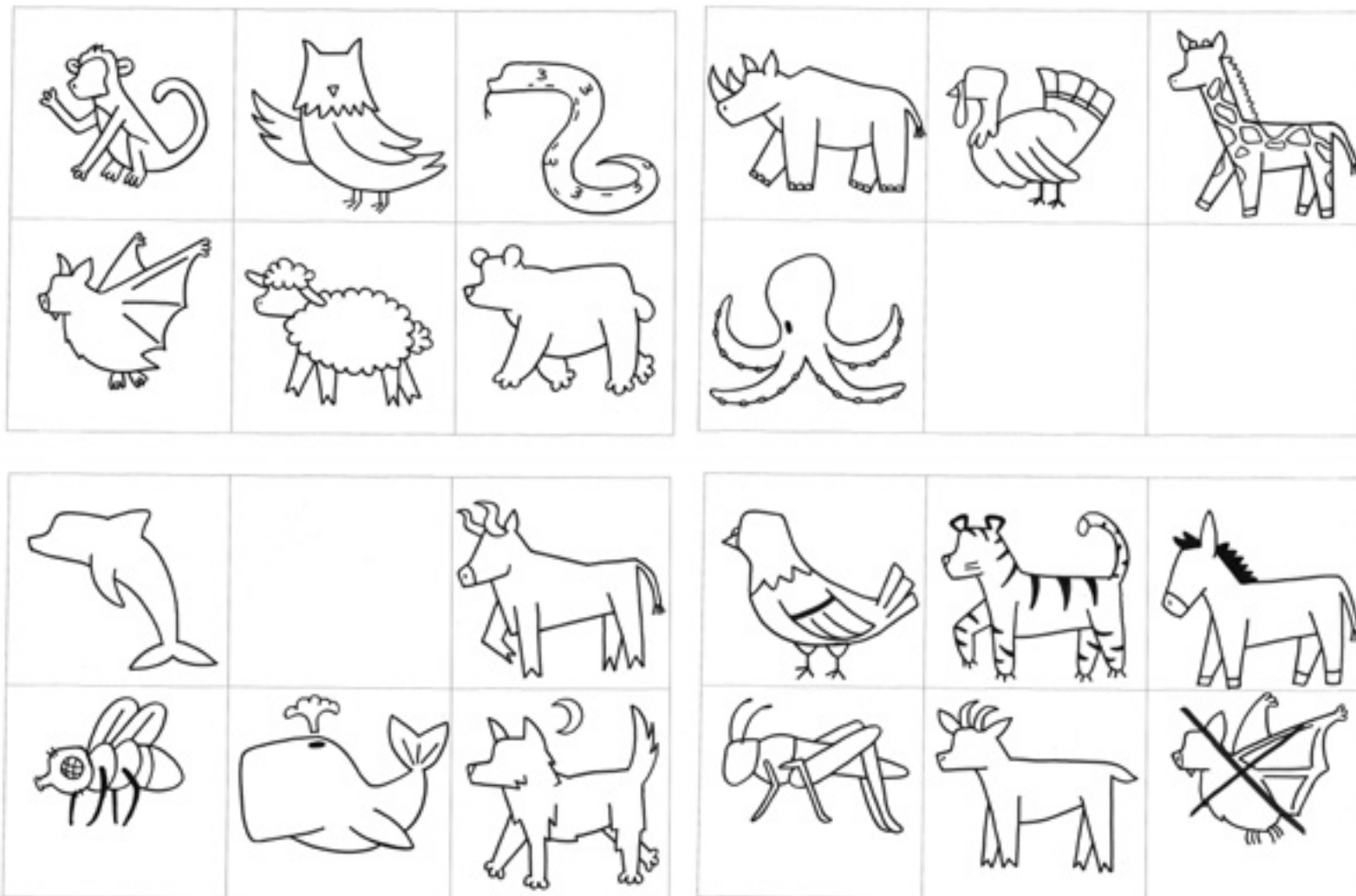
Boceto perro definitivo

Del perro nace una estructura, usada como modelo, que se fue replicando en el resto de los animales, Todos mirando hacia la izquierda, vistos de costado, cabeza chata o algo cuadrada y los mismos ojos.

Una vez definida esa estructura se caracteriza a cada animal replicando entre ellos las partes que tienen y que se les asemejan, se le repiten las pezuñas a las vacas, ovejas y toro, a los insectos se les repiten los ojos, y así con otros aspectos. Para los objetos fue un caso distinto, ellos fueron creados individualmente.

Los bocetos se dibujaron a mano en una plantilla para que todos quedarán del mismo tamaño.

Proceso de Diseño  
-Tarjetas animal/objeto



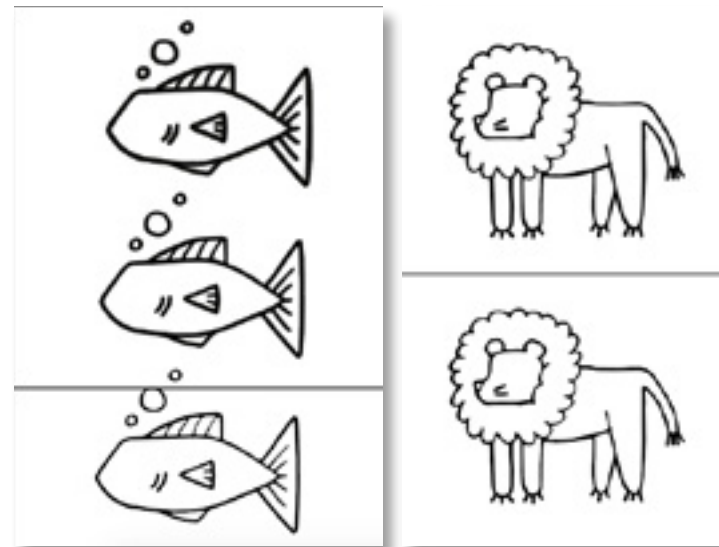
Algunas ilustraciones marcadas

Entendiendo que esta es la carta "tangible", se resuelve poner un cuadro sólido de color atrás de las ilustraciones. Los dibujos quedaron en blanco y negro como una representación para dibujar en la pizarra, esto contribuye también a que se vean sencillos.

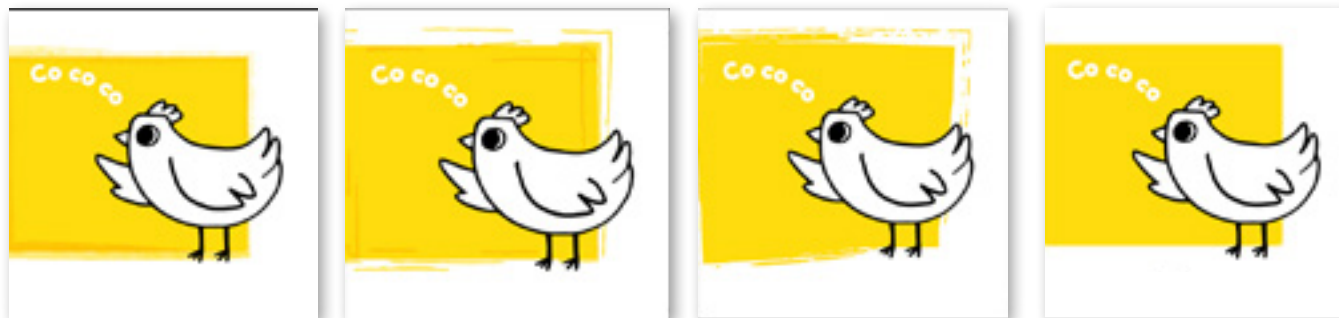
Cada tarjeta se le asignó un color representativo o relacionado al personaje que estuviese en la tarjeta.

