



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE  
DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE**

**ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS**

**DISEÑO DE PRODUCTOS LÚDICOS  
PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA  
EMOCIONAL EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN DISEÑO DE PRODUCTOS**

**AUTOR**

María Emilia Carrión Fernández

**DIRECTOR**

Carlos Pesántez

CUENCA, ECUADOR, 2024



# DEDICATORIA

Dedico mi proyecto a los niños y niñas del Ecuador. En especial a mi niña interior. Gracias por sonreír en la adversidad y guiarme para saber lo importante que es cuidar de las emociones desde que somos pequeños. Y gracias a todos los niños por su nobleza para que seamos mejores por ustedes.

# AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi familia, gracias por hacer siempre lo posible para que me supere, gracias en verdad. A José Eduardo, gracias por todo. Compañeros y profesores, gracias por su invaluable compañía durante mi trayectoria académica. Gracias por su guía, su sabiduría y su paciencia. Gracias a ello he podido crecer tanto como persona como profesional.

# TABLA DE CONTENIDOS

|                 |   |
|-----------------|---|
| AGRADECIMIENTOS | 1 |
| DEDICATORIA     | 1 |
| RESUMEN         | 4 |
| ABSTRACT        | 5 |
| INTRODUCCIÓN    | 6 |
| PROBLEMÁTICA    | 7 |
| OBJETIVOS       | 8 |

## CAP 01

|   |           |
|---|-----------|
| Inteligencia Emocional  | 9         |
| Inteligencia emocional<br>y salud mental  | 9         |
| Inteligencia emocional<br>y educación   | 10        |
| La importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en la edad temprana                                      | 11        |
| El juego como medio de aprendizaje de las emociones en los niños  | 12        |
| <b>Estados del Arte</b>   | <b>13</b> |
| Fundamentación Teórica sobre la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia emocional       | 13        |
| El termómetro emocional: una herramienta educativa para facilitar la comprensión de emociones                       | 13        |
| Diseño de estrategias para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 3 a 5 años                        | 14        |
| Diseño de estrategias para el desarrollo de la Inteligencia<br>Emocional en niños de 3 a 5 años                     | 15        |
| Fundamentación de la Inteligencia Emocional mediante la<br>técnica mindfulness                                      | 16        |
| Fortalecimiento de la inteligencia emocional a través de cartillas educativas para orientar a los Padres de Familia | 18        |
| <b>Conclusión</b>   | <b>19</b> |

## CAP 02

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| Inteligencia Emocional | 21        |
| Diseño Emocional       | 26        |
| Experiencia de usuario | 31        |
| Usabilidad             | 33        |
| Juego- Trabajo         | 36        |
| <b>Conclusión</b>      | <b>37</b> |

1

2



## CAP 03

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| Análisis de necesidades   | 39        |
| <b>Perfil de usuario</b>  | <b>40</b> |
| ANDREA                    | 40        |
| MAYRA                     | 41        |
| DANAE                     | 42        |
| EDUARDO                   | 43        |
| <b>Homólogos</b>          | <b>44</b> |
| MY MOOD MEMO              | 44        |
| EMOYING                   | 45        |
| EL ROBOT DE LAS EMOCIONES | 46        |
| JUEGO DE PELOTA FLOTANTE  | 47        |
| RUEDA DE LAS EMOCIONES    | 48        |
| <b>Ideación</b>           | <b>49</b> |
| <b>Bocetación</b>         | <b>54</b> |
| Propuesta final           | 58        |
| <b>Empaque</b>            | <b>65</b> |
| <b>Troqueles</b>          | <b>68</b> |
| <b>Maqueta de estudio</b> | <b>72</b> |
| <b>Manual de uso</b>      | <b>73</b> |
| <b>Conclusión</b>         | <b>75</b> |



## CAP 04

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Documentación Técnica   | 77  |
| Protocolo de Validación | 93  |
| Conclusión              | 95  |
| Bibliografía            | 96  |
| Anexos                  | 98  |
| Observación de campo    | 107 |
| Tabla de gráficos       | 108 |

