

**DESARROLLO DE UN ARTEFACTO COMUNICATIVO COMO MÉTODO DE
APOYO A NIÑOS ENTRE 7 Y 10 AÑOS PARA QUE EXPRESEN SUS MIEDOS.**

ANGIE NATHALIA ARAUJO DIAZ

ALEJANDRO BOLAÑOS ZAMORA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE DISEÑO

SAN JUAN DE PASTO

NOVIEMBRE 2015.

**DESARROLLO DE UN ARTEFACTO COMUNICATIVO COMO MÉTODO DE
APOYO A NIÑOS ENTRE 7 Y 10 AÑOS PARA QUE EXPRESEN SUS MIEDOS.**

ANGIE NATHALIA ARAUJO DIAZ

ALEJANDRO BOLAÑOS ZAMORA

Trabajo de grado como requisito para optar el título de
Diseñadores Gráficos, Universidad de Nariño, Pasto.

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE DISEÑO

SAN JUAN DE PASTO

NOVIEMBRE 2015.

Nota de responsabilidad.

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva de los autores.

Artículo 1ro del Acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Firma del presidente de jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

San Juan de Pasto, Noviembre del 2015.

Agradecimientos.

Agradecemos a las personas que hicieron parte de este proyecto de investigación. Entre ellos, María Victoria Benavides, Psicóloga y psicoterapeuta; Fernanda Romero, Psicóloga I.U CESMAG; John Jairo Ortiz, Psicólogo Universidad de Nariño; Arturo de la Cruz, asesor proyecto de investigación; y a todos los Docentes del área de investigación del programa de Diseño Gráfico; Niños y Padres de familia que nos acompañaron en este proceso de investigación.

Resumen.

El siguiente trabajo de investigación busca brindar a los niños entre los 7 y 10 años de la Ciudad de Pasto, una alternativa con la que se logre mejorar la expresividad de sus miedos a través de un juego de mesa que se desarrolló bajo la metodología de Design Thinking. Los niños que participaron en el proyecto de manera voluntaria fueron respaldados por sus padres de familia o acudientes, quienes pudieron supervisar todo el proceso de esta investigación.

El juego se creó con fines terapéuticos, pues la intención es que los padres de familia les puedan dar información que han obtenido de sus hijos través de este juego a los psicólogos o terapeutas que llevan el caso de manera profunda, sin embargo el juego permite que también se fortalezcan los lazos afectivos dentro del núcleo familiar.

“Boo – Espantos”, es un juego de mesa que consta de tres naipes, uno de “ataque” (Basándose en miedos infantiles), uno de “defensa” que les brinda a los niños distintas formas de protegerse y uno de retos que motiva a los niños a hablar de una manera libre y espontánea sobre sus temores a sus padres. Las ilustraciones y todo el desarrollo gráfico de las piezas fue evaluado por distintos profesionales entre ellos psicólogos y diseñadores gráficos e industriales con quienes se le da a cada tarjeta un concepto específico para lograr obtener la información precisa de los niños que se necesita para ayudarlos a con

sus miedos infantiles. Finalmente se realizaron testeos con niños de Instituciones públicas de la ciudad hasta que se logró llegar a un producto final.

Abstract

The purpose of the current paper is to offer children of Pasto aged between seven and ten years old, an alternative way which could help them to improve the expressiveness of their fears through a board game that was developed based on the methodology of Design Thinking.

The children who participated in the project as volunteers were supported by their parents or guardians; who supervised all the research process.

This game was created for therapeutic purposes, the main aim was to make parents to give information about the results of playing with this game to the physiologists or therapist that carry the case in a deeper way. Besides, the game allows bonding within the family members.

“Boo- Espantos”, it is the board game that is based on three cards: one card of “attack” (based on childhood fears), another card of “defense” which gives to children different ways to protect themselves, and the last card “challenges” which motivates children to talk about freely and spontaneously about their fears to their parents. The illustrations and the whole graphic development of the pieces were evaluated by different professionals including psychologist, graphic and industrial designers, who gave to each

card a specific concept to obtain precise information from the kids to help them with their childhood fears. Finally, children of public schools in the city started testing the prototypes of the game until we reached to the final results.

Tabla de Contenido

1. Tema de investigación	19
1.1 Planteamiento del problema	19
1.2 Descripción del problema	19
2. Contextualización	21
3. Justificación	23
4. Objetivos	26
4.1 Objetivo General	26
4.2 Objetivos Específicos	26
5. Marco referencial	27
5.1 Antecedentes investigativos	27
5.2 Marco conceptual	30
5.3 Marco teórico	35
5.3.1 capítulo 1: El miedo.....	35
5.3.1.1 El origen del miedo.....	35
5.3.1.2 El miedo real y el miedo imaginario.....	36
5.3.1.3 El miedo en los niños	36
5.3.1.4 El miedo y la fobia	37
5.3.1.5 Los miedos innatos, adquiridos y hereditarios	38
5.3.1.6 Clasificación del miedo	39
5.3.1.7 Clasificación de los miedos comunes según la edad.....	40
5.3.1.8 Miedos comunes en niños y niñas de 7 a 10 años de la	

Ciudad de pasto, Colombia	42
5.3.1.9 Los mitos y leyendas en la región nariñense	47
5.3.1.10 Los miedos comunes sobre personajes de mitos y leyendas de los niños y niñas entre 7 a 10 años de la Ciudad de pasto	49
5.3.1.11 Las emociones de los niños entre los 7 y 10 años de edad	49
5.3.1.12 Las reacciones de los niños entre los 7 y 10 años de edad	50
5.3.1.13 Terapias y tratamientos psicológicos	51
5.3.1.13.1 Tratamientos farmacéuticos	51
5.3.1.13.2 Terapia psicoanalítica	51
5.3.1.13.3 Terapia emotiva – conductual	52
5.3.1.13.4 Terapia existencial humanista	52
5.3.1.13.5 Terapia de choque	52
5.3.2 capítulo 2: El Juego	54
5.3.2.1 Que es el juego y su importancia en la niñez	54
5.3.2.2 El juego como terapia infantil	55
5.3.2.3 Clases de juegos, sus beneficios y desventajas para los niños ...	57
5.3.2.4 Las reglas de juego	61
5.3.2.5 La edad, el género y sus juegos	62
5.3.2.6 Características del juego	64
5.3.3 Capítulo 3: El Diseño	65
5.3.3.1 El diseño de juegos para niños desde la relación entre la interacción y la interactividad	65

5.3.3.2 Que es interacción e interactividad	65
5.3.3.3 Los niveles de interactividad	67
5.3.3.4 Las narrativas hipermedia	68
5.4 Marco de referentes visuales	69
5.4.1 Juegos con fines terapéuticos	69
5.4.1.1 “Mi familia ha cambiado” berthold berg	69
5.4.1.2 “El juego del buen comportamiento” de didáctica	72
5.4.1.3 “El juego de hablar, sentir, y hacer”. Gardner Richard	74
5.4.2 Referentes de juegos digitales (bye bye fears)	77
5.4.3 Referentes de ilustraciones de diferentes artistas	79
5.4.3.1 Candy forest (ilustración)	79
5.4.3.2 El jinete fantasma (ilustración)	80
5.5 Proceso de diseño	81
6. Marco legal	84
6.1 Normatividad sobre derechos de autor y propiedad intelectual en Colombia.	84
6.2 Diferencia entre derecho de autor y la propiedad industrial	85
7. Metodología	87
8. Conclusiones	92
9. Recomendaciones	95
10. Bibliografía	97
11. Anexos	102

Lista de Cuadros

Cuadro 1. Clases de Juego.....	57
Cuadro 2. Niveles de Interactividad	67

Lista de Tablas

Tabla 1. Clasificación de los miedos según la edad.	401
Tabla 2. Sucesos paranormales y seres fantásticos.	42
Tabla 3. Miedo a objetos	43
Tabla 4. Miedo a lugares	43
Tabla 5. Miedo a personas del común	44
Tabla 6. Miedo a fenómenos naturales.	44
Tabla 7. Miedo a animales.....	45

Lista de Imágenes

Imagen 1.....	72
Imagen 2.....	73
Imagen 3.....	75
Imagen 4. Los escenarios	77
Imagen 5. Los personajes	77
Imagen 6.....	78
Imagen 7.....	79
Imagen 8.....	80

Lista de Anexos

Anexo 1.....	102
Anexo 2.....	103
Anexo 3.....	104
Anexo 4.....	105

Introducción

El proyecto busca desarrollar un artefacto comunicativo como alternativa y método de apoyo para que los niños entre 7 a 10 años expresen cuáles son sus miedos comunes de forma fácil y entretenida, permitiendo que padres de familia y amigos se involucren directamente con las emociones de ellos. Siendo el grupo objetivo el público infantil se enfocó la pieza hacia un juego que incluya la interacción e interactividad, en la cual se implementó la metodología de Design Thinking (pensamiento de diseño) para su elaboración.

El juego es creado con fines terapéuticos teniendo en cuenta que la etapa infantil es determinante para el desarrollo mental, emocional y físico del ser humano, este no requiere el apoyo de personal especializado para su ejecución; al contrario se puede jugar en diversos lugares incluyendo la comodidad del hogar y con personas que generan confianza en los niños debido a sus lazos afectivos, con el fin de proporcionar a los niños y padres de familia un ambiente diferente, fuera de los típicos consultorios psicológicos para tratar dichos miedos comunes. “es más interesante la transmisión... de conocimientos, valores, actitudes... a través del juego y la diversión, que el aprendizaje a través de la rutina o la imposición” (Urdiales et al., 1998, p.258).

Sin demeritar de ningún modo la ayuda de expertos en psicología infantil si no usando la pieza final como una herramienta de apoyo ante dicho fenómeno.

Para realizar la investigación se recolecto información de estudiantes que cumplieran el rango de edad del instituto San Francisco de Asís de la Ciudad de Pasto, y algunos voluntarios de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto. Quienes participaron activamente hasta el final del desarrollo del proyecto

1. Tema

Desarrollo de un artefacto comunicativo como método de apoyo a niños entre 7 y 10 años para que expresen sus miedos.

1.1 Planteamiento del problema

¿Cómo a través de un artefacto comunicativo se puede apoyar a los niños entre 7 y 10 años de la Ciudad de Pasto para que expresen de forma fácil sus miedos infantiles comunes?

1.2 Descripción del problema

En los seres vivos el miedo es un mecanismo en primera instancia de defensa que ayuda a salvaguardar la vida, evitando riesgos y exposición a distintos peligros. En los seres humanos, durante la infancia el miedo resulta venir de forma natural, algunos miedos son comunes durante este periodo de tiempo, pero pueden afectar directa o indirectamente en el comportamiento en la adultez, otros miedos se crean por de una forma infundada, estos son aquellos miedos socio-culturales que se originan dependiendo del lugar y sus habitantes, como por padres de familia, en la escuela, o mediante distintos medios de comunicación.

Nariño, es una región con gran riqueza mitológica que influye en los niños y niñas, entonces el tema del miedo no solo es un aspecto natural sino también tiene un vínculo a la civilidad.

El miedo común en los infantes es tratado en la mayoría de casos desde la psicología, sin negar que sea una disciplina adecuada para hacerlo, no significa que sea la única con la cual se obtengan soluciones óptimas. El área del diseño gráfico tiene una gran variedad de elementos que trabajados bajo supervisión de expertos en el tema puede apoyar en un alto grado de eficacia en el obre el manejo de miedos comunes en niños y niñas de 7 a 10 años de edad de la Ciudad de Pasto.

Usando herramientas interactivas con las cuales los niños tengan mayor participación y sientan más tranquilidad cuando expresen sus miedos comunes opinando con mayor empatía e interés a través del juego, entonces este proceso ya no es para los niños una herramienta tan académica, sino una nueva forma de diversión y aprendizaje.

El tema de miedos se ha abordado ya en otros proyectos de investigación de diseño gráfico, pero no en el contexto infantil, ahora se trata de crear un artefacto con el cual los niños puedan lograr contar los miedos comunes propios de su edad y lo puedan usar en la comodidad del hogar aprovechando la compañía de sus padres, familiares o amigos, y así no limitar este asunto estrictamente a un corto tiempo en terapia diaria psicológica que generalmente solo involucra una relación entre psicólogo (a) y paciente.

El diseñador gráfico está inmerso en una cultura digital en la cual existen diversos dispositivos que permiten comunicar o informar y es la responsabilidad del diseñador saber cuáles usa para los sujetos de comunicación.

2. Contextualización

El trabajo de investigación está enfocado en el estudio del fenómeno en un ambiente escolar y el entorno familiar.

El grupo objetivo son niños de colegios de la zona urbana, donde se aplican diferentes talleres con el fin de recolectar información acorde a los objetivos de esta investigación. La población son los niños y niñas principalmente entre 7 a 10 años. Sin embargo, este proyecto puede ser aplicado en niños mayores porque no los afecta en ninguna medida.

Para tener una visión completa se requiere realizar un estudio a los padres de familia de los niños involucrados, inicialmente para que aprueben que sus hijos sean parte del proyecto y luego para que con su ayuda se pueda conocer mejor a cada niño y niña en aspectos de comportamiento, miedos y métodos de superación que los padres aplican para ayudar a sus hijos.

2.1 Macro contextualización

En la Ciudad de Pasto (Nariño), se realiza un proyecto de investigación dirigido al estudio de cómo contribuir a que los niños puedan expresar mejor el miedo en la edad de 7 a 10 años a través del desarrollo de una propuesta gráfica que en el juego involucre interactividad e interacción.