Se realizaron pruebas de grosor de línea para los objetos y animales.

Para los fondos cuadrados se probaron marcos, sin embargo se tomó la opción de dejarlos solo con un cuadrado de borde difuminado, ya que los marcos salían un poco de la línea gráfica y recargaban la tarjeta visualmente.



Pruebas de grosores de línea



Pruebas de marco

Este último es del cuadrado con marco difuminado.

**Proceso de Diseño**  
-Tarjetas animal/objeto

Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



*Niveles*

Los niveles de estas tarjetas están divididos en 3. El primer nivel es para las tarjetas de animales cotidianos o que suelen aparecer más seguido en nuestras vidas. Para el nivel 2 son también más animales, pero estos no son tan comunes de tener en mente. Y para el nivel 3 se encontrarán con tarjetas de objetos, esta decisión proviene de que en varias ocasiones los alumnos no sé les ocurría como interpretarlos, siendo más fácil para ellos hacer un animal (en todas las condiciones del dado).



Tarjetas de animales y objetos

## Diseño de identidad

### *Naming*

El nombre enigmoción proviene de los conceptos enigma y emoción. Cuando se preguntaba sobre como podría llamarse el juego la gente lo asociaba más a las adivinanzas o a algo misterioso, de ahí se propone utilizar enigma, para representar el significado oculto detrás de las condiciones comunicacionales. Emoción se elige directamente porque es importante que el sentido del juego este presente, y da una alusión a lo que se hará en el juego.

La bajada de enigmoción "descubre los objetos y animales emocionales" da una idea de la temática del juego, ya que el nombre Enigmoción por si solo, no da tantas luces de que va el juego, así se usa la bajada para dar una pista.



**Descubre los objetos y animales emocionales**

Logo enigmoción y bajada

### Logo

El logo se creó utilizando la tipografía *Fredoka One*, al inicio no se intervino las letras pero, luego tuvo sentido desordenar cada letra para darle una estética más juguetona.

El poner las letras blancas con borde negro evoca a los animales y al dibujo en pizarra, El trazo negro es algo grueso y esta texturizado, otorgándole una idea ligera de ser más infantil e imperfecta.



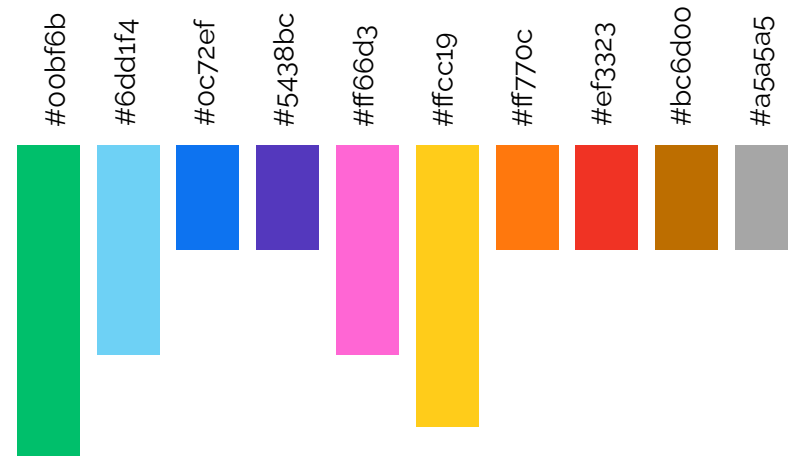
Primeras versiones del logo



El isotipo es una clara referencia a las tarjetas de los animales, principalmente. Mostrando la pata de un animal y un ojo para el punto.

### Paleta de colores

Como fue mencionado anteriormente la paleta de colores fue inspirada en un videojuego. Mas, para la identidad de marca y por la cantidad de colores solo se seleccionarán 4, verde, celeste, rosa y amarillo, siendo el verde y el amarillo los más usados por la marca.



### Tipografía

La tipografía seleccionada debe expresar, en alguna medida, su forma lúdica, de mente abierta, amigable. *Fredoka One* es una tipografía única usada para hacer el logo y para utilizarse en títulos.

*Relaway* tiene valor por el número de variación de familia que tiene, siendo buena opción para toda la parte un poco más "seria" del contenido, para ser descriptivo, dar indicaciones o consejos.

Se podría pensar que *Relaway* esta más orientada a los docentes y *Fredoka One* a los estudiantes

**Fredoka one**

Relaway Light  
Relaway Regular  
*Relaway Italic*  
**Relaway Semibold**

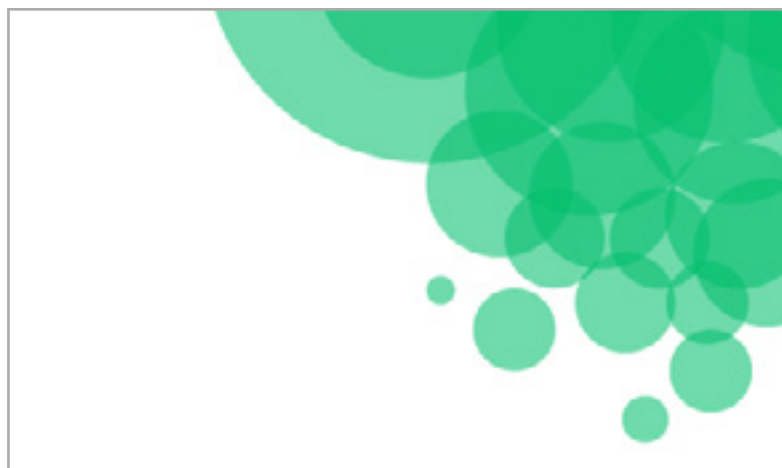
Clases de tipografía Relaway más usadas



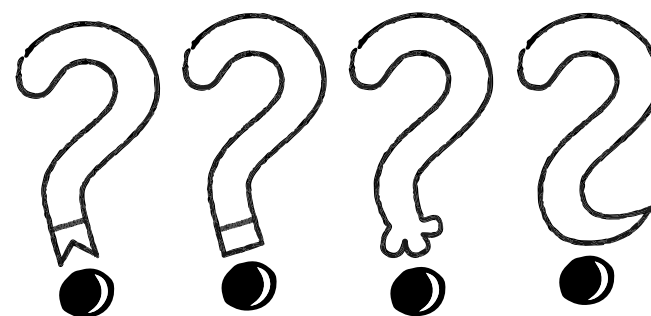
*Pattern y Fondos*

El pattern se hizo a partir del isotipo pero se le unió junto a sus "hermanos", las otras representaciones de animales.

Para los Fondos se utilizan los círculos con transparencia, alusión a las tarjetas de sentimientos. De una manera es una forma de decir que las emociones siempre están presentes aquí en el juego.



Fondo en verde



Hermanos del isotipo



Pattern emoción

## Packaging e instrucciones

El packaging se creó pensando en como se distribuiría cada elemento dentro de él.