# RESUMEN

En el presente proyecto se analizó el aprendizaje de la inteligencia emocional en los niños y niñas de educación inicial y su importancia en el desarrollo desde la edad temprana ya que es un aspecto fundamental para su bienestar en la vida. Para contribuir desde el diseño de productos a su desarrollo, se utilizaron conceptos de inteligencia emocional, diseño emocional, experiencias lúdicas, experiencia de usuario, usabilidad y la metodología de juego trabajo. Con estos parámetros se planteó un “rincón de las emociones” conformado por tres productos: unas pizarras magnéticas para la identificación de las emociones, un juego de respiración para la gestión de las emociones, y una rueda de las emociones para la enseñanza socioemocional.

**Palabras Clave:** inteligencia emocional, educación inicial, experiencias lúdicas, diseño emocional, juego-trabajo.

# ABSTRACT

This project analyzed the learning of emotional intelligence in early childhood education children and its importance in their development from an early age, since it is a fundamental aspect for their well-being in life. In order to contribute from the design of products to their development, concepts of emotional intelligence, emotional design, playful experiences, user experience, usability and play-work methodology were used. With these parameters, an “emotions corner” was designed, consisting of three products: magnetic boards for the identification of emotions, a breathing game for the management of emotions, and an emotions wheel for social-emotional teaching.

**Keywords:** emotional intelligence, early education, playful experiences, emotional design, play-work.

# INTRODUCCIÓN

Después de realizar un análisis teórico y entrevistas a expertos, se llegó a la conclusión de que el desarrollo de la inteligencia emocional desde la educación inicial desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños. Para ello es importante implementar estrategias que buscan fortalecer la capacidad de los niños para percibir, comprender y regular sus propias emociones.

Para abordar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de manera integral, se debe tener en cuenta tres aspectos: la identificación emocional, la gestión emocional y su desarrollo socioemocional. Mediante este análisis textual, se determinó que al interactuar con actividades lúdicas el niño puede aprender con mayor facilidad estos aspectos. Este proyecto se realizará para aportar en el crecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de etapas iniciales.

Con la información recopilada, se generó un rincón de las emociones conformado por tres productos que ofrece a los niños un entrenamiento para identificar y memorizar sus emociones básicas, entrenar su respiración y así aportar en su gestión emocional y entrenar sus habilidades socioemocionales para practicar su relación con el entorno. También les permitirá estimular su área cognitiva, su lenguaje y su motricidad gruesa.

# PROBLEMÁTICA

Mayer describe la inteligencia emocional como la habilidad para identificar, comprender y manejar nuestras propias emociones y las de el entorno, lo que facilita el crecimiento tanto emocional como intelectual. (2019, Machorro, Valdez). Según (World Vision, 2023) En Ecuador en el 2023 de acuerdo a la encuesta nacional “Tu Voz, Tus Derechos”, el 76% de los niños, niñas y adolescentes en Ecuador se consideran felices, mientras que el 12% se siente estresado, el 6% cansado y el 2% triste.

A pesar de ello, es preocupante que un 20% enfrenta inconvenientes para diferenciar y gestionar sus emociones como la tristeza y el estrés. Además manifiesta que:

“Aunque las cifras reveladas en el estudio no parecen alarmantes, es importante reconocer que esta población vulnerable no siempre puede identificar sus propios sentimientos de tristeza, estrés o agobio, lo que sugiere que las cifras de tristeza, estrés o ansiedad podrían ser aún mayores”

Varios autores utilizan el término alfabetización emocional, con el fin de crear mejoramientos en las deficiencias del currículo educativo, incrementando programas que optimicen el rendimiento académico y el comportamiento de los estudiantes.