2.2 Micro contextualización

En su mayoría se trabaja con 10 (diez) niños del Colegio San Francisco de Asís de la Ciudad de Pasto e I.E.M. Heraldo Romero Sánchez, aunque también se incluyó a algunos niños que están dentro del rango de edad necesario que han manifestado su deseo de ser parte del grupo objetivo de investigación y están apoyados en su decisión por sus padres o acudientes, algunos de ellos son estudiantes del Colegio Ciudad de Pasto, con el propósito de abarcar en el estudio de este proyecto un público objetivo amplio, y así identificar los miedos más comunes en los niños y niñas de esta región.

3. Justificación

Ofrecer una opción distinta para apoyar a los niños de la Ciudad de San Juan de Pasto entre 7 a 10 años de edad para que pongan en evidencia sus miedos comunes mediante el desarrollo de un artefacto comunicativo que a través del juego sea novedoso, de interés, agrado e impacto directamente para el público objetivo, siendo la pieza final divertida, estratégica, y llamativa para los niños “no podemos permanecer como observadores neutrales, distantes, que se acercan a él en plan de investigadores; por el contrario, el niño debe sentir nuestra empatía y nuestra comprensión.” (Loosli-Usteri, 1982, p.54).

Aunque las disciplinas como la psicología y sociología son de gran importancia y los miedos comúnmente se trabajan bajo el criterio de estos expertos, puede ser mejor para los niños contar con métodos distintos y menos invasivos donde ellos sientan mayor confianza y libertad de expresarse orientándolos hacia un mayor autocontrol con la compañía de padres y otras personas cercanas a ellos, así entonces además de diversos tratamientos psicológicos se pone a disposición una nueva opción que aparte de apoyar en el tema de los miedos comunes en los niños, es una pieza de entretenimiento para cada uno de ellos.

Es importante tener la posibilidad de abrir espacios en el hogar donde a través de la interacción, la interactividad y el juego se incremente el tiempo que comparten los niños con sus padres realizando juntos una actividad divertida y contribuyendo así de forma beneficiosa a la relación entre ellos “una de las alegrías más grandes que pueda tener el

pequeño es la de jugar con los grandes” (Chateau, 1973, p.39). Sin demeritar de ninguna manera la ayuda por parte de profesionales como psicólogos y otros expertos de la salud, “solo cuando el miedo supera un cierto límite es preciso entonces acudir a un profesional; en los demás casos, los padres pueden hacer mucho por su hijo si saben interpretar correctamente todas las señales premonitorias que éste les emite” (Crotti & Magni, 2010, p.9). Como lo afirma la Psicóloga Fernanda Romero “Los terapeutas, psicólogos, médicos son pasajeros en la vida. Por tal razón la idea es empoderar al padre de familia con este trabajo”.

Esta relación de tiempo en calidad entre padres e hijos ira mejorando entonces la calidad de vida de los niños y niñas concienciando sobre este tema a ambas partes, se indaga sobre la hipótesis en la cual los padres en ocasiones sin saberlo crean en sus hijos miedos innecesarios, estimulándolos a tener reacciones equilibradas ante dicha emoción. La integración del niño con sus padres es fundamental pero también la integración con otras personas cercanas a ellos como amigos, primos etc. Ya que como lo explica Vicente Caballo y Miguel Simón “los niños que padecen de privación de relaciones sociales (interacción o estimulación escasa o inadecuadas condiciones físicas) presentan retraso en el desarrollo de la interacción verbal y no verbal, así como dificultades para iniciar la comunicación, lo cual está relacionado estrechamente con la adquisición de habilidades sociales y pragmáticas” (2011, p.190).

Un aspecto primordial durante la etapa infantil es el juego, y es a través de este cómo se logra la fácil comprensión de este tema en la mente de un niño o niña entre 7 a 10 años de edad. “La acción sobre las cosas se transforma en juego cuando el fenómeno nuevo es comprendido por el niño” (Piaget, 1961, p.129) involucrando dentro de este la interacción y niveles de interactividad con los que cada niño aprenda y se divierta mientras expresa sus miedos comunes.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Diseñar un artefacto comunicativo que apoye e proceso de expresión de miedos comunes en los niños entre 7 y 10 años de la Ciudad de Pasto.

4.2 Objetivos Específicos

Identificar cuáles son los miedos más comunes en los niños y niñas de 7 a 10 años de la Ciudad de Pasto.

Construir de manera conjunta con profesionales en las áreas competentes como psicólogos, profesores, y padres de familia una posible solución desde los juegos como método que aporte de forma satisfactoria a la superación de miedos comunes en niños.

Definir un artefacto comunicativo adecuado luego de un proceso de prototipo y testeo del mismo, a través de la retroalimentación que se logre con el grupo objetivo.

5. Marco Referencial

5.1 Antecedentes Investigativos

“Influencia de los videojuegos en la convivencia escolar de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa liceo de la universidad de Nariño”. Z Villarreal y Carlos Córdoba. Año de publicación: (2010)

Proyecto de la Universidad de Nariño, en el cual en palabras de ellos “intentan analizar la influencia de los videojuegos”, esto en torno a que en esta época este fenómeno cobra cada vez más aficionados, después de trabajo de campo se detectan problemáticas ligadas a la práctica frecuente de videojuegos, cuando estos hacen parte de la vida cotidiana de los estudiantes.

En conclusión, afirman que la práctica cuando es exagerada e irresponsable de videojuegos afecta en algunos casos por sus contenidos a los estudiantes, afectando el desarrollo del lenguaje, la motricidad, el comportamiento y la actitud, y las reacciones de ellos en una manera negativa. El realismo que caracteriza a estos tipos de juegos atrapan particularmente a los estudiantes de séptimo grado, ya que así logran sentir diferentes emociones y a través de estos. La intención de los investigadores del proyecto no es desprestigiar la industria de videojuegos, pero si buscan generar conocimiento crítico para la población de estudio.

“Juegos didácticos creativos para la enseñanza y el aprendizaje del concepto y aplicabilidad de número entero en la adición y sustracción con los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa nuestra señora de belén”. Verónica Muñoz, Odila Solarte y Margot Zambrano. Año de publicación: 2006

Proyecto de la Universidad de Nariño, en la que se usan los juegos como método pedagógico para una población infantil, permitiendo aprender de forma activa, participativa y creativa, a través de juegos didácticos y talleres lúdicos, lo cual aumenta el rendimiento académico, ya que según los autores, los estudiantes tienen varios problemas en cuanto a la comprensión de lectura y en la visualización de símbolos matemáticos. En conclusión los juegos didácticos son una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, los juegos de azar en específico, llaman mucho la atención de los niños con los que se comprenden conceptos que a veces parecen inaplicables.

Además, los juegos abren un espacio para la espontaneidad y la imaginación, favorecen el cambio de conducta que apoya el intercambio grupal, y se comprendió que la enseñanza no es la única alternativa de producir aprendizaje, sino que los niños por si mismos a través de interacciones configuran el aprendizaje por invención.

“Mal viento”. Ever Luna. Año de publicación: 2012

Proyecto de grado en la Universidad de Nariño, sobre un libro álbum basado en las características estéticas, regionales y descriptivas de las leyendas de Nariño, el cual

busca fomentar el rescate de costumbres tales como la tradición oral, la cual era uno de los factores importantes para que los mitos y leyendas de nuestra región conservaran el auge con el pasar del tiempo. Mal viento posee una riqueza única en la parte ilustrativa, donde el realismo y la oscuridad son característicos desde el más mínimo detalle de los personajes, hasta la parte decorativa del campo tipográfico.

5.2 Marco Conceptual

CONFIANZA: La sensación de seguridad que siente una persona, que se da por el positivismo y la eliminación de toda incertidumbre de las ideas de la mente.

INTERACCIÓN: Es la relación, comunicación o intercambio de información entre varias personas acción.

INTERACTIVIDAD: Es la relación de una persona con un objeto en distintos niveles, por ejemplo por medio de la interfaz, a través del computador, la televisión, y otras. En la que los usuarios sienten que participan, controlan y toman decisiones.

APRENDIZAJE: Es un proceso donde se adquieren nuevas conductas, habilidades, y valores a través de la experiencia o la academia.

MIEDO: Sensación desconcertante que produce inestabilidad emocional y genera reacciones diferentes en cada persona que lo siente, como ansiedad y angustia.

HIPERMEDIA: Conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, además, tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

ESTIMULO: Una señal capaz de provocar una reacción a nivel físico, psicológico o emocional.

CONVIVENCIA: Compartir con otros seres vivos bajo pautas socialmente aceptadas donde se respete la forma de vida de cada quien.

TEMOR: Miedo que se siente al considerar que algo perjudicial o negativo ocurra o haya ocurrido.

FOBIA: Temor intenso e irracional, que es de cierto carácter enfermizo, hacia una persona, una cosa o una situación.

JUEGO: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

ARTEFACTO: Objeto formado por un conjunto de piezas y fabricado para un fin determinado, en especial el que no constituye una máquina, aparato o dispositivo definidos.

TRANSMEDIA: Técnica de contar una sola historia, una experiencia o hecho a través de múltiples plataformas y formatos que utilizan las tecnologías digitales actuales.

INTERDISCIPLINAR: Estudio que cruza los límites tradicionales entre varias disciplinas académicas o entre varias escuelas de pensamiento, gracias al surgimiento de nuevas necesidades o la elección de nuevas profesiones.

COMPORTAMIENTO: Manera de proceder que tienen los seres vivos en relación con su entorno o mundo.

INFANTES: En algunos países, denominación legal relativa a los menores de edad.

CONDUCTA: La conducta es el conjunto de actos, comportamientos, exteriores de un ser humano y que por esta característica exterior resultan visibles y plausibles de ser observados por otros.

EMOCIÓN: Sentimiento muy intenso de alegría o tristeza producido por un hecho, una idea, un recuerdo, etc.

SOCIOECONÓMICO: El nivel o estatus socioeconómico es una medida total económica y sociológica combinada de la preparación laboral de una persona y de la posición económica y social individual o familiar en relación a otras personas, basada en sus ingresos, educación, y empleo. Al analizar el nivel socioeconómico de una familia se analizan los ingresos del hogar, los niveles de educación, y ocupación, como también el

ingreso combinado, comparado con el individual, y también son analizados los atributos personales de sus miembros.

URBANO: De la ciudad o relacionado con ella.

ANSIEDAD: Estado mental que se caracteriza por una gran inquietud, una intensa excitación y una extrema inseguridad.

TRASTORNO: Cambio o alteración que se produce en la esencia o las características permanentes que conforman una cosa o en el desarrollo normal de un proceso.

COGNITIVO/A: Aquello que pertenece o se relaciona al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información en la persona.

INSEGURIDAD: Ausencia de seguridad. Y la seguridad es la tendencia a la protección de uno mismo, de los bienes propios.

AUTOESTIMA: Aprecio o consideración que uno tiene de sí mismo.

TRATAMIENTO: Forma o los medios que se utilizan para llegar a la esencia de algo, bien porque ésta no se conozca o porque se encuentra alterada por otros elementos, y que varía según el contexto.

TERAPIA: Terapia está muy asociada a la rama de la medicina enfocada a enseñar a tratar diversas enfermedades y a afrontar el tratamiento en sí mismo.

INTERPERSONAL: Cuando se habla de una situación en la que el individuo en consiente de sus propias capacidades y limitaciones. “ocurre dentro de sí mismos”.

INTRAPERSONAL: Relaciones entre dos o más personas.

5.3 Marco Teórico

Todos los seres humanos, en las diferentes etapas de la vida tenemos diversas emociones las cuales se deben manejar de una forma adecuada por el bienestar de cada persona manteniendo un estado emocional equilibrado, entre estas: la alegría, la tristeza, el amor, el remordimiento, y otras tantas que se experimentan bajo diferentes circunstancias personales, a continuación se enfoca la investigación en el aprendizaje y conocimiento sobre el miedo.

5.3.1 Capítulo 1: El Miedo

5.3.1.1 El origen del miedo

Según la Real Academia de la Lengua Española el miedo está definido como una “Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario”, entonces podría decirse que “El miedo es tan antiguo como el hombre” (Crotti & Magni, 2010, p.15) y que es una emoción inevitable y natural, además de necesaria para no arriesgar la vida humana, tanto como lo sería el alimento, es en principio una necesidad de autoCiudadado. Sin embargo se debe estar atento y diferenciar cuando el miedo tiene un nivel de intensidad excesivo y se provoca sin que haya un peligro real. (Crotti & Magni, 2010)}

5.3.1.2 El miedo real y el miedo imaginario

Se debe diferenciar entre el miedo real que es aquel que tiene gran utilidad, ya que se convierte en un “avisador del peligro” es normal frente a un amenazador real, como por ejemplo el miedo a las armas de fuego, y aquellos que son subjetivos, los que se producen frente a un peligro imaginario, estos tienden a sentirse como absurdos para el observador y para el paciente (Loosli-Usteri, 1982, p.69).

5.3.1.3 El miedo en los niños.

La infancia es quizá el momento que permitirá definir muchas de las actitudes, habilidades, y debilidades que formaran la personalidad en la adultez, en esto el miedo tiene una funcionalidad de gran importancia (Crotti & Magni, 2010) Este puede considerarse como un mecanismo auto protector que resulta útil para el crecimiento del niño, ya que consigue activar algunas reacciones que sirven para defenderlo de los potenciales peligros que proceden del ambiente” (Crotti & Magni, 2010, p.15) Entonces, el miedo paradójicamente busca defendernos y también es útil porque evita correr riesgos innecesarios, como por ejemplo cuando un padre le enseña a su hijo que debe de alejarse del fuego o algunos objetos nocivos o peligrosos para él. Pero hay un serio problema cuando un niño no tiene miedo a nada, ya que estaría expuesto a muchos peligros. “Un niño que no tuviese miedo a nada, sería un niño pasivo, separado del mundo circundante, indiferente a los estímulos e incapaz de actuar” (Crotti & Magni, 2010, p.15) La ausencia del miedo puede hacer que un niño juegue con fuego o cruzar la pista, sin percatarse del peligro al que está expuesto, en síntesis se pone en alto riesgo de perder la vida. El miedo

es útil ya que aumenta entonces nuestra conciencia del peligro. Como lo explica la Psicóloga Fernanda Romero “si no hay miedo esto me llevaría a ser “contra fóbico” y me voy a arriesgar”.