Se eligió una estructura simple para armar la caja, ya que no necesita de pegamento, solo dobleces.

Sobre la instrucciones, éstas se hicieron para que se distribuyan en una sola hoja pequeña, a continuación se mostrará como se diseñó y como quedó.



Organización de elementos en el área imaginaria del packaging

## Como jugar

Edad **6 - 9** Jugadores **2 - 20+** Minutos **30+**

### Instrucciones y reglas

El juego inicia con una persona al frente de todos los jugadores. Él es quien será el expositor, sacará dos tarjetas al azar: una de animal u objeto y una de emoción, componiendo así el **personaje emocional misterioso** (Ej. Cebra Feliz) y las mantendrá en secreto solo para sí.

Luego lanzará el dado de **la condición comunicacional**, que deberá como tendrá que representar el personaje emocional al resto de los espectadores y para que estos lo adivinen. Las condiciones pueden ser:

#### Mímica



No se puede hacer ningún sonido solo mímica para hacer cada tarjeta el animal/objeto y la emoción.

#### Palabra clave



Solo se puede decir una palabra por tarjeta. Esa palabra es la clave, debe ser bien pensada antes de ser dicha para que los jugadores adivinen.

#### Dibujo en el pizarrón



Ilustra el personaje emocional en la pizarra. No se pueden escribir palabras, solo dibujos. (No sonidos, ni palabras).

#### Solo sonido



No se permiten las palabras ni mímica, solo sonidos y se incluyen las onomatopeyas como @uau @o @pim @o

El expositor cuando comience a comunicar dará vuelta el reloj de arena y tendrá un tiempo límite para intentar expresar el personaje emocional.

Gana puntaje la persona que adivine solo el personaje emocional, esto quiere decir que el jugador que solo diga la emoción o el objeto/animal no se considera una respuesta válida. La respuesta correcta siempre será el personaje misterioso que siente.



El espectador que adivine el personaje emocional gana una ficha y el expositor que logra comunicarlo gana 2 fichas. Si el expositor no consigue representar el personaje misterioso en el tiempo asignado todos los espectadores ganan una ficha. Gana el juego el niño, la niña o profesor que tenga más fichas.

#### ¿Cuándo acaba el juego?

El juego acaba cuando el/la profesora lo considere pertinente, puede ser 30 o 60 min., hasta que toque la campana, hasta que hayan pasado todos al menos 1 vez cada uno...

## Barajas personalizables

Enigmática—n sugiere la personalización de la baraja para hacer del juego una mejor experiencia.



Carta de animal/objeto



Carta de sentimiento

Estos tipos de cartas están divididas en niveles para que el docente las pueda personalizar la dificultad basado en como percibe y cree que encuentra su curso. Puede comenzar desde el más fácil y otro día jugar los más complejos puede mezclarlos.

#### Reverso cartas de animal/objeto



Nivel 1 2 3  
1 2



Reverso cartas de sentimiento

## Contenido



Tarjetas de objetos y animales



Reloj de arena

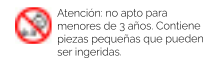


Tarjetas de Sentimientos



Fichas y Dado

Contiene:  
20 tarjetas de sentimientos (nivel 1)  
20 tarjetas de sentimiento (nivel 2)  
42 tarjetas de animales (nivel 1)  
42 tarjetas de animales (nivel 2)  
45 tarjetas de objetos (nivel 3)  
80 fichas de puntos y 1 Dado  
1 Reloj de arena (1 min.)  
1 Plumón de pizarra



Atención: no apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.

Autora: Josefa Olivares R.  
Fabricado en Chile, 2021.

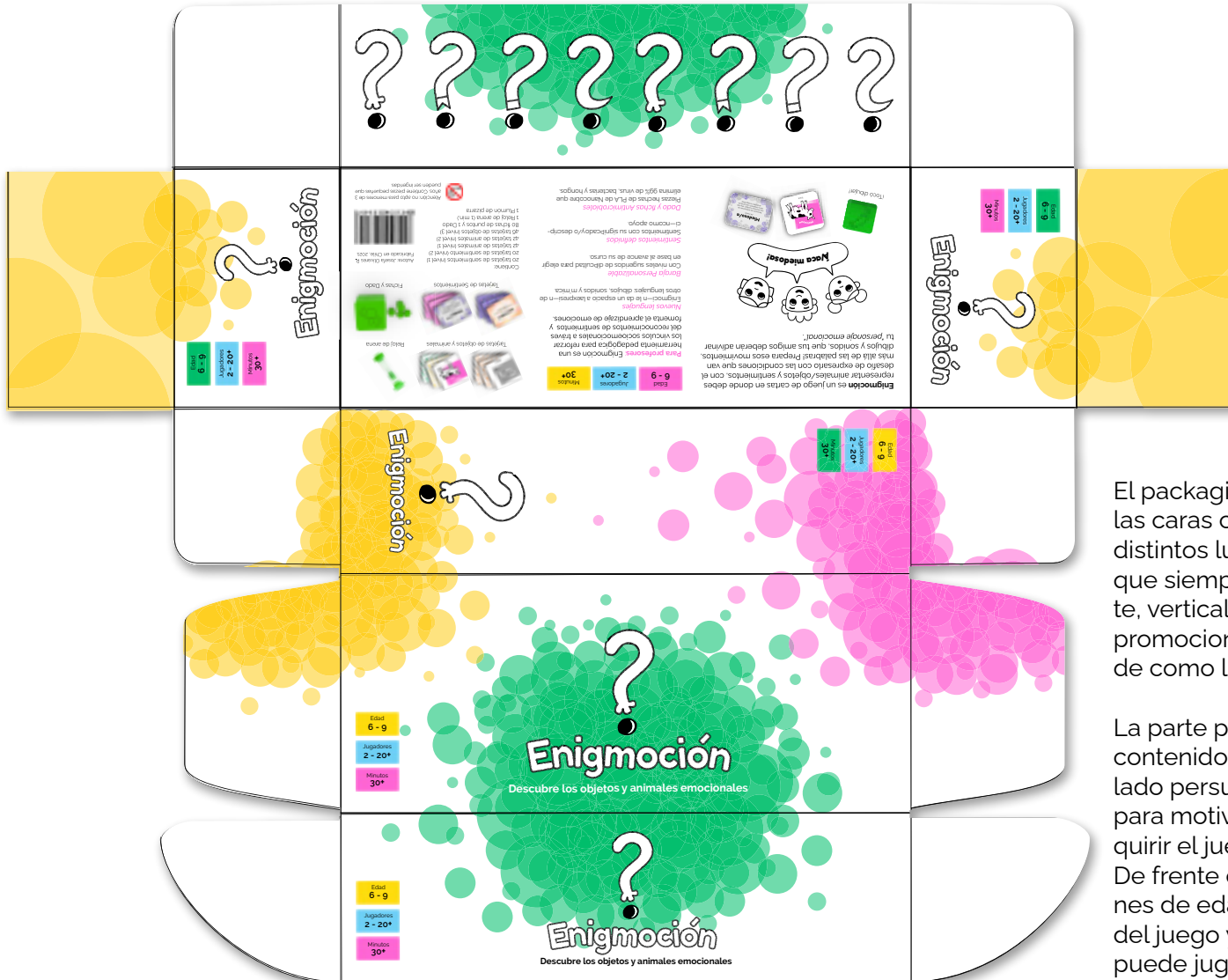
Las instrucciones llevan un texto central de "como se juega" y sus reglas, pero además, en el costado contiene una sección informativa para que el profesor personalice la baraja.