(La Educación Emocional, 2022, p.300). La educación emocional incluida en la norma de educación integral que establecen las legislaciones ecuatoriana y española, es percibida como una clave en la

educación inicial, con la intención de que los niños y niñas logren crear un crecimiento emocional y social que los conduzca a ser autónomos para crear una convivencia armónica. En cuanto a esto, la educación e inteligencia emocional se conectan dentro del ámbito educativo para el crecimiento evolutivo y socioemocional del alumnado. (Araque, n.d.) Los elementos de la IE que permiten un mejoramiento en el ámbito educativo tienen que ver con las labores que despliegan. Estas están vinculadas con el entendimiento de los niños, y el progreso del lenguaje. Es así que “La enseñanza de los valores requiere diferentes estrategias que tengan en cuenta el lenguaje, la capacidad de comprensión y las preferencias de los niños. Entre ellas están las reflexiones, las preguntas, las frases, los test de personalidad, los dilemas, los cuentos y fábulas, los métodos de auto-control, los ejercicios para desarrollar la inteligencia emocional, los juegos, las actividades manuales y dinámicas grupales.” (Ulloa Velastegui, n.d.,)

Partiendo de esta información y de la importancia de cultivar inteligencia emocional en la edad temprana y educativa de los niños; surge la intención de aportar mediante el Diseño de Productos en la creación de productos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de educación inicial.

# OBJETIVOS

## Objetivo General

Contribuir al desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de etapa inicial de 3 a 5 años a través de la creación de productos lúdicos con el propósito de mejorar su bienestar y habilidades sociales.

## Objetivos Específicos

- Conocer las actividades que inciden en el aprendizaje de la inteligencia emocional en los niños de educación inicial.
- Definir los criterios teóricos y conceptuales, que permitan abordar las bases para la propuesta de diseño.
- Diseñar productos lúdicos para promover el desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de educación inicial.



# CAP 01

## Antecedentes



Este capítulo comienza abordando diversos conceptos concernientes a la inteligencia emocional, enfatizando su importancia en la vida humana a nivel individual y social. A continuación se expone la importancia de la misma en la salud mental, se muestra porcentajes obtenidos de la encuesta “Tu voz, tus derechos” realizada a niños y adolescentes por la fundación World Vision en el año 2023 en Ecuador. A partir de ahí se recalca el siguiente punto, “La importancia del desarrollo de la inteligencia emocional desde la edad temprana”, ya que es donde empieza el registro de las emociones y la interpretación del significado de las mismas, dirigiendo hacia el siguiente concepto “El juego como medio de aprendizaje de las emociones en los niños” donde se expone bajo diferentes criterios como ellos expresan sus emociones a través de actividades lúdicas. Para finalizar, se investigan diferentes estados del arte que tienen como principal objetivo el desarrollo de la IE en los niños de etapas tempranas.

## Inteligencia Emocional

Luego de realizar una revisión documental a través de diferentes medios de información, se determinó que no existe una investigación de iguales características por lo que este trabajo es inédito. Sin embargo, al hacer una búsqueda de variables por separado, se identificó: La inteligencia Emocional es uno de los aspectos más importantes de una persona. Poseer Inteligencia Emocional favorece las relaciones con los demás y con uno mismo, mejora el aprendizaje facilita la resolución de problemas y favorece el bienestar social y personal. Lo que quiere decir; Que el tener un buen desarrollo de la inteligencia emocional nos ayuda a una mejor relación con las personas y a poseer una armonía con uno mismo ya que nos ayuda a aceptar tal y como somos así como también llegamos a apreciar a las personas que nos rodean con sus virtudes y defectos. (ALZINA R. B., 2009, pág. 27). La empatía es, en esencia, la capacidad que tenemos de reconocer y aceptar las emociones de las otras personas, es la puerta de entradas para el establecimiento de relaciones sociales equilibradas y respetuosas, pues es una actitud emocionalmente inteligente frente a los demás. Lo que quiere decir que la empatía trata básicamente de saber tener la intuición adecuada

acerca de lo que el otro individuo piense, saber cuándo es el momento adecuado utilizando el tono adecuado para dirigirnos hacia la otra persona y hacer de las relaciones sociales algo mucho más llevadero y agradable (JAVIER CORREA, 2005, pág. 29).