Una pequeña proporción de miedos comunes infantiles son persistentes, continuando incluso durante la edad adulta. Estos miedos se convierten en un problema, porque interfieren el funcionamiento diario del niño y de su familia. (Crotti & Magni, 2010) “A menudo estos miedos se solucionan y desaparecen por sí solos. De hecho son muy pocos los niños que padecen miedos o fobias ligeras que necesitan ser atendidos” (Crotti & Magni, 2010, p.18). Para estos que necesitan de alguna ayuda profesional Es importante diferenciar el nivel o el grado de miedo que una persona este percibiendo entonces hay que indagar sobre la experimentación de un miedo o de algo más avanzado como lo son las fobias.

5.3.1.4 El miedo y la fobia

Establecer el nivel de intensidad del miedo y determinar de qué manera afecta la conducta de una persona ante dicha emoción nos guía hacia la diferenciación entre miedo y fobia. La última es un trastorno de salud psicológica que se caracteriza generalmente por un miedo mucho más intenso y desproporcionado ante cosas u objetos, o situaciones concretas. Freud consideró entonces a las fobias como manifestaciones de desórdenes mentales.

5.3.1.5 Los miedos innatos, adquiridos y hereditarios.

Los miedos dependen de distintos factores en todos los seres son capaces de sentirlo. Según algunos experimentos mencionados por Jeffrey Gray se ha podido establecer que algunos miedos son innatos al ser humano, entre estos está el miedo a las serpientes, donde los niños no muestran signos de miedo hacia estos animales sino después de los 4 años. El miedo a los extraños, a los cuerpos muertos, la oscuridad, y a los mutilados, también parecen ser miedos innatos, los cuales aparecen en cierta edad y aumentan de manera progresiva.

Los miedos adquiridos son de asociación a un estímulo del medio ambiente, por ejemplo, está el experimento en el cual un niño le temía al ruido producido al golpear una barra de acero y no le daba miedo de un ratón, pero después de golpear la barra cuando se le mostraba el ratón en varias ocasiones, el niño lloraba al ver la rata y quería alejarse de ella (Gray, 1993), estos entonces son por medio de un proceso de aprendizaje, “deberíamos tener cuidado con la trampa de suponer que la conducta es aprendida o innata. Al contrario, el aprendizaje coopera con mecanismos innatos para asegurar que los organismos estén bien adaptados a los ambientes en los que deben sobrevivir” (Gray, 1993, p.33). Por otro lado están los miedos hereditarios, “Toda conducta es el resultado de una interacción entre genes y medio ambiente” (Gray, 1993, p.45). Al no poder evaluar “exactamente en cada caso cuanto han contribuido cada uno de estos dos factores” (Gray, 1993, p.45), la psicología experimental consiente de su carencia de

conocimientos teóricos que le permitan medir dicho aporte propuso métodos para la medida del miedo, junto con argumentos teóricos para apoyar o refutarlos.

Gray menciona que experimentaron con ratas tomando como indicador de miedo los cambios fisiológicos (Frecuencia cardiaca y defecación) y de conducta al ser expuestas a situaciones de estrés o temor; como resultado las que presentaron mayores cambios se categorizaron como las más miedosas, con las cuales hicieron cruces seleccionados obteniendo individuos más miedosos, en quienes los indicadores de miedo se acentuaron; aunque este es un experimento con animales de aquí parte la hipótesis de que en los seres humanos los padres ,miedosos tendrán hijos predispuestos a ser miedosos.

5.3.1.6 Clasificación del miedo.

Distintos profesionales como psicólogos y terapeutas cuenta con diversas herramientas para medir el grado de intensidad del miedo, aunque es difícil está claro que existen varios tipos de miedo.

En la siguiente tabla se muestra una posible clasificación del miedo en los niños según la psicóloga y pedagoga Evi Crotti y el psicoterapeuta Albergo Magni.

FISIOLÓGICO: Es el miedo “*natural*” vinculado a la propia construcción del niño.

NORMAL: Es el miedo directamente relacionado con el crecimiento del niño.

DE VIGILANCIA: Es aquel tipo de miedo que favorece (positivo) la capacidad de reacción del niño.

PARALIZANTE: Es aquel que bloquea completamente la capacidad de reacción.

PATOLÓGICO: Es el miedo propio de auténticos y de los verdaderos cuadros clínicos.

Aquellos que son patológicos, por su alta complejidad en sus síntomas tanto físicos como conductuales podrían ser aquellos conocidos como fobias.

Luego de conocer la clasificación de los tipos de miedos se puede enfatizar en los miedos comunes presentes en los niños y niñas para se realiza un cuadro clasificando los miedos de acuerdo a la edad, basado en aquellos miedos más difundidos entre los niños en la investigación de Evi Crotti y Alberto Magni como se muestra a continuación:

5.3.1.7 Clasificación de los miedos comunes según la edad.

El siguiente cuadro se basa en el análisis según Evi Crotti y Alerto Magni.

Tabla 1. Clasificación del miedo según la edad.

<i>Miedos</i>	<i>Edad de Aparición</i>
Miedo al agua	Primeros meses de vida
Miedo al abandono	0 – 6 meses (primera infancia)
Miedo a las brujas	0 – 6 meses (primera infancia)
Miedo a las tormentas	Un año
Miedo a los hombres con barba	Un año
Miedo a la agresividad	De dos a tres años
Miedo a la oscuridad	De dos a cinco años
Miedo a la mudanza	Tres años
Miedo a ensuciarse	Después de los tres años
Miedo a los animales	De tres a seis años (edad escolar)
Miedo a la enfermedad y la muerte	De tres a seis años (edad escolar)
Miedo a ser secuestrado	De tres a seis años (edad escolar)
Miedo a equivocarse	De tres a seis años (edad escolar)
Miedo a la escuela	Primeros días de escuela
Miedo a ser malo	De cuatro a cinco años
Miedo a ser hijo adoptivo	De Cinco a seis años
Miedo al contacto físico	Seis años en adelante
Miedo a los exámenes	Seis años en adelante
Miedo a desobedecer	Seis años en adelante
Miedo a los insectos	Ocho años en adelante
Miedo a los monstruos	Precoz
Miedo a objetos cortantes	Precoz
Miedo a perder el afecto de los padres	Precoz
Miedo a la sangre	Ninguna en Particular
Miedo al miedo	Ninguna en Particular
Miedo al médico	Según experiencia vivida

Sin lugar a duda estos son miedos comunes en los niños sin importar, raza, sexo, condiciones de aspectos socios económicos o culturales. Mediante encuestas digitales y

entrevistas se puede observar a continuación los resultados arrojados al indagar sobre miedos comunes en los niños y niñas de 7 a 10 años de la Ciudad de Pasto, Colombia, reconociendo cuales se presentan con mayor frecuencia en este rango de edad.

5.3.1.8 Miedos comunes en niños y niñas de 7 a 10 años de la ciudad de pasto, Colombia.

Se muestra las estadísticas arrojadas de los miedos comunes en los niños entre 7 a 10 años de Pasto, revelando el miedo específico, para esto se dividen los miedos en seis categorías.

Tabla 2. Sucesos paranormales y seres fantásticos.

<i>Miedos</i>	<i>Porcentaje</i>
Brujas	18,52%
Personajes de películas (anabelle – chucky)	12,96%
Fantasmas	11,11%
Mitos y leyendas de la región (la llorona)	11,11%
Mitos y leyendas de la región (el duende)	7,41%
Mitos y leyendas de la región (La patasola)	7,41%
Mitos y leyendas de la región (padre descabezado)	5,56%
Mitos y leyendas de la región (el diablo)	5,56%
Ovnis	5,56%
Mitos y leyendas de la región (niño auca)	2,70%
Personajes de películas (la cosa)	3,70%
Personajes de películas (Fredy Krueger)	3,70%
Personajes de películas (Jason)	1,85%
Mitos y leyendas de la región (el coco)	1,85%
Personajes de películas (Jigsaw)	0%

Tabla 3. Miedo a objetos.

<i>Miedos</i>	<i>Porcentaje</i>
Inyecciones	21,62%
Pistola	18,92%
Pólvora	16,22%
Cuchillos	13,51%
Muñecas	10,81%
Mascaras	10,81%
Correas	6,67%
Tijeras	5,41%
Palos de madera	2,70%
Carros o motos	2,70%
Balones	0%
Piedras	0%
Cadenas	0%
Sangre	0%

Tabla 4. Miedo a lugares.

<i>Miedos</i>	<i>Porcentaje</i>
Casas abandonadas	36,36%
Lugares oscuros	27,27%
Cementerios	18,18%
Hospitales	4,55%
Bosques	4,55%
Parque de diversiones	4,55%
Rio o mar	4,55%
Iglesia	0%
Colegio	0%

Tabla 5. Miedo a Personas del común.

<i>Miedos</i>	<i>Porcentaje</i>
Personas extrañas	50,00%
Habitantes de la calle	22,22%
Payasos	11,11%
Mimos	5,56%
Ancianos	5,56%
Monjas	5,56%
Doctor	0%
Enfermera	0%
Policías	0%
Bomberos	0%
Sacerdotes	0%

Tabla 6. Miedo a Fenómenos naturales.

<i>Miedos</i>	<i>Porcentaje</i>
Temblores	50,00%
Truenos	22,22%
Volcanes	11,11%

Tabla 7. Miedo a los animales.

<i>Miedos</i>	<i>Porcentaje</i>
Arañas	19,23%
Serpientes	15,38%
Ratones	15,38%
Abejas	9,62%
Zancudos	17,65%
Polillas	17,65%
Babosas	17,65%
Perros	11,76%
Sapos	3,85%
Moscas	3,85%
Vacas	3,85%
Palomas	1,92%
Lagartijas	1,92%
Caracoles	1,92%
Gatos	0%
Gallos	0%
Cuyes	0%
Hormigas	0%
Mariposas	0%
Patos	0%
Cerdos	0%

Si se compara entre la tabla de edad de aparición del miedo con las que muestran los miedos comunes específicos de los niños y niñas entre 7 a 10 años de la Ciudad de Pasto, podemos visualizar que, aunque muchos están en una edad de aparición temprana o antes de los 7 años algunos de estos continúan estando presentes entre los 7 y los 10 años, tales como: el miedo al agua, las brujas, la oscuridad, los animales, los monstruos, los objetos cortantes, entre otros.

Aquí se hace válido analizar los miedos comunes reales que hacen “salvaguardar al niño” como el miedo a los cuchillos, los ratones, los temblores o lugares oscuros, y aquellos que son infundados que podrían llegar a ser catalogados como imaginarios. Como lo explica Loosli-Usteri (1982) algunos miedos son infundados por el consiente colectivo, transmitidos por la experiencia que se ha ido adquiriendo con el pasar del tiempo, por ejemplo como el miedo a los huracanes por no contar antiguamente con refugios fuertes, quedando así expuestos a la intemperie, o a la oscuridad que podía estar llena de peligros. En la Ciudad de Pasto hay algunos miedos comunes que podrían llegar a ser infundados generalmente por las personas mayores, pero se trata de miedos a seres de mitos y leyendas propios de la región. Nosotros como autores del proyecto, Nathalia Araujo y Alejandro Bolaños, sabemos por nuestra experiencia personal y por conocer relatos de otras personas que han crecido en esta región que a través de la tradición oral transmitida de generación a generación de padres a hijos se ha infundado fuertemente miedos a seres como “la llorona” por ejemplo que es un personaje de una popular leyenda nariñense.

Según las estadísticas obtenidas el 73% del total de niños y niñas encuestados le tienen miedo a las brujas, duendes, y otros seres fantásticos como personajes de películas, y el 40% confirmó tener miedo a seres como “la llorona”, lo que confirma que las leyendas populares son bien reconocidas entre la población infantil.

5.3.1.9 Los mitos y leyendas en la región nariñense.

La región nariñense tiene una gran riqueza de mitos y leyendas que cuentan con personajes grandiosos e historias creadas por la comunidad para la comunidad, La Real Academia de la Lengua, señala que el mito es una “narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad.”

Y agrega que es una “Historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal”.

En definición de la Real Academia de la Lengua, leyenda es una “relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos”. La palabra procede del latín medieval *legenda* y significa ‘lo que ha de ser leído’. Denominación que procede del hecho de que algunos oficios religiosos de la primitiva Iglesia cristiana se leían en voz alta *legendas* o *vidas de santos*.

Por lo tanto la leyenda pertenece más a la sabiduría de los pueblos y del campo. El mito y la leyenda pueden llegar a confundirse con facilidad, se debe tener en cuenta que el mito maneja un lenguaje mucho más simbólico, este recobra todos los hechos que explican el nacimiento del mundo, el origen de los tiempos mediante lo divino o lo supremo, el mito se entiende como acontecimientos verdaderos que han ocurrido a lo largo de la vida de la humanidad, la leyenda combina la realidad con la ficción, en ella

hay inmersos muchos elementos imaginativos y fantásticos, aunque en la mayoría de los casos las leyendas suelen tener más de fantasía que de realidad.