Y como todo instructivo de juego de mesa presenta el contenido con sus elementos y cantidades respectivas.

En la siguiente página se apreciará como se ve su portada y como esta doblado.



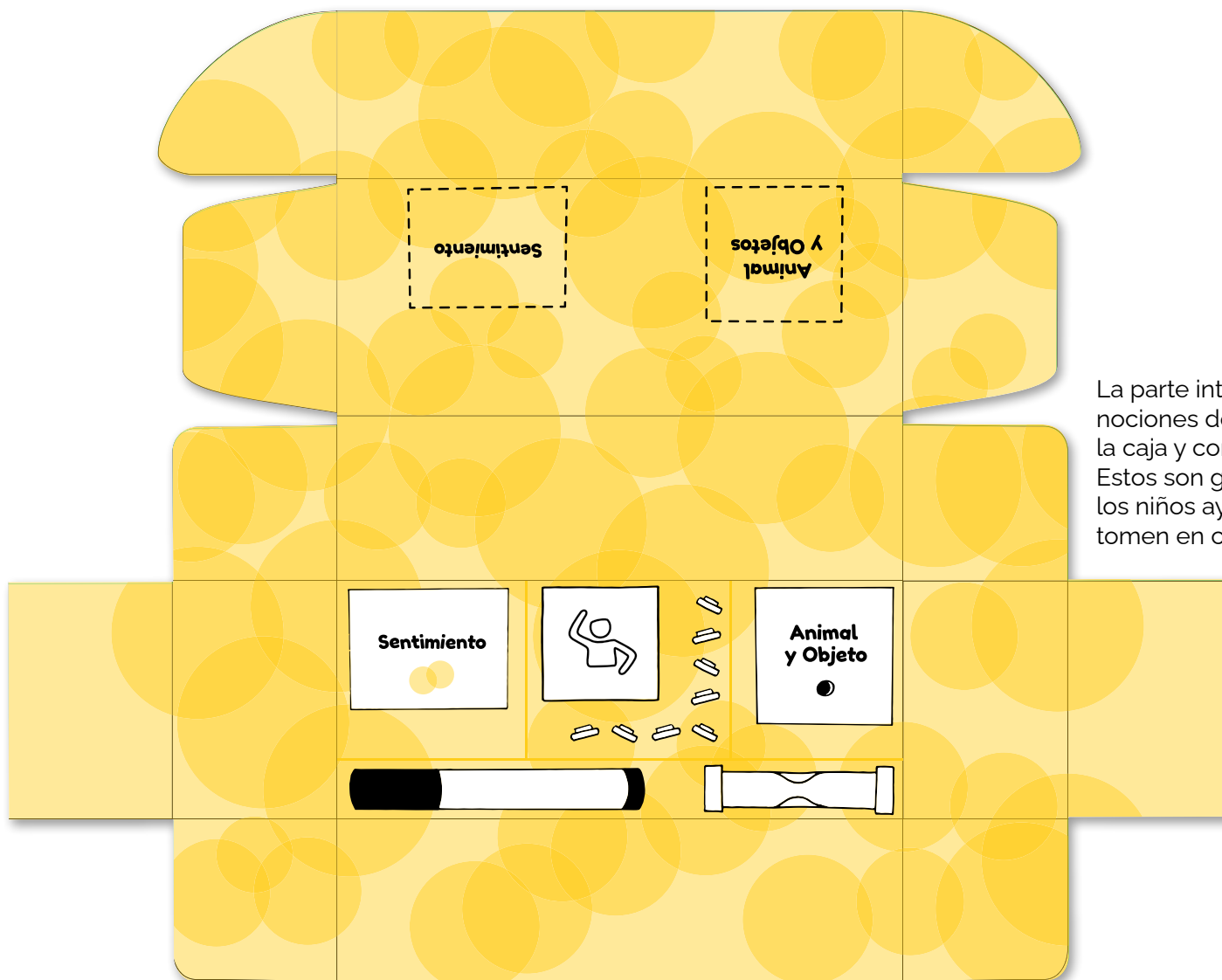
Instrucciones Enigmoción exterior



Packaging exterior

El packaging (28x12x8 cm.) tiene las caras con el logo expuesto en distintos lugares, de tal manera que siempre que esté en un estante, vertical u horizontal, se podrá promocionar independientemente de como lo ordenen en las vitrinas.

La parte posterior tiene todo el contenido de Enigmoción. es el lado persuasivo del packaging para motivar a los usuarios de adquirir el juego. De frente el juego tiene indicaciones de edad, tiempo de duración del juego y cantidad de gente que puede jugar.



La parte interior del packaging tiene nociones de que elementos posee la caja y como se debería ordenar. Estos son guiños para que cuando los niños ayuden a ordenar el juego, tomen en cuenta esta guía.

Packaging interior



Packaging Enigmoción



Packaging Enigmoción





Packaging Enigmoción

# Implementación de la propuesta

## *Marketing*

Desde el marketing la implementación de la propuesta será promocionarla, generar reconocimiento y educar sobre las temáticas que fueron pilares que fundamentan la creación del juego.

También es tentativo la realización de "campañas" donde se lleve el juego en el mismo contexto escolar; a los colegios, para promover sus valores y poder de acción al ser usado.

## *Estructura de costos*

El plan de implementación para Enigmoción debe estar concentrado en lograr tratos con varias **distribuidoras de material y juegos terapéuticos y educativos**, de esta forma se puede generar ingresos considerables y vender más unidades por el alcance que se logrará con más distribuidoras vendiéndolo. En la siguiente página se mostrará a profundidad la estructura de costes.

## Estructura de costos

	Honorarios	Meses	Total
Diseñadora	\$800.000	6	\$4.800.000
Psicólogo	\$600.000	2	\$1.200.000
Encargado Marketing	\$500.000	6	\$3.000.000
			<b>\$9.000.000</b>