Para Goleman, la inteligencia emocional está basada en cómo cada ser humano vive sus emociones, nos permite tomar conciencia de las mismas, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones, acentuar nuestra capacidad de trabajar en equipo, adoptar una actitud empática y social que nos brinda mayores posibilidades de desarrollo personal, participar, deliberar y convivir con todos desde un ambiente armónico y de paz (Goleman, 2013).

Las habilidades determinan cuán bien una persona puede comprenderse a sí misma, cómo entiende a los demás, cómo se relaciona con ellos, y cómo enfrenta las demandas, desafíos y presiones cotidianas que ejerce en el entorno en el que opera el individuo (Brito, et al., 2019).

## Inteligencia emocional y salud mental

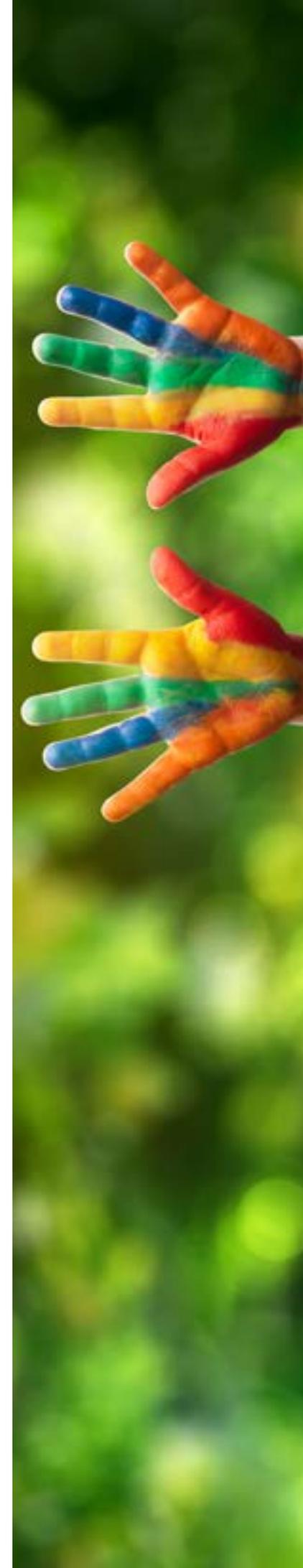
Se ha investigado las distintas posturas acerca de la correlación entre Inteligencia Emocional y salud mental. Por un lado, se investigaron aquellos hallaz-

gos que demuestran una relación cercana y positiva entre IE y salud mental, y por el otro lado, los que demuestran una correlación negativa. Estudios han demostrado que existe una relación muy significativa y positiva entre Inteligencia Emocional y salud mental. Los resultados de dichos estudios indican que niveles elevados de inteligencia emocional están relacionados significativamente con bienestar emocional y salud mental, es decir que, a mayor inteligencia emocional, mayor salud mental. De la misma forma, niveles bajos de inteligencia emocional se relacionan con ciertos problemas emocionales, mayor ansiedad, depresión y estrés, problemas de personalidad y tendencia a conductas adictivas. Por lo tanto, según estos estudios las personas emocionalmente inteligentes, tendrán una mejor salud mental. Incluso, estudios afirman que se puede considerar a la IE como un factor protector frente a la aparición de trastornos psicológicos, como la ansiedad o depresión, dado que disminuye la vulnerabilidad al estrés y evita la aparición de estos trastornos (Extremera y Fernández-Berrocal, 2006; Bermúdez, Álvarez y Sánchez, 2003; Martínez González, Piqueras y Ramos,