El mito, se crea en representación de una “cosa”, en la cual está representa a otra diferente, su esencia es explicar algunos acontecimientos relevantes para la humanidad; por ejemplo, ¿Por qué hay enfermedades?, ¿Qué hay más allá de la muerte?, ¿Cómo surgió el universo?. Pero todas las respuestas se basan en hechos imaginarios y narrativos más no en científicos. (Eliade, 1963, p10.), “Conocer los mitos es aprender el secreto del origen de las cosas. En otros términos: se aprende no sólo cómo las cosas han llegado a la existencia, sino también dónde encontrarlas y cómo hacerlas reaparecer cuando desaparecen”.

La leyenda, por otra parte, es un texto literario narrativo, que tiene origen en hechos reales. (Timothy, 1996) afirma que:

La leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente estereotipada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece.

5.3.1.10 los miedos comunes sobre personajes de mitos y leyendas de los niños y niñas entre 7 y 10 años de la ciudad de pasto.

Según las encuestas realizadas los niños y niñas de la región Nariñense reconocen con gran facilidad personajes de mitos y leyendas, el 66% de los niños y niñas le temen a “la bruja”, el 40% del total de la muestra selecciono a “la llorona” como uno de los personajes el de mitos y leyendas nariñenses que les causan sentir miedo. Seguido del “duende y la patasola” con el 26%, “el padre descabezado” con el 20% y los “niños auca” con el 13%.

Entonces estos personajes se clasificarían de acuerdo a esta investigación como los más comunes que generan miedo a los niños de la ciudad de Pasto.

5.3.1.11 Las emociones de los niños entre los 7 y 10 años de edad.

Aunque las emociones pueden varían y depender del entorno de cada infante hay algunos patrones que son seguidos por la mayoría de ellos, en primera instancia los niños buscan gratificaciones por parte de los adultos, sintiendo el afecto de sus mayores, “La falta de afecto le hace, sin embrago, susceptible, inseguro y agresivo” (Crotti & Magni, 2010, p.71). El niño en este rango de edad pierde mucha timidez pasando a explorar espacios nuevos, buscar conocimientos diferentes, y “hacia los 7 años comienza a acercarse al padre, del cual desea aprobación de lo que él hace, al mismo tiempo, lo identifica con autoridad” (Crotti & Magni, 2010, p.71). Dentro de los 7 a 10 años de

edad el niño se vuelve de cierto modo más sereno, el mundo ya no representa para él una amenaza, puede neutralizar sentimientos, se expresa mejor en su oralidad con las demás personas, tiene mayor conciencia y no ve solo por su propio bienestar lo que lo vuelve más generoso, pero sigue siendo sensible y susceptible. (Crotti & Magni, 2010).

5.3.1.12 Las reacciones de los niños entre los 7 y 10 años de edad.

Las reacciones de los niños van pasando generalmente en el siguiente orden, inicialmente puede ser un niño tosco y puede ser fastidioso para los animales, luego manifiesta su inconformidad con discusiones, “aunque con comportamientos de masoquismo: Nadie me comprende” (Crotti & Magni, 2010, p.71) pero en la medida en la que va creciendo estas “explosiones” disminuyen.

Algunas emociones como el enojo y la rabia se manifiestan más a nivel físico, pero el nivel de violencia aunque es importante controlarlo en esta edad con el tiempo también empieza a disminuir. (Crotti & Magni, 2010).

Todo esto es una maduración psicológica que cada ser debe experimentar en modo distinto, donde se pasa por rabia, amor, entre otras. Siendo el miedo emociones durante la infancia, Entre diversas formas de ayudar podemos acudir a algunos tratamientos o terapias, como los que ofrece la disciplina de la psicología.

5.3.1.13 Terapias y tratamientos psicológicos.

5.3.1.13.1 Tratamientos farmacéuticos.

Existen diversidad de fármacos con componente específicos para cada problema a tratar, por ejemplo algunos ansiolíticos como su palabra lo indica aquellos usados para disminuir la ansiedad. Estos son pasajeros pero a largo plazo pueden agudizar los efectos beneficiosos en la terapia de conducta. (Gray, 1993)

Las terapias psicológicas dependen de cada caso en particular y cada una es dirigida con el enfoque para el problema específico que se desea tratar, por ejemplo hay terapias para la anorexia, estrés, la ansiedad y otras. Sin embargo El Centro de Psicología R&A nos muestra algunas usualmente utilizadas, entre esas:

5.3.1.13.2 Terapia psicoanalítica.

Se basa en la observación y conocer mediante esta las emociones y comportamientos inconscientes de las personas, además a través de este se explora como los factores inconscientes afectan en las relaciones actuales, pensamientos y emociones. “Para el psicoanálisis el origen del trastorno que sufrimos procede de las ansiedades infantiles reprimidas y de la secuencia progresiva de mecanismos defensivos y síntomas que surgieron para proteger a la persona contra la reaparición y repetición de estos sentimientos” (Psicólogos R&A, 2009).

5.3.1.13.3 Terapia emotiva – conductual.

La terapia conduce al paciente a disputar las diferentes creencias irracionales y a asimilar creencias más eficientes, adaptativas y racionales, con un impacto positivo en la vida emocional, cognitiva y comportamental (Psicólogos R&A, 2009).

5.3.1.13.4 Terapia existencial humanista.

Se basa en la relación que se da al estar en contacto con el psicólogo, trabaja generalmente con las emociones, centrándose en el presente. El profesional ayuda a que las personas acepten y comprendan, lo que les brinda una nueva oportunidad de redescubrir quien son y seguir su desarrollo. (Psicólogos R&A, 2009).

5.3.1.13.5 Terapia de choque.

El médico Psiquiatra Eduardo Miranda Montoya (2012) explica que en la terapia de choque, el paciente se enfrenta cara a cara, directa o indirectamente con aquello que lo atormenta, esto hace que el paciente sienta presión emocional, sin embargo cuando el paciente descubre que fue capaz de salir adelante se siente mejor consigo mismo.

Cada terapia se elige de acuerdo a la necesidad de cada persona, pero especialmente para los niños la terapia de juego puede ser de gran atracción “Si bien el juego no es una panacea ni todos los problemas terapéuticos pueden abordarse por este medio, constituye

una posibilidad versátil que permite abordar de manera creativa muchos problemas clínicos, educativos y sociales.” (Caballo & Simón, 2011, p.449).

5.3.2 Capítulo 2: El Juego

El juego aparece de forma innata en el hombre este es fundamentalmente es una actividad que busca la diversión y la satisfacción personal, (Urdiales et al., 1998). “tiende a asociarse con la infancia, pero lo cierto es que esta actividad se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad” (Urdiales et al.,1998, p.255).

El juego aporta al desarrollo cognitivo del ser humano, pues estimula la atención, la memoria, el rendimiento, y la imaginación.

A nivel psicomotor ayuda con la coordinación motriz, el equilibrio, la fuerza, el dominio de los 5 sentidos entre otros.

5.3.2.1 Que es el juego y su importancia en la ninez

El juego es un comportamiento cuyo origen en el humano y en otras especies animales se da forma natural, cada especie tiene su propio modo de juego, ya que se depende de los instintos y necesidades de cada especie por ejemplo, “Un perro cachorro no juega a dar cabezazos como un cabrito, ni con un ovillo de lana como un gatito” (Chateau, 1973, p.6) “El juego es una conducta recreativa, lúdica, entretenida y, por lo mismo, reforzante en sí misma” (Caballo & Simón, 2011, p.447). En la raza humana la niñez tiene un periodo largo, en el cual se experimenta a través del juego, y es en este donde se afianza el conocimiento necesario para la edad madura (Chateau, 1973), pues de

aquí se desarrollan muchas conductas de interacción, entre personas, o con juguetes y otros objetos. (Caballo & Simón, 2011).

El juego es de beneficio tanto para los niños como para los adultos, si nos hablamos de la relación que hay entre padres e hijos, este resulta ser bastante útil ya que sirve para que “el niño aprenda a expresarse y a confiar en el adulto” ” (Caballo & Simón, 2011, p.447) durante este nuevo inicio de relación el niño siente tranquilo abriendo un espacio donde aprenda una conducta sana, en donde es escuchado, sin juicios a su opinión, y escucha con respeto. (Caballo & Simón, 2011). Entonces en conclusión como lo explica Chateau, el juego en la infancia afianza funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

5.3.2.2 El juego como terapia infantil.

Después de conocer la importancia del juego y su permanencia sobre todo en la niñez, resulta apropiado y útil usarlo como una herramienta para resolver distintos problemas, y por qué no usarlo como terapia antes estos. “El aspecto terapéutico consiste en la reorientación, reorganización, reinterpretación y hasta el reaprendizaje de los sucesos e interacciones que resultan conflictivos para el niño” (Caballo & Simón, 2011, p.455). Es un método de entrar a relacionar al terapeuta con el niño con confianza, algunos niños con traumas como el abuso sexual difícilmente se expresan, por lo tanto una simple interacción como empezar jugando con una pelota ayuda a que el terapeuta sea visto como un amigo por el niño (Caballo & Simón, 2011).

Las diferentes clases de juegos permiten que se pueda elegir alguno que ayude de una forma específica cada problema en la niñez, “Por medio del juego, el niño se relaciona con el mundo exterior y el terapeuta puede enseñarle a desarrollar distintos tipos de relaciones interpersonales” (Caballo & Simón, 2011, p.448). Así entonces además de que el niño crece se debería decir que “se desarrolla por el juego” (Chateau, 1973, p.4).

Los juegos entonces permiten a los niños relacionarse y formar grupos sociales, esta posibilidad le permite a los humanos tener superioridad sobre las demás especies animales esto se da tanto por su integración en el universo social, como también por el desarrollo de su cerebro además “de su postura erecta, de la forma de sus manos, pero también de la duración de su infancia” (Chateau, 1973, p.44) todo esto conlleva a que dentro del desarrollo social humano se cree la subcategoría de la sociedad infantil (Chateau, 1973).

El juego ayuda a desarrollar la subjetividad del niño, ya que mientras uno juega, se integra y comparte con los demás sus experiencias, deseos, miedos, traumas y sentimientos. Es una buena herramienta además para controlar la ansiedad, ya que el niño puede transformar algunas experiencias malas en situaciones positivas, y facilita la resolución de conflictos, ya que el niño debe aprender a tomar decisiones, y elaborar estrategias. (Urdiales et al., 1998).

5.3.2.3 Clases de juegos, sus beneficios y desventajas para los niños.

A continuación se muestra una tabla que muestra algunos beneficios que pueden reforzarse por medio del juego. Las reglas de cada juego ayuda a enseñar al niño a tolerar la frustración, mantener un comportamiento organizado, permanecer en su lugar y controlar la impulsividad entre otros (Caballo & Simón, 2011) “Por el juego el niño, conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitaran en la actividad adulta” (Chateau, 1973, p.15).

Cuadro 1. Clases de juegos

<i>Clases de juegos</i>	<i>Ejemplos</i>	<i>Beneficios para los niños</i>	<i>Desventajas para los niños</i>
De mesa	Todos los juegos de mesa que se desarrollan fácilmente por ejemplo en el interior del hogar, y demás sitios cerrados. (ajedrez, naipes, monopoly, etc.)	Mejora el comportamiento tolerando mejor la frustración. Incentivar el desarrollo de estrategias. Aprender a seguir instrucciones y reglas. Aprender que no siempre se gana por el esfuerzo, sino que a veces depende del azar..	Sedentarismo Son absolutamente presenciales. Además del tiempo del niño se necesita disponibilidad de otro compañero de juego. El número de jugadores es generalmente limitado.

Aprender a adaptarse.	Estos juegos pueden necesitar
Aprender discriminación de colores y formas.	de tiempo sumamente extenso para llegar al final.
Integrarse con otras personas, mejorando las relaciones interpersonales para responder de modo socialmente adecuado.	Pueden aburrir a los niños por la monotonía del juego.
Aprender a mantener la atención y la concentración.	
Aprender a respetar turnos.	
Aprender a estar en el mismo lugar.	
Estimular la discriminación visual, espacial, la imaginación y fantasía (con juegos de origami o rompecabezas).	
Desarrollar habilidades motrices finas.	

Exteriores	Futbol, Baloncesto Canicas, Tenis, etc.	Con estos también se aprende a seguir reglas, adaptarse, prestar atención, integrarse con otras personas, respetar turnos, y reconocer el espacio.	Sufrir accidentes físicos.
		Tolerar mejor la frustración.	No pueden practicarse cuando se tiene problemas cardiacos y otras limitaciones físicas.
		Mejora la motricidad gruesa.	Adquirir enfermedades por los cambios climáticos drásticos.
		Aprender a Cooperar.	El número de jugadores es generalmente limitado.
		Formar Equipos.	
		Aprender conductas de cortesía.	
		Desarrollar la competitividad.	
		Favorece la comunicación, el compartir, la unión y la confianza (Urdiales et al., 1998)	

Digitales	Existe gran variedad:	Mejorar la motricidad fina.	Tienen a incentivar la soledad en los niños.
	FIFA2015 The Family Contract Game. Grand Theft Auto, etc.	Establecer relaciones a distancia. Algunas pueden ser interculturales.	Tienen mucha estimulación fónica (iluminación), que puede desencadenar reacciones epilépticas (a quien la sufra).
		Aprender a seguir reglas, adaptarse, prestar atención, integrarse con otras personas, respetar turnos.	Desarrollar problemas visuales.
		Incentivar la creación de estrategias.	Se requiere de la energía.
		Incentivar la creatividad.	Generalmente no hay interactividad con otras personas.
		Aprender discriminación de colores y formas.	Hay muchos que por su contenido violento pueden reforzar conductas agresivas.
		Estimular la discriminación visual, la imaginación y la fantasía.	