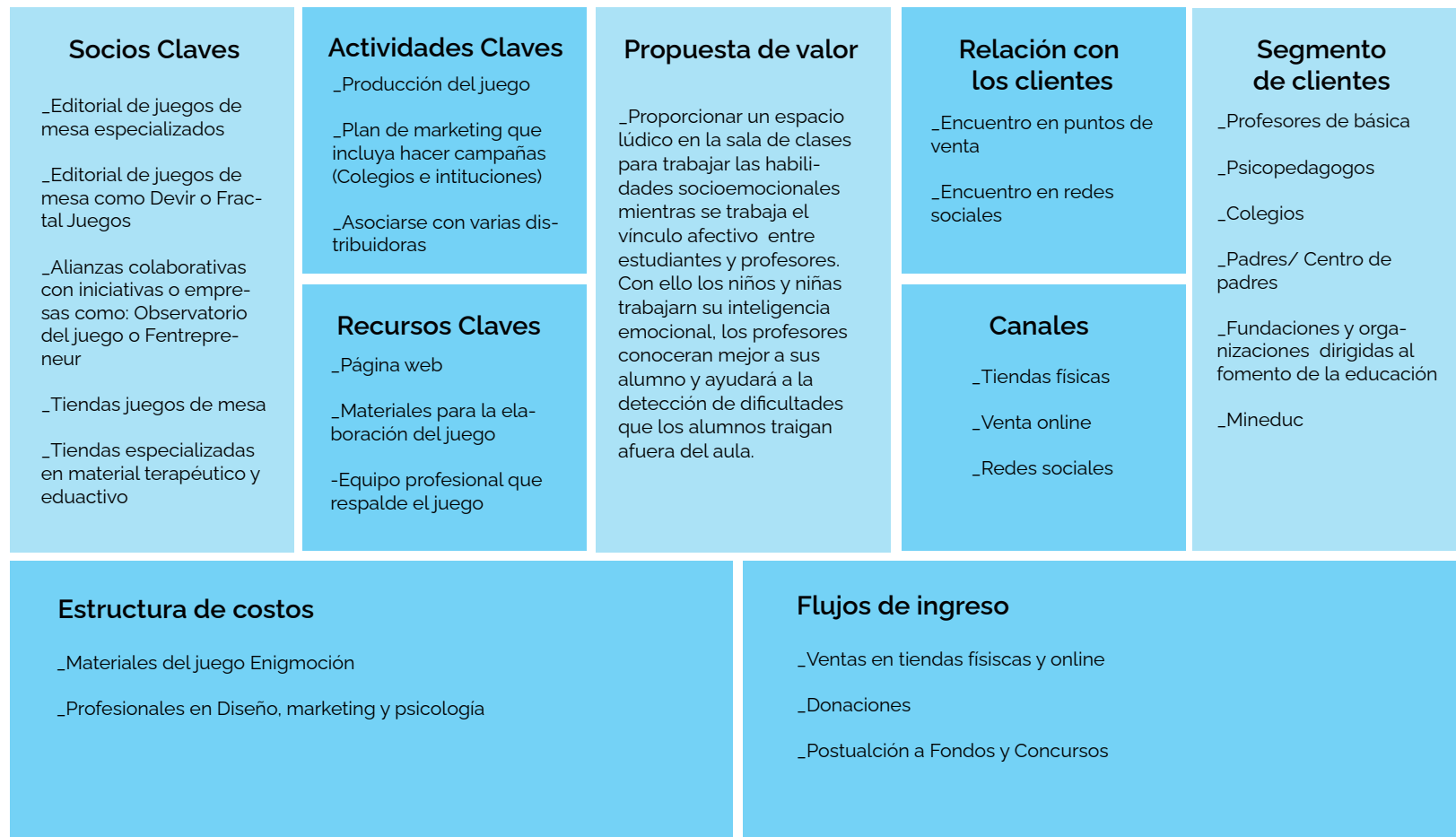
Costo venta líquido	Manufactura unidad	Venta sin IVA	Margen/Distribución	Margen/Distribución
\$18.000	\$5.000	\$18.000	\$12.600	\$7.600
Costo manufactura			Tasa de Distribución	
\$5.000			30%	

Venta Semestral (1 Distribuidora)	Liquidez/Unidad	Costo Honorario	Retorno de Inversión
50	\$7.800	\$9.000.000	1184
Cant. Distribuidoras			
80			
Cant. Total semestre			
400			
Retorno (meses)			
17,763			

Considerando los honorarios y la venta del juego por 18 mil pesos, se realiza una estructura de costos basada en la referencia de venta de una empresa que hace juegos educativos, el cual entrega sus productos a una distribuidora. El retorno positivo comenzaría desde el año 1 con 5 meses si se aumenta la cantidad de distribuidores.

Elaboración hecha por la Autora

## Model Bussines Canvas



## Financiamiento

Se espera realizar el financiamiento del proyecto con la ganancia de fondos concursables, los siguientes son algunos a los que se podría postular Enigmoción:

### **Sercotec**

El Estado dispone de 2 fondos: el *Capital semilla emprende* y el *Capital abeja emprende*. Ambos son factibles para desarrollar un nuevo negocio destinado a vender el juego. Para ambos la cantidad máxima de dinero que pueden proporcionar es de 3.500.000 CLP.

### **Fundación Mustakis**

Este tiene una línea de concurso "*Formación de competencias socioemocionales de niños, niñas y jóvenes*", dado el nivel de desarrollo de este proyecto el tipo de fondo a postular debe ser el llamado "*incubación*" el cual otorga 10 millones de pesos.

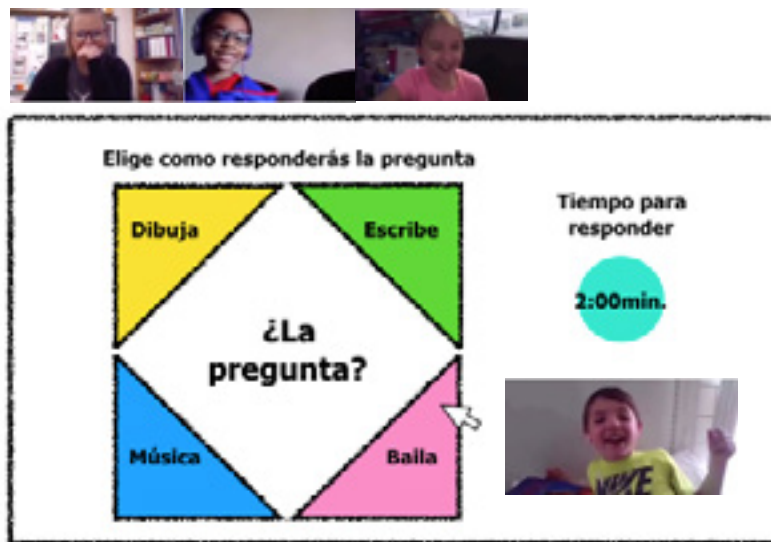
Cabe destacar también la aceptación de donaciones por medio de la página web.

## Proyecciones

### *Juego digital*

Para las proyecciones, dada la experiencia pandémica vivenciada por la comunidad educativa, se considera interesante llevar el juego al mundo digital, para que en caso de distanciamiento por situaciones como del tipo cuarentena o por distanciamiento del colegio por largos periodos por otros casos (enfermedad, viaje, entre otros...).

El poder interactuar online y conectar entre los compañeros que se encuentran distanciados, con un juego guiado por el profesor que considere las mismas o parecidas dinámicas que tiene el juego de mesa, para que no pierdan el hilo de relación con sus compañeros y profesor, así cuando regrese vuelva al aula con ánimo y motivación.



1ra representación del proyecto para su versión online

# Conclusiones

Se comprende que el distanciamiento social que ha significado esta pandemia, ha afectado a las personas de manera importante y también lo han resentido los niños, cambiando su cotidianidad de maneras insospechadas. Es así que modificamos nuestro entorno inmediato en improvisadas oficinas de trabajo o en esbozos de aula de clases para subsanar en parte nuestras actividades. Sin embargo, en el caso de los estudiantes, especialmente los que se encuentran en etapa escolar, les repercute significativamente, puesto que los primeros años escolares aprenden a leer y escribir, conocen las operaciones básicas, exploran su entorno a través de las ciencias, la historia y geografía, pero además y no menos importante, refuerzan la imagen de sí mismos y se produce la interrelación entre pares y profesores que resulta ser la antesala para su inmersión a nuestra sociedad.