2010; Sánchez, Montañés, Latorre y Fernández-Berrocal, 2006; Gupta y Kumar, 2010; Ciarrochi, Deane y Anderson, 2002; Choubey, Singh y Pandey, 2009; Fernández Berrocal, Salovey, Vera, Extremera y Ramos, 2005; Fernández-Berrocal, Alcaide, Extremera y Pizarro, 2006). Igualmente, estudios han comprobado que existe una correlación positiva entre Inteligencia Emocional y bienestar emocional y psicológico. Los resultados demuestran que, cuanto mayor inteligencia emocional, mayor bienestar psicológico posee una persona. Asimismo, las personas con desajuste emocional presentan altos niveles de Atención emocional y bajos o moderados de Claridad y Reparación emocional (Fernández-Berrocal y Extremera, 2003)

### **Inteligencia emocional y educación**

El paradigma de la educación racional, centrada en el aprendizaje de contenidos, particularmente las emociones, ha mostrado su agotamiento. Por ello se requiere urgentemente un cambio en ese sentido, lo cual solo será posible en la medida que la sociedad revalore el papel de las emociones como un elemento primario, fundamental y sustantivo del proceso de aprendizaje.



IMG 1



IMG 2

Debemos tener claro que no se aprende lo que no se quiere aprender, no se aprende aquello que no motiva, y si algo no motiva se debe a que no genera emociones positivas que impulsen a la acción en esa dirección.

Esta es la clave de considerar a las emociones como parte del aprendizaje, por lo cual la educación emocional se constituye, por derecho propio, en una necesidad que va más allá del ámbito escolar. La educación emocional debe ser vista, conceptualizada y puesta en marcha para procurar que los y las educandos se co-

nozcan a sí mismos y conozcan a los demás, se respeten, respeten a los otros y al entorno donde viven, de manera que se pueda plantear el desarrollo integral de su personalidad como requisito para la construcción de la felicidad.

### **La importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en la edad temprana**

Desde una edad temprana, el niño aprende a registrar su emoción y a saber lo que le ocurre, lo que le permitirá entender después qué es lo que le sucede a él y a los

demás. Por lo tanto, es de vital importancia que desde una edad muy temprana enseñemos a los niños a distinguir las emociones y también a distinguir las emociones de los demás (A.Larriva, entrevista virtual, 8 de enero del 2024).

En las clases se debe enseñar a los niños que hay emociones positivas como la alegría y que también hay emociones como la tristeza, la ira y la irritabilidad que no son emociones negativas, que son emociones de adaptación que nos permiten mostrar un estado

y que tenemos que saber cómo gestionar esas emociones (A.Larriva, entrevista virtual, 8 de enero del 2024).

Poco después de aprender a reconocer las emociones, los niños empiezan a percibir las relaciones entre ellas. Interpretar los significados de las emociones con respecto a los vínculos, empiezan a entender emociones complejas, emociones simultáneas o emociones como el miedo que es una combinación de miedo y sorpresa. (Barturén & Idrogo, 2022)

### **El juego como medio de aprendizaje de las emociones en los niños**

El objetivo del juego, como cualquier actividad lúdica, es incrementar el conocimiento sobre la vida y las relaciones afines. Es el centro de la vida de un niño. Esta es la única acción disponible para él, como diversión básica, es esencialmente necesaria el desarrollo de su aprendizaje físico y psicológico (Andrade, 2020)

El juego es fundamental para el control de la emoción en los niños. Existen juegos que tienen como fin ayudarles a identificar qué emoción están sintiendo. Todo con los niños se trabaja bajo aspectos lúdicos, entonces evidentemente la educación emocional se enseña a través de actividades lúdicas. (A.Larriva, entrevista virtual, 8 de enero del 2024).

Existen semáforos de las emociones, también carteles de las emociones para que el niño aprenda a diferenciar sus emociones y saber cuando está enojado. Por ejemplo, si el niño quiere un balón y otro niño lo tiene, el niño en primer lugar puede pensar que

lo adecuado es empujar al otro niño. Mediante este tipo de juegos se enseña que hay otras formas de pedirle al niño el balón. Se le enseña que cuando está enojado hay formas de expresar su emoción y que puede ser verbalizando. (A.Larriva, entrevista virtual, 8 de enero del 2024).