El cuadro anterior se basa en su mayoría en los aportes de la terapia de juego cognitivo – conductual de Guido Aguilar y Betsy Espada del Valle descrita en el libro de Vicente Caballo y Miguel Simón en el cual además de lo anterior afirman que mediante

el juego también se pueden enseñar valores a los niños como la honestidad, la confianza, la conducta prosocial, el esfuerzo, el trabajo, el sacrificio, el ahorro entre otras. Además siendo las reglas uno de los componentes más importante en el juego, se puede usar para establecer orden y poner normas no solo mientras se juega sino también en la cotidianidad. Un aspecto importante del cuadro anterior sobre los juegos de digitales como lo explica Chateau es que “Cuando se trata de juegos solitarios y no interviene la atracción de otros niños, la elección del juego es a menudo significativa” (1981, p.118). He aquí la importancia de que los niños estén guiados o supervisados por alguien que pueda seleccionar este tipo de juegos para que sean beneficiosos para los niños.

5.3.2.4 Las reglas de juego

Las reglas son tan variables como el juego y su finalidad, algunas pueden estar establecidas y otras ser creadas de forma momentánea, esto sucedería en caso de algunos juegos inventados por los mismos niños. (Chateau, 1973). “es necesario verbalizar las reglas y normas, repetirlas antes, durante y después de los juegos y, especialmente, si alguna de las reglas se rompe durante el juego”. (Caballo & Simón, 2011, p.449). El origen de las reglas viene de mucho tiempo atrás, podría decirse que desde que existe la imaginación, en principio se establecían de modo personal cuando un niño jugaba solo y convertía el mundo real en un mundo de juego “Se comprende así esa magia de la infancia que hace ver un infante en un troncho de repollo o un caballo en un bastón” (Chateau, 1973, p.94).

5.3.2.5 La edad, el género y sus juegos.

Los juegos a modo personal no discriminan género, pero dentro del ámbito cultural se han creado algunas condiciones que limitan los juegos según el género de los niños, aunque claramente esto con el paso del tiempo ha perdido importancia por ejemplo, “el futbol es de interés para mucho varones y un número cada vez más creciente de mujeres” (Caballo & Simón, 2011, p.452). Aunque si existen algunas tendencias, “parece que los intereses de los varones son más prácticos (...) y los de las niñas más idealistas” (Chateau, 1973, p.128).

Resulta innegable que no a todas las edades se juegan las mismas cosas, “No se puede, en efecto, considerar de la misma manera (...) los diversos juegos de los niños de distintas edades” (Chateau, 1973, p.6). El juego inicia en una edad temprana, podía decirse que un bebe empieza a jugar con objetos, o a mover su pie, todo porque desea de cierto modo experimentar y reconocerse a sí mismo y su entorno, estos juegos se conocen como “juegos funcionales” que se abastecen la necesidad de realizar una actividad física (Chateau, 1973). Luego en una edad más avanzada, entre los 3 y 7 años los niños juegan a la imitación “Se juega a la madre y a la hija, a la maestra de la escuela, a la vendedora” (Chateau, 1973, p.35). Esta etapa es reconocida por seguir el ejemplo que se observa de los adultos.

Así entonces, a su inicio el juego es un desarrollador de la inteligencia del niño a nivel sensorial y motor. Hasta los cuatro años según la clasificación de Piaget, Urdiales

Escudero y otros (1998) aparecen los juegos simbólicos y de imitación, esta etapa es donde el niño como lo explicaba (Chateau, 1973) el niño convierte su entorno y sus objetos en cualquier otro elemento, como una caja de cartón en una casa o un carro, también disfrutan jugar con rompecabezas o instrumentos musicales. Hasta los 7 años este tipo de juegos empieza a perder interés para los niños y así empieza a consolidarse la inteligencia abstracta y es donde los juegos de reglas toman valor, ahora los juegos son los didácticos, de cartas, canicas y otros que tienen ya cierto grado alto de dificultad Urdiales et al. (1998). Luego, desde los 9 años hasta los doce basándose en Urdiales et al. (1998) empiezan a formar relaciones, donde se nota ya el compañerismo, el liderazgo, la competitividad y también las rivalidades “La competencia prepara por consiguiente la entrada del pequeño en el juego de los grandes” (Chateau, 1973, p.51).

Empieza entonces a formarse la “sociedad infantil” la cual antes nombraba Chateau, aquí es donde se inician juegos en los que todos interactúan, en estos a su vez se nota ya la presencia de jerarquías “un jefe, lugarteniente y tropa” (Chateau, 1973, p.43).

Resulta entonces que muy es importante que dentro del juego se creen relaciones con personas y objetos.

5.3.2.6 Características del juego

Las siguientes características se basan según la explicación de Urdiales et al. (1998), en las páginas 258 y 259. El juego es una actividad libre en la cual no se le puede obligar a nadie a participar, sino que se debe motivar a las personas a jugar.

El juego tiene un espacio y tiempo determinados, el cual es establecido en las reglas desde el principio, el juego tiene inicio, desarrollo, y final. El tiempo es una herramienta que debe ser bien utilizada, si este se disminuye se puede generar mucha ansiedad y si se aumenta demasiado puede aburrir a los jugadores.

Un juego tiene un carácter desinteresado, la satisfacción y el placer que produce es suficiente recompensa en esta actividad. Todo juego lleva un elemento de tensión, del esfuerzo que realizan quienes juegan es de donde nace el aprendizaje, desarrollando en quien lo practica facultades intelectuales físicas, morales, y espirituales.

El juego implica acción, esta puede ser física, mental o ambas al mismo tiempo, esta conexas con la realidad “permite al niño un mejor conocimiento del mundo que lo rodea y favorece su integración con él” (Urdiales et al., 1998, p259.)

El juego es tal vez una de las mejores forma de desarrollarse socialmente “todos los juegos que se realizan en grupo desarrollan la capacidad social del niño” (Urdiales et al., 1998, p264.).

5.3.3 Capítulo 3: El Diseño

5.3.3.1 El diseño de juegos para niños desde la relación entre la

Interacción y la interactividad.

Se ha llegado a comprender entonces que dentro del juego se relacionan muchos factores externos entre estos hay relaciones tanto con objetos como con personas, “El objeto exterior es tan importante que nuestros actos son como regidos por él” (Chateau, 1973, p.83) es así como se hace fundamental que el juego integre de forma conjunta la interacción y la interactividad.

El diseño en los juegos de niños varía mucho en cuanto a formas, tamaños, y colores, además de que su objetivo es igual de variable; pero es indiscutible que para que un juego sea realmente útil y no solo divierta sino que enseñe, se requiere que sea diseñado pensando en que especialmente durante la niñez es beneficioso estimular relaciones intrapersonales, interpersonales y con elementos y objetos del entorno.

5.3.3.2 Que es interacción e interactividad.

“La interactividad y la interacción están íntimamente relacionadas” (Gibón y Contijoch, 2005, p.9) estos dos términos novedosos llegaron gracias a la modernidad y el avance de la tecnología, la interacción y la interactividad se desarrollan cada vez en más objetos y elementos el entorno actual, “Vivimos en una época en que parece que todo

debería ser “interactivo” y todo cuanto aparece acompañado de este adjetivo adquiere un valor añadido que lo hace máspreciado, actual e innovador” (Meritxell, 2002, p. 2).

Está claro que la interactividad no solo se usa en un ambiente ligado al juego, aunque en este proyecto se aborde desde este enfoque. Por otro lado, el tipo de interacciones que realizan las personas bajo los sistemas de los códigos de comunicación desarrollan distintas formas de interpretar, creando estrategias para relacionarse con los demás e integrarse así en la sociedad (Vygotski, 1979 citado en Meritxell, 2002).

En síntesis se podría decir que la interacción consiste en las relaciones entre personas y que se puede dar de forma directa o indirecta, esta última podría ser a través de un medio digital, y que por otro lado la interactividad es la relación de una persona con un objeto, por ejemplo una persona que usa su computador o celular está creando interactividad con esta, pero al mismo tiempo hace una interacción con todas las personas con quienes está chateando por redes sociales.

La interactividad tiene niveles que miden el grado de libertad que una persona puede tener dentro de un sistema, creando un esquema de comunicación entre emisor, receptor y respuesta (en feedback) (Danvers, 1994 citado en Meritxell, 2002).

5.3.3.3 *Los niveles de interactividad.*

El nivel de interactividad se puede categorizar en 5 niveles, esto basado en el post publicado por Karla Gutiérrez (2012) y Lafrance (2000) (citado en Gibón y Contijoch, 2005). Tal como se muestra a continuación:

Cuadro 2. Niveles de Interactividad

<i>Nivel 1</i> <i>Pasivo</i>	<i>Nivel 2</i> <i>Limitado</i>	<i>Nivel 3</i> <i>Moderado</i>	<i>Nivel 4</i> <i>Superior</i>	<i>Nivel 5</i> <i>Avanzado</i>
Las acciones son lineales, las personas actúan solo como receptores de información.	Las personas pueden además de ver, ejercer acciones sobre el medio. Por ejemplo, presionar un botón para colocar un cd en un DVD, además de tener botones para pausar o adelantar. Pasar páginas de un libro.	Las personas tienen la posibilidad de elegir, aportar y manipular. Por ejemplo, a través de hipertextos e hipermedia. Poder introducir datos en campos vacíos en la web.	Hay posibilidad de selección múltiple. Las personas participan. Por ejemplo, poder aprender con clases en tiempo real, donde hay un dialogo entre las personas imágenes y audios.	Un mundo virtual con posibilidad de elección casi sin límites. Por ejemplo, los juegos donde se puede utilizar “avatars”, crear y recrear situaciones virtuales.

El nivel de interactividad hace de un sistema novedoso y lo invita al usuario a vivir una experiencia en la medida en la que participa con el objeto interactivo. Eventualmente a estos niveles se liga la posibilidad de que un sistema evolucione y llegue a tener un buen nivel interactivo por medios diferentes, acercándose así con mayor fuerza a las personas. Se habla entonces de las narrativas hipermedia.

5.3.3.4 Las narrativas hipermedia.

A partir del 2003 se conocen en forma pública lo que son las narrativas hipermedia, estas consisten en relatos que se cuentan a través de múltiples medios y plataformas, un ejemplo de ello es Superman, que empieza su largo camino a través del comic, luego paso a la radio, la televisión, al cine, y a juegos digitales. Es así como las industrias de medios y la cultura participativa de los usuarios componen una narrativa hipermedia. La ficción y la realidad viajan por el mundo hipermedia, pero también se incluyen otros medios de comunicación cultura, por ejemplo el teatro y la música, pues estos se expanden por la web con gran rapidez a través de las redes sociales. (Scolari, 2014).

Se llega a un punto donde se requieren de componentes claves como la interactividad, interacción y la hipermedia para la creación de un artefacto novedoso que involucre e invite a participar y a crear experiencias cercanas a las personas, desde la innovación.

5.4 Marco de Referentes Visuales

5.4.1 Juegos con fines terapéuticos

A continuación se muestra algunas piezas creadas con fines terapéuticos, en las cuales se busca ayudar a los niños y adolescentes a superar algunos traumas y miedos.

5.4.1.1 “*Mi Familia ha cambiado*”. *Berthold Berg*.

Programa de intervención en forma de juego para niños que han de afrontar situaciones familiares difíciles (niños y adolescentes desde 8 años). Específicamente el juego trata el tema de la separación de los padres, tratando algunas actitudes problemáticas como culpar al padre, a la madre, auto inculparse, tener miedo a ser abandonados, o esperanza de reconciliación. Aunque el juego puede utilizarse en contextos diferentes, al parecer, el desarrollo del juego se da entre niño y terapeuta. En el manual del juego se explica que el objetivo del juego es acumular el máximo número de fichas, respondiendo adecuadamente a las cuestiones planteadas en las tarjetas. El juego consta de un cuestionario, tarjetas, y un tablero.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se hace un cuestionario para determinar en qué etapa o actitud problemática está el niño, las respuestas son cerradas (sí – no), consta de 36 preguntas algunas de estas son: ¿Mis padres siempre vivirán juntos? ¿Me molesta que otros niños me hagan preguntas sobre mis padres? ¿Mi madre es madre buena que mala? ¿Si no fuera por mí, mis padres aun vivirían juntos?.

Las tarjetas tienen colores distintos cada color se enfoca en una fase del proceso de separación.

TARJETAS ROJAS: Problemas dentro de la Familia: se expone el punto de vista de los niños con respecto a circunstancias que llevan al divorcio.

TARJETAS NARANJAS: Anuncio de Separación: describen reacciones de los niños ante la noticia.

TARJETAS AMARILLAS: Cambio de hogar de uno de los progenitores: Muestran las posibles reacciones de los niños ante los primeros cambios originados por la separación de los padres.

TARJETAS VERDES: La vida con el progenitor que tiene la custodia: Presentan diversos aspectos que pueden surgir en el hogar principal del niño como consecuencia del divorcio: cambio de colegio, menor seguridad emocional y económica, sentimientos de lealtad dividida, etc.

TARJETAS AZULES: Las visitas al progenitor que no tiene la custodia: Estas tarjetas describen una gran variedad de situaciones que se dan únicamente entre hijos de padres divorciados: por ejemplo, problemas con el calendario de visitas o sentimiento de distanciamiento hacia el padre que no tiene la custodia.