Desde esa mirada, es crucial la experiencia vivida en el aula y la importancia de la conexión estudiante- docente a través de la relación y vínculo afectivo que se va formando en el día a día.

Este vínculo formalizado entre ambos protagonistas permite que el educando aprenda. Dicho de otro modo, se necesita que el niño/a se relacione adecuadamente con su profesor/a, lo que se logra gracias a un apego seguro, de tal modo se encontrará cómodo, motivado y con la confianza necesaria para adquirir nuevas experiencias y aprendizajes. De allí la importancia de comprender y practicar el apego efectivo en la sala de clases, dado que la estabilidad emocional permite que los/las estudiantes se dispongan de manera adecuada para aprender.

Muchas veces somos conscientes de nuestros sentimientos, pero debemos aprender a gestionar las emociones que nos conducen, más aún en los niños/as que a veces no saben como canalizarlas. En educación es relevante educar las emociones desde un inicio, pasando por aprender a identificarlas y luego moderarlas, ya que esta correcta disposición será el puente que conduce a desarrollar positivamente al estudiante en todas sus experiencias personales y con sus pares. Para ello, un acercamiento al desarrollo de éstas, se

logra de manera óptima mediante el juego, instancia que quedó de manifiesto durante la experiencia que se observó en la interacción de los estudiantes con "Enigmoción" porque finalizado éste, genera el diálogo acerca de sus sentimientos frente a las situaciones planteadas y así afianzan sus emociones.

Anecdóticamente, los alumnos/as finalizando el año escolar en su fiesta de despedida, en los dos grupos-curso que participaron de mi proyecto, espontáneamente se organizaron en forma autónoma y libre a jugar nuevamente "Enigmoción", lo cual me alegra saber que de algún modo se logró el objetivo .

Todo indica que hay mucho por hacer en esta área y así aportar al desarrollo emocional de niños y jóvenes más sanos, conscientes de sí mismos y del otro.





# Referencias

Aladro Vico, E. (2013) Sobre el concepto de proyección en el mundo comunicativo. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18 N° Especial Octubre. Págs. 317-329

Ali. (2019, 30 octubre). What is the secret to a good board game? YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=X5wUeJfShk>

Andres Miquel (@chachaperra ). (9 de junio 2020). Es k c ACABaron los 45 min :c te mando el otro link [Ilustración]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/CBO3xyqASLC/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CBO3xyqASLC/?utm_source=ig_web_copy_link)

Bartholomew, K. (1990). Avoidance of intimacy: an attachment perspective. *Journal of Social and Personal Relationships*, 7, 147-178.

Bartrina, B. & ABACUS COOPERATIVA. (2019, 4 noviembre). El vínculo afectivo a través del juego. Abacus Cooperativa. <https://cooperativa.abacus.coop/es/comunidades/comunidad-de-ocio/conocimiento-compartido-ocio/el-vinculo-afectivo-a-traves-del-juego/>

Baltra, C. (s. f.). Juguemos + cerca – Devir Chile. Devir. <https://devir.cl/producto/juguemos-cerca/>

Bergin, C., & Bergin, D. (2009). Attachment in the Classroom. *Educational Psychology Review*, 21(2), 141-170. <https://doi.org/10.1007/s10648-009-9104-0>

Bericat Alastuey, E. (2012). Emociones. *Sociopedia. isa*, 1-13. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/47752/DOIEmociones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Brailovsky, D. (2020a). Ecos del tiempo escolar. En I. Dussel, P. Ferrante, & D. Pulfer (Eds.), *Pensar la educación en tiempos de pandemia* (pp. 149-160). Unipe. <http://biblioteca.clacso.org/Argentina/unipe/20200820015548/Pensar-la-educacion.pdf>

Brailovsky, D. [Noveles&nbsp;Educadores&nbsp;Uruguay]. (2020b, 1 julio). Daniel Brailovsky - EMP: «El docente, arquitecto y anfitrión. La escuela que viene» [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=KHLlaWiK\\_3M&t=1558s&ab\\_channel=NovelesEducadoresUruguay](https://www.youtube.com/watch?v=KHLlaWiK_3M&t=1558s&ab_channel=NovelesEducadoresUruguay)

Brody, L. (2001). *Gender, Emotion, and the Family* (Revised ed.). Harvard University Press.

Bowlby, J. (1998). El apego y la perdida I, El Apego/ Attachment and Loss. I. Attachment: 48 (Tra ed.). Paidós Iberica Ediciones S a.

Burns, T. y Gottschalk, F. (eds.) 2019. Trends in Children's Emotional Well-Being. *Educating 21st Century Children*:

## Referencias

Emotional Well-Being in the Digital Age. Paris: OECD Publishing. DOI: <https://doi.org/10.1787/3b7cb397-en>.

Camps-Pons, S., Castillo Garayoa, J. A., & Cifre, I. (2014). Apego y psicopatología en adolescentes y jóvenes que han sufrido maltrato: implicaciones clínicas. *Clinica y Salud*, 25(1), 67–74. <https://doi.org/10.5093/cl2014a6>

Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades. (2021, 22 febrero). Niñez intermedia (9 a 11 años) | Desarrollo infantil | NCBDDD | CDC. CDC. <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positive-parenting/middle2.html>

Circular HR & Educar Chile. (2020–08). ENGAGEMENT Y AGOTAMIENTO en las y los docentes de Chile: una mirada a partir de la realidad Covid-19. <https://fch.cl/wp-content/uploads/2020/09/final-estudio-engagement-docentes.pdf>

Colegio Chile. (2016). PLAN DE FORMACIÓN COLEGIO CHILE. Cultura, educación, valores. <http://www.colegiochile.cl/pdf/protocolos/pf.pdf>

Dussel, I., & Quevedo, L. A. (2010). Educación y nuevas tecnologías. Santillana.

Curriculum nacional. (s. f.). Priorización curricular: Orientación 4° básico. Aprendo en Línea - DOCENTE. Curriculum Nacional. Mineduc. Gobierno de Chile Chile. <https://www.curriculumnacional.cl/docentes/Educacion-General/Orientacion/Orientacion-4-basico/182390:Priorizacion-curricular-Orientacion-4-basico/priorizado>

Díaz, B. (2021, 13 julio). Salud mental en escolares: profesores se capacitan en primeros auxilios psicológicos para abordar el retorno a clases. *La Tercera*. <https://www.latercera.com/la-tercera-pm/noticia/salud-mental-en-escolares-profesores-se-capacitan-en-primeros-auxilios-psicologicos-para-abordar-el-retorno-a-clases/ZZJFJDJDF-BF73GBCQLR3U2RS6Y/>

EDUforics. (2021, 17 marzo). El apego en el aula: pautas para comprenderlo y comenzar a modificarlo. EDUforics. <https://www.eduforics.com/es/apego-aula-pautas-comprenderlo-comenzar-modificarlo/>

Eyzaguirre, S., le Foulon, C., & Salvatierra, V. (2020, 24 agosto). Educación en tiempos de pandemia: antecedentes y recomendaciones para la discusión en Chile - Centro de Estudios

Forbeck, Matt (2011), "Methapor vs. Mechanics" en Selinker, Mike (ed.), *The Kobold Guide to Boardgame design*, Open Design. Kirkland, Estados Unidos, pp. 19-23.