Con la ayuda de los juegos, los niños maduran, aprenden y conocen el mundo. A través del juego los niños expresan sus emociones ya sea alegría, tristeza, miedo o ansiedad. Esto les ayuda a expresarse en el entorno y sentirse importantes. A través del juego los niños adquieren nuevos conocimientos a su manera y a su propio ritmo, lo cual reduce la tensión y la ansiedad que tienden a limitar e impedir su aprendizaje. (Andrade, 2020)

# Estados del Arte

## Fundamentación Teórica sobre la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia emocional

En Perú se desarrolló como proyecto de tesis la “Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años” (Maza & Soto, 2016).

Se realizó bajo un método de investigación experimental mediante una pre prueba a un grupo y a otro no. Al grupo de prueba se le realizó una observación dentro del medio en el que se desenvuelve, en este caso los juegos tradicionales tales como: la gallinita ciega, el lobo feroz, entre otros. En el programa el niño fue el protagonista de sus juegos y los maestros fueron los encargados de guiar y orientar a los niños para entender los juegos y aprovechar los conflictos que surgen para enseñar a los niños habilidades sociales y por supuesto su desarrollo emocional individual. Para finalizar los resultados entraron en proceso de análisis y procesamiento estadístico (Maza & Soto,

2016).

El propósito del proyecto es demostrar la importancia de implementar un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional de niños y niñas de 5 años de una institución educativa (Maza & Soto, 2016).

Luego de implementar el programa de juegos tradicionales, se pudo observar que el grupo experimental alcanzó un porcentaje de mejora del 90% en cuanto a su nivel de inteligencia emocional, mientras que

el grupo de control que no recibió ningún estímulo de intervención de su maestra alcanzó un porcentaje del 60% en su IE (Maza & Soto, 2016).

## El termómetro emocional: una herramienta educativa para facilitar la comprensión de emociones

En España se planteó “El termómetro emocional: una herramienta educativa para facilitar la comprensión de emociones” con el fin de demostrar su utilidad como estrategia didáctica para



IMG 3

Juegos Colaborativos

favorecer la comprensión de las emociones en los niños. El objetivo fue ampliar su vocabulario emocional y comprender dónde se sitúan dichas emociones, basándose en su activación y bienestar (Sanchez & Adelantado, 2019).

La metodología se basó en la actividad “El termómetro emocional”, desarrollada dentro del programa RULER (Recognizing, Understanding, Labeling, Expressing, and Regulating Emotion) de la Universidad de Yale (EE. UU.). Mediante la realización de esta actividad, se repasaron los contenidos de emociones escogidas con base en su posición en el termómetro emocional (Sanchez & Adelantado, 2019).

Una vez preparada la actividad, el grupo de clase se dividió en 2 grupos de 12 alumnos que participaron en la actividad del termómetro emocional. La activi-

dad consistía en colocar 4 cuadrantes de distintos colores en el suelo: rojo, verde, amarillo y azul, y que el alumno situara la emoción dependiendo del color. Por ejemplo, el miedo, que es una emoción que produce mucha activación y poco bienestar se situaba en la esquina superior del cuadrante rojo. Después que los alumnos se ubicaban en el cuadrante, la docente puede manejar los resultados para realizar un mejor trabajo y afianzar la Inteligencia Emocional.

Todos los estudiantes aceptaron realizar la actividad planificada, se mostraron entusiasmados y dijeron que se divirtieron mucho durante esta divertida experiencia. Además, la actividad fomentó y potenció la comprensión y el aprendizaje de las diversas emociones tratadas.

Actividad del termómetro emocional



IMG 4



IMG 5

Realización de la actividad “Termómetro Emocional”

### Diseño de estrategias para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 3 a 5 años

En Ecuador se llevó a cabo durante el año 2022 el proyecto de grado “Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial”. Se trata de una guía que tiene como objetivo crear una estrategia utilizando los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socioemocional, encaminando a los niños a desarrollar sus habilidades y fortalezas, conectarse fácilmente con otros niños y enfrentar obstáculos en una etapa temprana de la vida, creando una estrategia única para cada personalidad (Sandoval & Yugsi, 2022).