TARJETAS MORADAS: La vida en una familia diferente: Representan el estrés que muchas veces surge con la aparición de nuevas parejas o matrimonios de los padres, así como los conflictos en las relaciones con padrastros y hermanastros. Cada tarjeta se identifica con un código o un número que indica la situación problemática, por ejemplo. CP = Culpar al padre, MS = miedo al abandono, etc.

Al comienzo se entregan dos tarjetas a cada jugador, cada jugador elije un peón, con el dado se indica quien empieza luego se sigue según el giro de las manecillas del reloj. En el tablero de juego la mayoría de casillas están en blanco cuando un jugador cae en estas, debe una tarjeta del montón correspondiente, hay otras casillas en las que el jugador debe entregar o tomar una ficha a la banca, o jugar un turno extra.

El juego es subjetivo, porque no se puede considerar una respuesta mejor que otra, el niño debe responder lo que le salga en cada tarjeta, si esta respuesta conduce a una “buena actitud” frente al tema, se le otorgan dos tarjetas más. Las respuestas pueden evaluarse como buenas con pautas como: Respuestas que fomenten la comunicación sobre el divorcio, ayuden al niño a entender el conflicto, fomenten la tolerancia hacia las reacciones que provoca el divorcio, trate el miedo al abandono haciendo hincapié en que el amor entre padres e hijos es muy diferente al amor entre adultos, corrija la tendencia de los niños a culpar a los padres, entre otras.

ANÁLISIS GRÁFICO:

Las imágenes que se obtienen diferentes sitios web sobre el juego, tienen poca riqueza gráfica.

Imagen 1



La tipografía de la portada es poco atractivo, y la disposición de los elementos hace que la pieza pierda fuerza visual. El manual y el cuestionario del juego no tienen apoyo de imágenes, se trabaja 100% solo con texto monocromático, parecen realizados con programas básicos como Microsoft Word. Las ilustraciones en la portada son simples, el trazo es débil, el estilo es surrealista, hay muy pocos detalles en los personajes y el manejo del color resulta bastante plano. No hay buen nivel gráfico y visual ya que tanto la ilustración como la tipografía no tienen relación entre sí, al parecer no siguen una retícula en la diagramación del producto. La imagen no es compacta y demuestra poca simetría.

5.4.1.2 “El juego del buen comportamiento” de Didáctica.

Aunque no se encuentra información sobre el autor, a través de este juego se enseña a los niños como deben comportarse. El juego ayuda a mejorar el comportamiento

de los niños en diferentes aspectos, como en aprender a saludar o seguir bien las reglas de etiqueta durante la comida. Este juego usa tarjetas, es un juego de lotería, en la caja del juego se explica que el niño debe poner encima de cada casilla con una respuesta el cartón que contenga la pregunta correspondiente.

Imagen 2



ANÁLISIS GRAFICO:

La portada del juego tiene una composición interesante, y tiene algunas texturas, las ilustraciones son simples y no tienen mucho detalle, aunque no es tan llamativo como se podría lograr, existe un intento de manejo tipográfico en el nombre del juego.

Las fichas están acompañadas de un número de identificación, texto e ilustraciones que apoyan el texto. En las tarjetas que contienen las preguntas se utiliza una fuente script, lo que como diseñadores creemos inapropiado para los niños, ya que

dificulta la lectura, la disposición de los elementos cambian entre tarjeta y tarjeta, lo que lleva a pensar que no hay una retícula definida. Los colores son planos.

En las fichas que contienen las respuestas hay textos que no se integran a las ilustraciones, a manera de títulos. La fuente es diferente a las de las tarjetas de pregunta, esta es una fuente palo seco, y su puntaje es bajo, este parece ser aproximadamente de 14pt.

Sin ánimos de demeritar el juego, ya que en concepto puede ser bueno. El niño solo puede elegir la tarjeta de pregunta adecuada y colocarla encima, lo que corresponde a un nivel de interactividad limitado donde las acciones que ejerce el jugador son pocas, lo que puede ser monótono, y así aburrir al público al cual se dirige el juego.

5.4.1.3 “El juego de hablar, sentir, y hacer”. Gardner Richard.

El Psiquiatra Richard Gardner, creo el juego como un instrumento útil para lograr que los niños participen mejor en la psicoterapia infantil. Se desarrolla entre terapeuta y niño.

El juego costa de un naipe, un tablero, dados y una ruleta. Se avanza entre casillas y casilla con los dados, al estilo del parques, dependiendo de la casilla en la que caiga el niño debe tomar una tarjeta de hablar, sentir o hacer.

Si cae en una casilla amarilla significa que se debe jugar con una tarjeta de sentir, esta se enfoca en aspectos emocionales, el contenido de estas tarjetas puede ser: di algo que hayas hecho y te hizo sentir orgulloso, ¿Cómo te sientes cuando vez a un niño más grande molestando a uno pequeño? ¿Qué deberías hacer? Si se cae en la casilla blanca se juega con las tarjetas de hablar, estas estimulan a los niños a hacer comentarios dentro del terreno cognoscitivo e intelectual, estas tarjetas pueden tener preguntas como: ¿Qué piensas de una niña que a veces desea que tu hermana estuviera muerta?, ¿Por qué es inteligente el parar y pensar antes de hacer algo?, Las casillas rojas indican que se debe jugar con las tarjetas de hacer, estas incluyen actividades físicas, de actuación de juego o ambas, las instrucciones a seguir pueden ser por ejemplo: asienta tu cabeza, aplaude y pisa muy fuerte, todo al mismo tiempo, o responder a preguntas como: ¿Qué harías si alguien se mete enfrente de ti, mientras haces fila para comprar algo?

Por ultimo las casillas de girar, si cae aquí, se debe girar la ruleta que dirige los movimientos hacia adelante o hacia atrás o hace ganar o perder fichas. Las fichas se otorgan como recompensa por responder a las preguntas.

Imagen 3



ANÁLISIS GRÁFICO:

El juego tiene colores planos, no tiene ilustraciones en el tablero o en las fichas, hay manejo tipográfico en el nombre del juego, y se marca un camino en el tablero que indica inicio y fin.

El estilo de las tarjetas no es acorde al estilo gráfico del tablero de juego. Estas tienen un manejo tipográfico con algunos efectos básicos, como inclinaciones y ondulaciones, el texto en 100% monocromático, en el contenido de las tarjetas tiene letras capitales, la fuente es palo seco, el párrafo va centrado y enmarcado. La identificación de cada una de ellas va regida por el color, en conclusión la diagramación de las tarjetas no tiene elementos que llamen la atención. No tienen fuerza visual que las haga impactantes.

Al parecer no hay un manejo de retículas y elementos que permitan unificar todas las piezas del juego. A nivel interactivo puede estar en nivel moderado, ya que las tarjetas de hacer permiten cambiar de actividad, aunque lo que prevalece en el juego es solo que el niño hable. En cuanto a las preguntas, son muy directas y por experiencia durante la investigación sabemos que los niños no responden eficazmente a algunas de ellas.

5.4.2 Referentes de juegos digitales (bye bye fears).

Hay aplicaciones de juegos destacados cuyo tema principal es el miedo, alguno de ellos son: The Walking Dead, The Room Two, eyes, entre otros. Sin embargo existe una aplicación interesante que trabaja miedos enfocado en los niños, llamada Bye bye fears.

Imagen 4 Los Escenarios



Imagen 5 Los Personajes



Este juego nace a partir de un proyecto llamado Fluff, desarrollado por un grupo de psicólogos dedicados a ayudar a los niños a superar diferentes miedos, inseguridades y rabietas infantiles, en el 2012 se une a Digital Drive para ahora ser bye bye fears. Primero en el proyecto se lanzaron algunos personajes (como peluches) acompañados de una guía en DVD. El juego consta de 4 mundos, uno por cada personaje, la aplicación

está dirigida a niños entre 3 a 8 años, el niño debe ayudarle al personaje a reírse de los monstruos, por ejemplo a culito de rana a saltar sin miedo a caerse, ayudar a dormir a Edredón, y a que Gamberro llegue a la casa del colegio sin enfadarse.

ANÁLISIS GRÁFICO:

Los personajes en peluche son interesantes, la forma no es compleja, y sus texturas llaman la atención, pero en la aplicación no están a nivel óptimo, no hay manejos tipográficos en los enunciados, se mezclan mucho las técnicas de ilustración en la interfaz lo que no lo hace una pieza que guarde similitud, los iconos en los botones y el menú no son muy trabajados, el estilo de estos es bastante minimalista, y ya que es una aplicación para dispositivos móviles debería explotarse al máximo la calidad visual.

Imagen 6



5.4.3 Referentes de ilustraciones de diferentes artistas.

5.4.3.1 “Candy Forest” Nicoletta Ceccoli.

Imagen 7



Sus pinturas son hermosas e intrigantes, constantemente golpea un equilibrio delicado lo inquietante y lo encantador. A primera vista, su trabajo se hace pasar por inocente y por juvenil, pero una narrativa más oscura se desarrolla de manera inevitablemente. Cada pintura está llena de simbolismo que despierta la imaginación del espectador e inspira a un nivel profundo de consideración.

El trabajo de Ceccoli ha sido exhibido en todo el mundo hasta en exposiciones que se hacen individuales en los EE.UU., Italia y Francia. El artista trabaja en aislamiento en lo profundo de la campiña italiana.

5.4.3.2 “El Jinete Fantasma” Grzegorz Kmin.

Imagen 8



Es un Diseñador Gráfico cuyas ilustraciones tienen un aspecto macabro como e integra en sus creaciones sus conocimientos de biología con la tecnología digital creando verdaderos mundos tan solo existentes en las peores pesadillas.

La estética que utiliza va desde el realismo al surrealismo si se comparan las diferentes imágenes que este autor crea, para este proyecto se considera importante desarrollar a nivel gráfico propuestas que impacten pero sin llegar a asustar a los niños, sobre todo en realización de los miedos en ellos.

5.5 Proceso de Diseño

Se realizó el proceso de diseño con la metodología de Design Thinking, en sus 5 fases; inicialmente en la etapa de empatía se hizo un primer acercamiento al público objetivo mediante encuestas y entrevistas creativas ya que los niños necesitaban que estas herramientas estén acompañadas de imágenes y otros elementos gráficos que les despierten la imaginación y los motiven a hablar sobre sus miedos frente a las cámaras. En esta etapa se determinó algunas características de los niños y sus personalidades, se logró recolectar información sobre sus preferencias en cuanto a las ilustraciones y conocer algunos de los miedos que ellos tenían que en su mayoría estuvieron ligados a la experiencia personal de cada uno de ellos. Luego pasamos a la etapa de comprensión identificamos las necesidades de tres grupos fundamentales, los padres de familia, los niños y los expertos, la necesidad global de los niños era encontrar un elemento que les facilite hablar sobre los miedos frente a sus padres o a los terapeutas, que esto se pueda dar de una forma tranquila y libre para ellos; los expertos concluyeron que era importante que los padres de familia conocieran mejor a sus hijos y supieran en realidad cuando están atemorizados, un punto clave es que los padres debían saber en qué nivel de miedo estaban sus hijos para poder decidir en qué momento era necesario un acompañamiento profesional y hasta qué punto se podía resolver en casa; finalmente los padres de familia tenían una necesidad en cuanto al tiempo que pasaban con sus hijos, mencionaron que para ellos era importante pasar tiempo en familia y aprovechar el espacio corto en el comparten, o sea en el tiempo de almuerzo o en la noche luego de trabajar.

En la fase de ideación también se trabajó con los tres grupos (10 personas en total), los padres y los expertos tenían que crear un juego que les ayudara a los niños a hablar de manera espontánea sobre sus miedos, los padres realizaron un juego tipo escalera, argumentaban que lo mejor que se podía hacer para que los niños no sientan miedo era conocer la razón por la que suceden las cosas, ellos crearon un personaje (araña) que iba pasando por diferentes casillas donde tenía que enfrentarse a algunos obstáculos que debía superar, todos estos relacionados con miedos, como el miedo a la oscuridad o a los payasos, y en el camino también encontraría espacio informativos donde podía conocer porque se producían los rayos o porque se causaban las pesadillas.

Los expertos dijeron que era bueno crear un juego que se pudiera desarrollar en el hogar para mejorar los lazos afectivos, donde los niños pudieran hablar y hacer cosas entretenidas para ellos, de tal manera que se enrolean tanto en el juego que hablen fácilmente de sus miedos y por qué creen que los tienen.

El trabajo que se hizo con los niños era conocer sus gustos, entonces se les pidió que crearan personajes representado a uno de sus miedos, para esto contaban con varios herramientas como papel cartón, colores, cintas, etc. Para motivarlos se hizo una tienda con varios productos de comer que ellos podían comprar con dinero ficticio que se les dio, entonces ellos debían trabajar rápido y colocarles nombres a sus personajes y otorgarles poderes con los que se podían defender del miedo, si lo hacían bien ganarían más dinero para usar en la tienda.

De este taller creativo nos dimos cuenta que los niños se fijaban mucho en los detalles, y les dieron muchas características a sus personajes en cuanto a formas y colores.