Fundación Mustakis. (2021, 15 marzo). Fondos Concursables 2021 - Innovación educativa. <https://www.fundacionmustakis.org/fondos-concursables-2021/>

Gabinet Psicològic Mataró. (2020, 15 mayo). Diferenciación entre emociones primarias y secundarias. <https://gabinetpsicologicmataro.com/diferenciacion-entre-emociones-primarias-y-secundarias/>

Gabriel Garvo [@gabrielgarvo]. (22 junio 2021). :( [Ilustración]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/CQbEFCapoRE/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CQbEFCapoRE/?utm_source=ig_web_copy_link)

García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, enero). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. <http://ceur-ws.org/Vol-318/Garcia.pdf>

Gaudio, R. E., & Frison, R. (2020). La producción de subjetividad en niñas, niños y adolescentes en tiempos de pandemia. *Acta Académica*. <https://www.aacademica.org/000-007/658>

Grajales, E., & Valerio, C. (2003). La escuela: un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. *Rev.latinoam.cienc.soc.niñez juv*, 1. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-715X2003000200006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2003000200006)

Guerrero, R. (2019, 2 septiembre). «Sólo aprendemos de un maestro al que queremos». Estos son los estilos de apego en Educación. *Educación 3.0*. Recuperado 19 de septiembre de 2021, de <https://educacion-30.com/estilos-de-apego-en-educacion-30/>

## Referencias

trespuntocero.com/recursos/educacion-emocional/solo-aprendemos-maestro-al-queremos-estos-los-estilos-apego-educacion/

Hey hey diary by hannn l@heyhey\_diary. (19 de junio 2021). Handpoked Dragon Friends 6 7 June July booking dm (Seoul, South Korea) [Fotografía]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/CQTePihL-JZh/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CQTePihL-JZh/?utm_source=ig_web_copy_link)

IIE, SUMMA, OPED, CDPD & Centro Costadigital. (2020, mayo). Docencia durante la crisis sanitaria: La mirada de los docentes. [https://www.miradadocentes.cl/Resumen-Ejecutivo\\_Docencia\\_Crisis\\_Sanitaria.pdf](https://www.miradadocentes.cl/Resumen-Ejecutivo_Docencia_Crisis_Sanitaria.pdf)

Juego La Olla. (s. f.). Notelopierdas outlet. <https://www.notelopierdas.cl/juego-la-olla>

Klein, N. (2020, 8 mayo). Under Cover of Mass Death, Andrew Cuomo Calls in the Billionaires to Build a High-Tech Dystopia. *The Intercept*. <https://theintercept.com/2020/05/08/andrew-cuomo-eric-schmidt-coronavirus-tech-shock-doctrine/>

Larraguibel, M., Rojas, R., Halpern, M., & Montt, M. E. (2021). Impacto de la Pandemia por COVID -19 en la Salud Mental de Preescolares y Escolares en Chile. *Rev. Chil. Psiquiatr. Neurol. Infanc. Adolesc.*, 32(1). <http://miayelenmontessori.cl/wp-content/uploads/2021/05/SALUD-MENTAL-INFANTIL-DURANTE-LA-PANDEMIA-2-1.pdf>

Lawler, E. J., & Thye, S. R. (1999). BRINGING EMOTIONS INTO SOCIAL EXCHANGE THEORY. *Annual Review of Sociology*, 25(1), 217-244. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.25.1.217>

León, F. J. (2012). Información y consentimiento informado de menores de edad en Chile. *Revista Chilena de Pediatría*, 83 (2). <http://eticayseguridad.uc.cl/documentos/cec-artes/cec-sociales-8/263-ninnos-cec-soc/file.html>

Malt Adult l@maltadultl. (27 de febrero). Free animation show tonight 9pm est [Ilustración.] Instagram. [https://www.instagram.com/p/CLza-Q2iDgms/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CLza-Q2iDgms/?utm_source=ig_web_copy_link)

Maturana, H. (2008). Qué queremos de la educación. *Scribd*. <https://www.scribd.com/doc/274540867/5-Humberto-Maturana-Que-Queremos-de-La-Educacion>

Merma Molina, G., Peiró I Gregòri, S., & Gavilán Martín, D. (2016). Perspectivas sobre educación en valores en tiempos de crisis. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 15, 151-160. <https://doi.org/10.20932/barataria.voi15.89>

Mineduc (2019). Datos abiertos. Ministerio de Educación, Chile. Disponible en: <http://datosabiertos.mineduc.cl>

Mineduc. (s. f.-a). Herramientas de orientación. Agenciaeducación. Recuperado 1 de julio de 2021, de <https://www.agenciaeducacion.cl/orientar/herramientas-de-orientacion/>

Mineduc. (s. f.-b). MIME - Ministerio de Educación de Chile. mime.mineduc. Recuperado 2 de julio de 2021, de <https://www.mime.mineduc.cl/mvc/mime/portada#>

Mora, F. [AprendemosJuntos]. (2018, 9 julio). V. Completa. «Somos lo que la educación hace de nosotros». Francisco Mora, doctor en Neurociencia [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=E-TagNgTDZJI&t=2518s&ab\\_channel=AprendemosJuntos](https://www.youtube.com/watch?v=E-TagNgTDZJI&t=2518s&ab_channel=AprendemosJuntos)

Moscoso, X. & Instituto de la Salle, Equipo Interdisciplinario. (2014, abril). Características del niño de 8 años. [http://www.institutolasalle.cl/PDFs/psicopedagogia/Perfil\\_deL\\_nino\\_de\\_8.pdf](http://www.institutolasalle.cl/PDFs/psicopedagogia/Perfil_deL_nino_de_8.pdf)

Mundito DT, Materiales Terapéuticos. (2021, 28 abril). Quiénes somos - Mundito DT | Materiales Terapéuticos. <https://munditodt.cl/quienes-somos/>

Muñoz, J. M. (2009, enero). La importancia de la socialización en la educación actual. Innovación y experiencias educativas. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_14/JOSE%20MARIA\\_MUNOZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf)

## Referencias

OCDE. (2020, 11 agosto). Combatting COVID-19's effect on children. OECD. <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/combating-covid-19-s-effect-onchildren-2e1f3b2f/13>

Pedrerros Soler, N. H. (2019). Teoría del apego: Hacia el sano desarrollo del niño. *Indagare*, 7. <https://doi.org/10.35707/indagare/712>

Pereyra, A. (2020). Viejas y nuevas desigualdades educativas. Desafíos emergentes a la formación docente. En I. Dussel, P. Ferrante, & D. Pulfer (Eds.), *Pensar la educación en tiempos de pandemia* (pp. 125-135). Unipe. <http://biblioteca.clacso.org/Argentina/unpe/20200820015548/Pensar-la-educacion.pdf>

Públicos. <https://www.cepchile.cl>. <https://www.cepchile.cl/cep/estudios-publicos/n-151-a-la-180/estudios-publicos-n-159/educacion-en-tiempos-de-pandemia-antecedentes-y-recomendaciones-para-la>