Para la metodología se utilizaron diez juegos tradicionales y se cambiaron las reglas de juego:

- Rueda de las emociones
- Mímica de las emociones
- Y ahora que hacemos
- Bingo de las emociones
- Imitar emociones
- Escuchar relatos y realizar imitaciones de emociones
- Dibujar emociones
- Dibujar a mis amigos y sus emociones

- Imitar animalitos y sus emociones
- Imitar a mis papas con diferentes emociones.

Cada uno era acompañado de una tabla de clasificación que medía la participación del niño o la niña y determinaba así su interés en el método (Sandoval & Yugsi, 2022).

Luego de la validación y análisis de la guía por dos maestros y dos expertos con certificados de cuarto nivel, el resultado fue que las actividades de pasatiempo elegidas contribuyen al desarrollo socioemocional de los niños, permitiéndoles integrarse en el entorno social. Expertos y usuarios reconocieron que los juegos propuestos les parecían muy interesantes, porque en su opinión tienen muchos beneficios que contribuyen al desarrollo de los niños y en su educación socioemocional.

### Diseño de estrategias para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 3 a 5 años

En Ambato, Ecuador, en el 2015 se realizó una investigación enfocada en el “Diseño de una estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación básica elemental”.



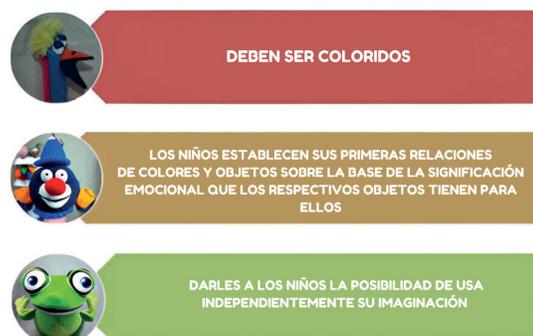
IMG 6

Aplicación de los Juegos Tradicionales

## CLASES DE TÍTERES



## COLORES Y VESTIMENTA



Diapositivas de la propuesta Lúdica

IMG 7

Argumentado que el uso de una estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de Educación Básica Elemental es de mucha importancia porque permite convertir los problemas cotidianos en tareas sencillas que se resuelven con imaginación, creatividad y diversión (Ulloa, 2015).

La misma se desarrolló con el objetivo de construir una estrategia lúdica que brinde a los profesores una herramienta para desarrollar la inteligencia emocional de los niños. La metodología se basó en recolectar la información bibliográfica, el procesamiento de la misma, para finalizar con la construcción de la propuesta lúdica, que se presentó a través de diapositivas, la cual contenía como recurso principal el uso de títeres en la que participan los niños y los profesores. (Ulloa, 2015).

A partir de las observaciones realizadas, se constató que la estrategia de entretenimiento más adecuada está relacionada con las actividades grupales en el aula, especialmente los juegos educativos, que son los más óptimos para el pleno desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de educación básica elemental (Ulloa, 2015).

## **Fundamentación de la Inteligencia Emocional mediante la técnica mindfulness**

En Cuenca Ecuador en el año 2022 como trabajo de integración curricular se planteó el “Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional mediante la técnica mindfulness, en los infantes de 4 a 5 años del CEI” en la que se consideró indispensables fortalecer la Inteligencia Emocional desde edades tempranas. Esta técnica se enfoca en la atención plena del presente y se trabaja mediante ejercicios de respiración, relajación y concentración (Lalbay et al., 2022). Se aplicó un informe cualitativo a través de las guías de observación y las entrevistas.