Luego se de estos talleres creamos dos prototipos antes de llegar a un producto final, se creó un juego de cartas, este consta de tres naipes uno de ataque (con miedos comunes) para los padres, un naipe de defensa con el cual jugarían los niños, y uno de restos, estos serían realizados por los niños y así al observarlos y escucharlos los padres y terapeutas pueden sacar conclusiones sobre el comportamiento de ellos y sobre el miedo que les producen algunas cosas. Cada tarjeta tiene un puntaje, este debe contabilizarse en una ruleta que también viene con el juego, el primer jugador en completar 10 puntos gana. El testeó se realizó con niños de Colegios Públicos, como la Institución Heraldo Romero Sánchez, y se identificaron algunos problemas con el tablero ya que inicialmente era muy pequeño, se cambió el mecanismo para contar los puntos ya que en el primer prototipo era con un botón y no con una ruleta, era muy difícil para los niños moverlo. También se hicieron ajustes de colores, y con la ayuda de psicólogos se niveló los retos para que no fuesen perjudiciales para el desarrollo de los niños, las ilustraciones también fueron corregidas por los expertos, con el fin de que estén se puedan mostrar a niños entre 7 y 10 años de edad, sin que ellos tengan conceptos por ejemplo de violencia al observarlas. El proceso completo se puede observar mediante infografías a través del siguiente link:

www.dropbox.com/sh/dmjqpcrih0twtp/AACrGw2TBZwj3nEYgW_XU1IRa?dl=0

6. Marco Legal

6.1 Normatividad sobre derechos de autor y propiedad intelectual en Colombia.

El presente proyecto de investigación, lanza una propuesta gráfica que a futuro puede comercializarse dependiendo del impacto y los beneficios que conlleve a la superación de miedos comunes en niños entre 7 y 10 años de edad. Como autores es necesario proteger la idea mediante los derechos de autor, y la pieza mediante la protección de la propiedad industrial. Tal como se explica a continuación:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA:

Artículo 61.

El Estado protegerá la propiedad intelectual por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley.

Nota: El concepto de “propiedad intelectual”, acogido por el artículo 61 de la Constitución Política, en concordancia con el artículo 2 numeral 8 del Convenio que establece la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, es omnicompreensivo de diferentes categorías de propiedad sobre creaciones del intelecto, que incluye dos grandes especies o ramas: la propiedad industrial y el derecho de autor, que aunque comparten su naturaleza especial o sui generis, se ocupan de materias distintas. Mientras que la primera trata principalmente de la protección de las invenciones, las marcas, los dibujos o modelos industriales, y la represión de la competencia desleal,

el derecho de autor recae sobre obras literarias, artísticas, musicales, emisiones de radiodifusión, programas de ordenador, etc.

La protección es de tipo jurídica y se realiza sobre dos campos específicos los derechos de autor y la propiedad industrial; siendo la primera la protección que se realiza sobre todas las formas en que se pueda expresar las ideas, no requiere ningún tipo de registro y dicha protección durara toda la vida del autor y 80 años más, después de este tiempo pasara a ser de dominio público; En el caso del Software la legislación Colombiana protege el código fuente de un programa equiparándolo con una obra literaria de esta manera queda cubierto por la ley de derechos de autor. La propiedad industrial se ejerce sobre las ideas que tienen aplicación comercial o de servicios (la idea que genere un beneficio económico), este tipo de protección debe ser formalizada en la Superintendencia de Industria y Comercio y solo es válida por un tiempo determinado para asegurar el monopolio de su explotación económica. Por otra parte el registro de una obra ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor solo tiene una finalidad informativa para generar mayor seguridad a los titulares del derecho.

6.2 Diferencia entre derecho de autor y la propiedad industrial

La diferencia se basa en que los derechos de autor protegen el medio en el que está plasmada la creación y el ingenio artístico, durante la vida del autor y 80 años más y la propiedad industrial protege la idea solo en el caso que esta tenga una aplicación

industrial y se realiza por un tiempo aproximado de 20 años para asegurar su explotación económica. En estos dos casos después del tiempo de protección la creación pasa a ser de dominio público y podrá ser usada por cualquier persona reconociendo siempre al autor o creador.

7. Metodología

Desarrollo de un artefacto comunicativo como método de apoyo a niños entre 7 y 10 años para que expresen sus miedos. , es un proyecto de investigación con enfoque cualitativo con una dimensión hermenéutica, porque pone en evidencia los significados y comportamientos de los infantes durante la experimentación del fenómeno del miedo.

FASE 1: DOCUMENTACIÓN: se busca material que enriquezca la investigación como libros sobre psicología infantil, temores y juegos. Durante esta fase se clasifican los miedos infantiles. Además se hace una revisión de trabajos de grado que traten temas similares sobre el fenómeno estudiando, realizadas en la universidad de Nariño.

Para el desarrollo de esta investigación se necesitaran diferentes grupos de apoyo. Entre estos están:

- Grupo de asesoría conformado por escritores con experiencia en el campo editorial/infantil.
- Grupo de asesoría formado por ilustradores con experiencia en ilustración infantil.
- Tesis relacionadas con el tema para un posterior análisis y comparación con proyecto actual.
- Ayuda profesional en el campo Psicológico.

FASE 2: TRABAJO DE CAMPO: primer acercamiento directamente con grupo objetivo, la población en esta investigación se trabaja con niños y niñas entre 7 a 10 años del Colegio San Francisco, y algunos niños y niñas del barrio Colegio Ciudad de Pasto que manifestaron su deseo de participar. La selección de la muestra o población no se hace de manera aleatoria, pues es un grupo que obedece a las características de la investigación. Para el caso del proyecto se necesita una población determinada por la edad donde esta no sea inferior a los 7 años ni sobrepase los 10 años. Con el fin de recolectar información directamente del grupo objetivo se aplican técnicas como la observación, entrevistas y encuestas, e instrumentos de recolección de información como registro audiovisual y fotografías.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:

Se realizan encuestas para padres de familia que ayuden a conocer el estado emocional de sus hijos e indagar sobre sus miedos, las reacciones ante sus temores, las reacciones de los niños y de ellos como padres ante eventuales momentos de miedo por parte de los pequeños.

Para los niños se realizan encuestas online acompañadas con imágenes para determinar los miedos comunes presentes entre los 7 y 10 años de edad.

Se hace un registro audiovisual de opiniones importantes sobre el tema investigado a expertos, entre ellos psicólogos, padres de familia, y profesores. De las cuales se toman pautas importantes para la siguiente fase.

FASE 3: DISEÑO: Bajo la metodología de pensamiento de diseño se busca encontrar la pieza grafica más conveniente que apoye el proceso de superación de miedos comunes en niños entre 7 y 10 años de la Ciudad de Pasto, para ello durante la etapa de empatía se realizan encuestas a niños, padres y expertos. En la etapa de comprensión se analizó la información obtenida en empatía, sacando tablas con necesidades e insights de niños padres y expertos. Luego de conocer estas necesidades se pasa a la etapa de ideación donde se realizó un taller experimental, para esto se abasteció un aula de la universidad de Nariño con materiales como, pegantes, tijeras, plastilinas, papel, temperas, etc. El objetivo del taller con niños era conocer características de personajes que les generen miedo. El taller se desarrolló en base a una tienda ficticia, cada uno recibe una cantidad de dinero falso, el cual podrá canjear por dulces y otro tipo de alimentos al finalizar el taller. Este se divide en cuatro etapas:

Etapa de Creación:

Los niños crearon sus personajes haciendo uso de una vasta cantidad de materiales, dentro de los que se incluyeron fichas de diverso tipo y ojos para juguetes, Colores, temperas, cartulinas, Plastilina, entre otros.

Etapa de explicación:

Cada niño explica su personaje, desde el nombre hasta los accesorios y/o súper poderes según el caso. Algunas de las preguntas que se hicieron a los niños fueron:

¿En qué temor te enfocaste? ¿Cuál es el nombre de tus personajes?

Explica los súper poderes de tu personaje y como estos te defienden de tu mayor temor.

¿Cuéntanos sobre el color que usaste y su forma?

Incentivos:

Los niños reciben “dinero extra” de acuerdo al tipo de respuesta que hayan dado, también pierden cierta cantidad de dinero si olvidaron algunos aspectos como:

Si olvidaste ponerle un nombre paga \$80.000

Si olvidaste darle súper poderes paga \$120.000

Los niños canjean el dinero que obtuvieron por mecate de la tienda. Todos reciben un obsequio.

En el taller se les pidió a los padres que creen un prototipo de un juego que ayude a sus hijos a la superación de miedos comunes. Ellos tenían a disposición todos los útiles nombrados anteriormente en la etapa de creación.

El taller para los expertos también tenía el objetivo de que creen un prototipo de juego bajo la temática de miedos comunes en los niños. Finalmente durante el testeo se establece mediante pruebas de ensayo con el grupo objetivo el nivel de interactividad de los niños y niñas con la pieza gráfica desarrollada realizando un estudio acerca de la parte ilustrativa, mediante la socialización de material didáctico y audiovisual.

FASE 4: CIERRE: Una vez se realice todo este proceso, se inicia un proceso de lanzamiento del juego, con la primera prueba de funcionalidad comprobada con la población de la muestra. En esta etapa se realiza un análisis de la pieza final, sus posibles mejoras, críticas y elementos que se pueden modificar de lo que fue la fase de desarrollo.

8. Conclusiones generales

Los niños y niñas entre 7 y 10 años de edad tienen muchos miedos, aunque todos estos miedos con los que se trabajó son comunes, los más que ocupan los primeros lugares en las diferentes categorías planteadas en el marco teórico son: Las inyecciones, pistolas, pólvora, personajes terroríficos cuchillos, brujas, correas, y personajes de películas, seres míticos, y fantasmas propios de la región como la llorona, el duende y la patasola, miedo común los habitantes de la calle, a los extraños, los payasos, y a algunos lugares como casas abandonadas, cementerios y hospitales, y finalmente el miedo común ante fenómenos naturales como temblores y truenos. Estos últimos pueden asociarse a que la Ciudad se encuentra en un grado alto de amenaza por la presencia de varios volcanes cerca, tales como el Volcán Galeras, Doña Juana y el Volcán Morasurco.

Los niños demostraron ser muy tímidos ante las cámaras, por esto se obtuvieron mejores resultados mediante la aplicación de encuestas y bajo técnicas como la observación. El modelo de la encuesta aplicada se puede visualizar visitando el siguiente link: <http://www.encuestafacil.com/RespWeb/Qn.aspx?EID=1924020>

Este proyecto tiene un enfoque los miedos en su nivel básico o estado inicial; otro tipo de fobias mayores puede que sí necesiten de acompañamiento médico y remisión a psicología e incluso con medicados para disminuir la ansiedad.

El juego resulta ser una herramienta útil para trabajar en la superación de temores, sin embargo, es mejor que se desarrolle un juego de mesa porque luego de investigar estos tienen menos desventajas para los niños y se evita la fomentación de la mala conducta como la violencia o la soledad. Aunque los juegos solitarios no tienen solamente un lado negativo por la “huida” de la realidad encerrando en el secreto hasta el lenguaje que utilizan los niños en este tipo de juegos, ya que en estos el niño puede encontrar su “yo”. (Chateau, 1973)

Durante el taller experimental realizado con los padres de familia, se crearon prototipos de juego que a su parecer sería apropiado para ayudar a sus hijos a superar miedos, ellos se basaron en el juego de escalera y lo enfocaron en el miedo a las arañas pero el concepto puede variar, como ellos dicen “según la imaginación y creatividad del padre” este tenía casillas nulas, algunas de pregunta y de penitencia, en las de pregunta se aprendían curiosidades sobre el miedo y otros datos científicos, y las de penitencia en las que por ejemplo el niño debe investigar sobre las arañas, o dibujarla.

En el taller, los expertos no hicieron un prototipo como tal, como era el objetivo, pero sus aportes fueron importantes y se deben tener en cuenta para aplicarlos en la pieza gráfica, ellos fueron quienes hablaron de la importancia de lazos afectivos y el acompañamiento de los padres mientras los niños expresan sus temores.

Es importante que la pieza grafica final ayude mediante la interacción a afianzar lazos entre los niños, con parientes y familiares, y que contenga un alto nivel de interactividad para que sea atractivo para los niños y para quienes los acompañen en el juego, permitiendo tocar, escuchar, hablar, hacer, cambiar de lugares, y manipular piezas, además que sea una pieza trasmedial, donde no se quede como un juego de meza sino que contenga también material audiovisual, donde se puedan visualizar por ejemplo, animaciones acordes al tema del juego que son los miedos comunes infantiles.

9. Recomendaciones

Los expertos como psicólogos y padres de familia hicieron grandes aportes que tomaron en cuenta para el desarrollo de la propuesta gráfica, donde se evidencia la importancia de manejar dentro de esta, contenidos de texto cortos, ilustraciones atractivas, y que sea una pieza de acceso fácil, esto se lograría con el uso de materiales económicos. Además sale a relucir en el taller de creatividad que el juego es un buen método para acercarse a los niños y ayudarles a superar miedos, para lograrlo el juego debe estimular procesos mentales superiores como la atención, memoria y conciencia a través por ejemplo de juegos tipo tangram (Rompecabezas) y juegos como armar torres (tipo jenga).

Es supremamente importante según expertos que si se usa el juego como método de ayuda para superar miedos comunes en niños se haga énfasis en el fortalecimiento del vínculo afectivo en el sistema familiar incentivando el contacto físico y emocional entre padres e hijos.

Es recomendable formar y educar a los padres en cuanto a los miedos básicos de los niños para que junto con sus hijos poder resolverlos creando buenas pautas de conducta que den solución y ayuden a superar estos miedos, para esto se debe tener en cuenta que cada niño es UNICO.

Para que el juego funcione y ayude a la superación de miedos comunes en niños el uso de ese debe ser colaborativo, realizando así un trabajo en casa continuo y constante.