Punset, E. [AprendemosJuntos]. (2018, 4 junio). "Las emociones impactan mucho en la inteligencia de los niños". Elsa Punset [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=KUThgfbg\\_nQ&ab\\_channel=AprendemosJuntos](https://www.youtube.com/watch?v=KUThgfbg_nQ&ab_channel=AprendemosJuntos)

Recursos Mineduc: Apoyo socioemocional en tiempos de pandemia. (2021, 6 mayo). Ministerio de educación. <https://www.mineduc.cl/apoyo-socioemocional-en-tiempos-de-pandemia/>

Reymbaev, K. (2021). boy in gray long sleeve shirt holding pen photo [Fotografía]. Unsplash.com. [https://unsplash.com/photos/o\\_lLsdVTxak](https://unsplash.com/photos/o_lLsdVTxak)

Rori boi [@rori.boi]. (24 de agosto 2021). I primer redraw de la serie. Cuál te gusta maaaaás? [Ilustración]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/CS-ev4ztzqe/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CS-ev4ztzqe/?utm_source=ig_web_copy_link)

Salanova, M., Llorens, S., Cifre, E., & Nogareda, C. (2007). El tecnoestrés: concepto, medida e intervención psicosocial. *WANT - Prevención Psicosocial y Organizaciones Saludables*. <http://www.want.uji.es/download/el-tecnoestres-concepto-medida-e-intervencion-psicosocial/>

Saucedo, R., & Arreola, R. (2015, junio). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR VÍNCULOS SOCIO-AFECTIVOS ENTRE PARES Y CON LA FAMILIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL NIÑO. <http://200.23.113.51/pdf/31602.pdf>

Sercotec. (s. f.). Capital Abeja Emprende – Sercotec. Capital Abeja emprende. <https://www.sercotec.cl/capital-abeja-emprende/>

Sercotec. (s. f.). Capital Semilla Emprende – Sercotec. Capital semilla emprende. <https://www.sercotec.cl/capital-semilla-emprende/>

Shapiro, L. E. (2001). *Inteligencia Emocional De Los Niños*. Santillana USA Pub Co Inc.

Simkin, H., & Becerra, G. (2013, noviembre). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, XXIV. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14529884005>

sunny-toys-cl. (s. f.). CRANIUM - PARTY - JUEGO DE MESA - HASBRO. [https://sunnytoys.cl/collections/juegos-de-destreza/products/cranium-party-juego-de-mesa-hasbro?gclid=CjoKCQiAt8WOBhDbARIsANQLp951QFhZYKMOv-GwcDkHnZoxmpyxCviSf5rR7P-wpcWHaPdLoOzhZlAaAvmQEALw\\_wcBhttps://sunnytoys.cl/collections/juegos-de-destreza/products/cranium-party-juego-de-mesa-hasbro?gclid=CjoKCQiAt8WOBhDbARIsANQLp951QFhZYKMOv-GwcDkHnZoxmpyxCviSf5rR7P-wpcWHaPdLoOzhZlAaAvmQEALw\\_wcB](https://sunnytoys.cl/collections/juegos-de-destreza/products/cranium-party-juego-de-mesa-hasbro?gclid=CjoKCQiAt8WOBhDbARIsANQLp951QFhZYKMOv-GwcDkHnZoxmpyxCviSf5rR7P-wpcWHaPdLoOzhZlAaAvmQEALw_wcBhttps://sunnytoys.cl/collections/juegos-de-destreza/products/cranium-party-juego-de-mesa-hasbro?gclid=CjoKCQiAt8WOBhDbARIsANQLp951QFhZYKMOv-GwcDkHnZoxmpyxCviSf5rR7P-wpcWHaPdLoOzhZlAaAvmQEALw_wcB)

Tera ideas. (s. f.). Cartas Te Veo Kids. Teraideas. [https://teraideas.cl/products/cartas-te-veo-kids?variant=31436176851001&cy=CLP&utm\\_medium=product\\_sync&utm\\_source=google&utm\\_content=sag\\_organic&utm\\_campaign=sag\\_organic](https://teraideas.cl/products/cartas-te-veo-kids?variant=31436176851001&cy=CLP&utm_medium=product_sync&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic)

Tera ideas. (s. f.-b). Juego Preguntosos. Teraideas. [https://teraideas.cl/products/juego-preguntosos?variant=41193249964183&cy=CLP&utm\\_medium=product\\_sync&utm\\_source=google&utm\\_content=sag\\_organic&utm\\_campaign=sag\\_organic&gclid=CjoKCQiAt8WOBhDbARIsANQLp94m8JvtUmJ21mu9U1DR1rJ6sxxwUT7aZoj2JEtYgux2lIMSuzwhyDloaAnYdEALw\\_wcB](https://teraideas.cl/products/juego-preguntosos?variant=41193249964183&cy=CLP&utm_medium=product_sync&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic&gclid=CjoKCQiAt8WOBhDbARIsANQLp94m8JvtUmJ21mu9U1DR1rJ6sxxwUT7aZoj2JEtYgux2lIMSuzwhyDloaAnYdEALw_wcB)

## Referencias

UCE. Unidad de Currículum y Evaluación. (2020, julio). Orientaciones para la Implementación de la Priorización Curricular en Forma Remota y Presencial. CurriculumNacional. [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-209363\\_recurso\\_pdf.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-209363_recurso_pdf.pdf)

UCE Unidad de Currículum y Evaluación. (2020, agosto). Actividades Para Desarrollar Habilidades Socioemocionales. CurriculumNacional. [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-222796\\_recurso\\_pdf.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-222796_recurso_pdf.pdf)

Unicef. (2017). El Estado Mundial de la Infancia 2017 Niños en un mundo digital. <https://www.unicef.org/media/48611/file>

UNICEF. (2021, 4 octubre). Los efectos nocivos de la COVID-19 sobre la salud mental de los niños, niñas y jóvenes son solo la punta del iceberg. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/efectos-nocivos-covid19-salud-mental-ninos-ninas-jovenes-punta-iceberg>. Recuperado 15 de diciembre de 2021, de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/efectos-nocivos-covid19-salud-mental-ninos-ninas-jovenes-punta-iceberg>

Urra, V. (2021, 20 febrero). Investigación sobre salud mental desaconseja retorno a clases. El Periodista Online. <https://www.elperiodista.cl/2021/02/investigacion-sobre-salud-mental-desaconseja-retorno-a-clases/>

Verschueren, K., & Koomen, H. M. (2012). Teacher-child relationships from an attachment perspective. *Attachment & Human Development*, 14(3), 205-211. <https://doi.org/10.1080/14616734.2012.672260>

Victoria Uribe, R., Utrilla, S. A., & Santamaría, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 21.

Zee yorke [@doozicall]. (21 de julio 2021). it's dog time [Ilustración]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/CRnBT-dFc5j/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CRnBT-dFc5j/?utm_source=ig_web_copy_link)

# Anexos

Los anexos pueden encontrarse en el siguiente link al drive personal de la autora en donde recopiló todo el respaldo de las entrevistas y el prototipado:

[https://drive.google.com/drive/folders/1jXRkEIt\\_tZhOBJsu-RaD\\_tm5RVhEGEOaY?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1jXRkEIt_tZhOBJsu-RaD_tm5RVhEGEOaY?usp=sharing)



**Enigmoción**