10. Bibliografía

- Aplicación Bye Bye Fears. (2012). Juego para superar miedos y rabietas infantiles.
[Sitio Web]. Recuperado de: <http://www.frikids.com/bye-bye-fears-una-aplicacion-para-superar-miedos-y-rabietas-infantiles/>
- Berthold, B. (2007). Mi familia ha cambiado. [pdf]. Recuperado de:
<http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/Juego%20Familia.pdf>
- Caballo, V. & Simón, M. (2011). Manual de psicología clínica infantil y del adolescente.
España, Madrid: Ediciones Piramide.
- Ceccoli, Nicoletta. (2012). Ilustración "Candy Forest". Italia. [img]. Recuperado de:
<http://www.nicolettaceccoli.com/>
- Chateau, J. (1973). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Ed. Kapelusz.
- Constitución Política de Colombia. Normatividad sobre derechos de autor y Propiedad Intelectual en Colombia [pdf]. Recuperado de:
http://www.cide.edu.co/cidevirtual/file.php/1/Normatividad_Derechos_de_Autor.pdf
http://es.slideshare.net/jrrtorkien/ley-de-propiedad-intelectual-y-derecho-de-autor?next_slideshow=1

Crotti, E., & Magni, A. (2010). Los miedos de los niños: cómo descubrirlos a través de sus dibujos y ayudarles a superarlos. España, Barcelona: ONIRO.

Equipo de psicólogos del Centro R&A. (2009). [Sitio Web] México. Recuperado de:
<http://www.ryapsicologos.net/tipos-de-terapia-psicologica.html>

Eliade, M. (1963). Mito y realidad. New York: Harper Torchbooks.

Gardner, R. (s.f). El juego de hablar, sentir y hacer. [Sitio web]. Recuperado de:
<https://prezi.com/-k9gzdf1ck4w/juego-hablar-sentir-y-hacer-uso-de-2-casas-en-terapia/>

Gilbón, D., & Contijoch, M. (2005). Interacción e interactividad en cursos en línea. [pdf]. Recuperado de:
<http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1420/1/2005-03-30344InteractividadCELE.pdf>

Gutiérrez, K. (2012). Definiendo los niveles de interactividad en eLearning. [pdf]. Recuperado de:
<http://info.shiftelearning.com/blogshift/bid/190924/Definiendo-los-niveles-de-interactividad-en-eLearning>

Gray, J. (1993). La psicología del miedo y el estrés. España, Barcelona: Labor.

Grzegorz, K. (2011). Ilustración “El jinete fantasma”. Polonia. [img]. Recuperado de:

<http://www.universolamaga.com/grzegorz-kmin/>

Herruzo, J., Pino, M., & Rulz, M. (2006). El juego del buen comportamiento. [pdf].

Recuperado de: [http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/11556/1727-5348-1-](http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/11556/1727-5348-1-B.pdf?sequence=1)

[B.pdf?sequence=1](http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/11556/1727-5348-1-B.pdf?sequence=1)

Loosli-Usteri, M. (1982). La ansiedad en la infancia: estudio psicológico y pedagógico

(2a Ed.). España, Madrid: Morata.

Luna, E. (2012). Mal Viento. Tesis: [pdf]. Signatura Topográfica: 741.65 L961.

Disponible en la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero – Universidad de Nariño.

Meritxell, E. (2002). Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa interactividad e

interacción. [pdf]. Recuperado de: <http://relatec.unex.es/article/view/2/1>

Miranda, E. (2012). La terapia de choque, un método para superar crisis y fobias. [pdf].

Recuperado de: [http://www.diariofemenino.com/psicologia/terapias/articulos/terapia-](http://www.diariofemenino.com/psicologia/terapias/articulos/terapia-choque-metodos-objetivos/)

[choque-metodos-objetivos/](http://www.diariofemenino.com/psicologia/terapias/articulos/terapia-choque-metodos-objetivos/)

Muñoz, V. [et al.]. (2006). Juegos didácticos creativos para la enseñanza y el aprendizaje del concepto y aplicabilidad de número entero en la adición y sustracción con los estudiantes del grado séptimo de la institución educativa nuestra señora de belén. Tesis: [pdf]. Signatura Topográfica: 371.3078 M967J. Disponible en la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero – Universidad de Nariño.

Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. [pdf]. Recuperado de:
http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

(S.n). El juego del buen Comportamiento. (s.f). [imágenes]. Recuperadas de:
<http://www.todocoleccion.net/juegos-mesa/juego-buen-comportamiento-didactica~x48139184>

Piaget, J. (1961). Formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.

Timothy, R. (1996). Leyenda una enciclopedia. [pdf]. New York. Recuperado de:
<http://tango.bol.ucla.edu/publications/A21.pdf>

Urdiales, M. [et al.]. (1998). Guía lúdica para el currículo de educación primaria. Madrid:

Escuela Española.

Villarreal, W. & Córdoba, C, (2010). Influencia de los videojuegos en la convivencia escolar de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa liceo de la universidad de Nariño. Tesis: [pdf]. Signatura Topográfica: 371.3078 V722IN.

Disponible en la Biblioteca Alberto Quijano Guerrero – Universidad de Nariño.

















11. Anexos

Las siguientes imágenes muestran el resultado final del juego de cartas, denominado “Boo – espantos”, el proceso para la elaboración esta descrito en el punto 5.5 de este documento en la etapa de proceso de diseño.

Anexo 1. Tablero de Juego.



Anexo 2. Cartas

 <p>CRIATURA DE QUESO 3</p> <p>"Los ratones parecen perder su poder al oler el aroma de esta criatura."</p>	 <p>ANGELES 3</p> <p>"Aparecen cuando alguien les reza y les pide protección. Alejan a ciertos seres fantásticos."</p>	 <p>ZONA SEGURA 4</p> <p>"Este robot te transportara a un lugar más seguro."</p> <p>Si estas en casa +2</p>	 <p>HADA MADRINA 3</p> <p>"En los cuentos de hadas, el hada madrina te protege de ciertos seres, como dragones y brujas."</p>
 <p>BRUJA 3</p> <p>"En las cuentos, las brujas usan magia para hacer infelices a las personas. Vuelan en su escoba por el reino."</p> <p>Si es de noche +2</p>	 <p>FANTASMAS 3</p> <p>"En las películas, los fantasmas espantan a los humanos y dejan de hacerlo con la ayuda de la oración."</p> <p>Si es de noche +2</p>	 <p>TEMLOR 4</p> <p>"Cuando la criatura que vive bajo tierra se enfurece, la superficie comienza a moverse por unos segundos."</p> <p>Si no estás en tu casa +2</p>	 <p>SUPERFICIE ALTA 3</p> <p>"Basta con subirte a la base alta de esta criatura para ver cómo se alejan ciertos seres en cuestión de segundos."</p> <p>Si subes a una superficie alta +2</p>
 <p>INHALAR / EXHALAR 3</p> <p>"Tiene la habilidad de relajarte cuando tomas aire y lo botas después de unos segundos."</p>	 <p>BESTIA GIGANTE 3</p> <p>"Una bestia cuya altura supera la de un edificio."</p> <p>Si estas en un edificio +2</p>	 <p>ATRAPA SUEÑOS 2</p> <p>"Suele defender a los niños de las pesadillas, atrápiandolas en la red que tiene en su frente."</p> <p>Si cuentas cual fue tu última pesadilla +1</p>	 <p>PESADILLA 2</p> <p>"Le gusta asustar a los niños mientras duermen, haciéndolos creer o ver cosas que no existen en realidad."</p> <p>Si es de noche +1</p>
 <p>CONTROL REMOTO 3</p> <p>"Elimina seres fantásticos al instante."</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuenta una historia de duendes +2 ● Cuenta una historia de fantasmas +2 ● Cuenta una historia de brujas +2 	 <p>DUENDE 2</p> <p>"Según las leyendas, los duendes suelen ser vistos cerca de los ríos, en los bosques y en los pueblos."</p> <p>Si es de noche +2</p>	 <p>PARACAÍDAS 3</p> <p>"Estas criaturas te protegen de ciertos seres que habitan en lugares increíblemente altos."</p>	 <p>AUDÍFONOS 4</p> <p>"Nada mejor que escuchar música que te relaje en ciertas situaciones que puedan darte miedo."</p> <p>Aurifonos en mano +2</p>

Anexo 3 Cartas

 <p>ADEJA 2</p> <p>"Se dice que habitan en lo alto de los árboles, también cerca de las flores."</p> <p>Si hay una zona verde cerca +2</p>	 <p>TRIANGULO DE VIDA 4</p> <p>"En caso de temblor ubícate siempre a los lados de una superficie resistente, nunca debajo de ellos."</p>	 <p>COMPANÍA 3</p> <p>"Tienen el poder de darte confianza y valor ante ciertas situaciones que te den miedo o inseguridad."</p> <p>Si mencionas a alguien que te proteja +1</p>	 <p>CELULAR 4</p> <p>"Este robot te permite llamar a tus padres y protectores en caso de que te encuentres en peligro."</p> <p>Si conoces una línea de emergencia +2</p>
 <p>EXTRAÑOS 3</p> <p>"Algunos extraños pueden no tener buenas intenciones, ten cuidado."</p> <p>Si estas fuera de casa +2</p>	 <p>INYECCIÓN 4</p> <p>"A esta criatura le gusta asustar niños con sus tentáculos."</p>	 <p>KIT DE EMERGENCIA 6</p> <p>"Un kit de emergencia que incluye: tapabocas, agua limpia, curas y otro tipo de elementos curativos."</p>	 <p>SOLEDAD 3</p> <p>"Quizás sientas miedo, frustración o tristeza cuando te encuentres solo en casa o en un lugar desconocido."</p>
 <p>TRÉBOL DE 4 HOJAS 3</p> <p>"Dicen que quien lo encuentra podría defenderse de seres fantásticos, como duendes."</p>	 <p>ARAÑA 4</p> <p>"Habita en lugares llenos de suciedad. Se esconde en el desorden para atacar a su víctima."</p> <p>Si hay desorden +2</p>	 <p>RATÓN 2</p> <p>"Se dice que construye sus armas a partir de basura y escombros que encuentra en lugares sucios y desordenados."</p> <p>Si hay desorden +2</p>	 <p>LIMPIA POLVO 4</p> <p>"La textura de su cuerpo le permite absorber la suciedad y así espantar algunas criaturas."</p> <p>Si el lugar esta impecable +3</p>
 <p>OSCURIDAD 3</p> <p>"Le gusta confundir a los niños en la noche creando falsas sombras en ciertos lugares."</p> <p>Si es de noche +2</p>	 <p>JUGUETE PROTECTOR 3</p> <p>"Un juguete que te da confianza y valor te ayudara mucho en situaciones como la hora de dormir."</p> <p>Si tienes un juguete protector en mano +2</p>	 <p>LUZ 3</p> <p>"La luz de su cuerpo y su linterna gigante aleja a las criaturas de la oscuridad."</p> <p>Si tienes una linterna en mano +2</p>	 <p>CAPSULA+ 4</p> <p>"Elimina el dolor en algunas situaciones en particular, solo cuando el doctor te lo permita."</p>

Anexo 4 Cartas.

 <p>TRUENO 4</p> <p>"El grito de esta criatura es tan espantoso que cuando lo hace, el cielo comienza a llover."</p> <p>Si está lloviendo +2</p>	 <p>PAYASO 2</p> <p>"Usualmente llevan un maquillaje terrorífico en su rostro que puede llegar a asustar a la gente."</p>	 <p>ESCÁNER 2</p> <p>"El escáner permite identificar la identidad real de ciertos seres, tales como los payasos."</p>	 <p>POLEN 2</p> <p>"Las abejas recogen el polen de las plantas. Es muy probable que mires a estas criaturas juntas."</p> <p>Si tienes flores en tu jardín +1</p>
 <p>TRAJE PARA ABEJAS 3</p> <p>"Un traje especial que te protegerá de posibles ataques de abejas."</p> <p>Ponte un buso, guantes y gorro. +3</p>	<p>1000 CARITAS</p> <p>Mediante GESTOS debes lograr que tu compañero de juego identifique 3 EMOCIONES que apuntaras antes en un papel.</p> <p>GANAS 2 PUNTOS SI: Tu compañero adivina las tres emociones antes de tiempo.</p>	 <p>COMODÍN +1</p> <p>Suma un punto.</p>	 <p>CARTA DE RETO</p> <p>Toma una carta de reto.</p>
 <p>CARTAS NUEVAS</p> <p>Pon en la parte inferior de la baraja las cartas de tu mano; ahora, toma de nuevo 3 cartas.</p>	 <p>CAMBIO DE ROLES</p> <p>¡INTERCAMBIEN LUGARES! Ahora debes jugar con las cartas de tu compañero de juego hasta el final.</p> 	 <p>MIS CICATRICES</p> <p>Cuéntale a tu compañero la historia de alguna de tus cicatrices o de algún accidente que hayas tenido.</p> <p>GANAS 2 PUNTOS SI: tu compañero NO CONOCÍA esa historia de ti.</p>	 <p>ESTATUA EN LA OSCURIDAD</p> <p>Debes permanecer quieto, en silencio y con los ojos cerrados. Tu compañero intentará distraerte para que los abras. No está permitido el contacto físico.</p> <p>GANAS 2 PUNTOS SI: te quedas quieto hasta que el reloj de arena se llene.</p>
 <p>DÍA Y NOCHE</p> <p>Cuenta a tu compañero solo con GESTOS y MOVIMIENTOS lo que te gusta hacer en el día o en la noche.</p> <p>GANAS 2 PUNTOS SI: Ganas si adivinan lo que haces antes de que se agote el tiempo.</p>	 <p>BOO ESPANTOS!</p>	 <p>BOO ESPANTOS!</p>	 <p>BOO ESPANTOS!</p>