El trabajo constó de cuatro fases, comenzando por la planificación, en la que se decide indagar en diferentes fuentes bibliográficas sobre la inteligencia emocional de los menores y así empezar con el diseño de una propuesta relacionada con el desarrollo de la inteligencia emocional que favorezca a la elaboración de una cartilla didáctica, así mismo se recogió información de los docentes responsables del grupo (Lalbay et al., 2022).

Se incluyó la propuesta Caritas Mágicas Para ello, se emplearon distintos ejercicios de respiración como: la respiración de la abeja, respirar con un molinete, así como actividades de respiración compartida con los compañeros, utilizando como subcategorías la expresión, percepción y valoración de las emociones. Se seleccionaron como indicadores la sorpresa, el asco, el miedo y la ira, ya que se consideran emociones básicas con las que trabajan los infantes de 4 a 5 años (Lalbay et al., 2022).

En la fase tres se realizó la observación para recoger evidencias que permitan evaluar. En esta fase se aplicaron los instrumentos de la implementación de la propuesta como la entrevista a la docente, entrevista a los padres de familia y lista de cotejo, mismas que permitieron valorar la implementación para poder hacer verídicos los datos obtenidos sobre el fortalecimiento de la inteligencia emocional y poder continuar con la última fase (Lalbay et al., 2022).



IMG 8

Intervención educativa "Caritas Mágicas"

## Fortalecimiento de la inteligencia emocional a través de cartillas educativas para orientar a los Padres de Familia

En Cuenca, Ecuador, en el año 2022 se realizó el trabajo de integración curricular con una propuesta post pandemia que planteó el “Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños/as de 4 a 5 años de la ciudad de Cuenca-Ecuador a través de una cartilla educativa” (Pizarro & Sucozhañay, 2022)

Una grave situación fue el confinamiento, que limitó el trabajo de que los niños puedan desarrollar sus emociones. Así mismo se encontró que las razones podrían ser: falta de motivaciones externas e internas de niños y niñas, también un manejo inadecuado de las habilidades de tolerancia y frustración ante diferentes situaciones y cargas escolares, y finalmente el entorno, que muchas veces resulta insuficiente por la falta de juego y estrategias dinámicas (Pizarro et al., 2022).

La cartilla se denominó “El mágico mundo de las emociones”, que fue realizada mediante distintas actividades lúdicas seguidas de un proceso de evaluación al niño/a en el que se colocaba su comportamiento frente al juego (Pizarro & Sucozhañay, 2022).

Al final el proceso de investigación concluyó que el trabajo es indispensable para: la regulación emocional, el autocontrol, la reflexión, la expresión, el reconocimiento y el control



Cartilla “El mágico mundo de las emociones”

IMG 9

adecuado, porque los niños lograron expresar sus emociones de manera adecuada, sin presiones ni vergüenza. Expresaron sus emociones a través del juego, compartir sentimientos, la empatía y la escucha activa y respetuosa (Pizarro & Sucozhañay, 2022).

Como resultado se resalta que las actividades ejecutadas contribuyeron en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños/as de 4 a 5 años, ya que permitieron a los infantes reflexionar, expresar, reconocer y manifestar de forma adecuada sus emociones; además a escuchar con respeto y empatía a los demás (Pizarro & Sucozhañay, 2022).

## Conclusión

A partir de la información recopilada en este capítulo, se puede concluir que la inteligencia emocional desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Se destaca la importancia de implementar estrategias que promuevan el desarrollo de la inteligencia emocional, tales como: el uso de actividades lúdicas, juegos colaborativos, la técnica de mindfulness y la creación de cartillas educativas. Estas estrategias buscan fortalecer la capacidad de los niños para percibir, comprender y regular sus propias emociones.

Además se evidencia la necesidad de abordar la inteligencia emocional desde una edad temprana, ya que es en este periodo donde comienza el registro de las emociones y la interpretación del significado de las mismas. También se reconoce que todo el material utilizado en los diversos estados del arte es principalmente de naturaleza manual y no son productos específicamente diseñados para promover el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de educación inicial. Esto sugiere una oportunidad en el diseño de productos centrado en el desarrollo de su inteligencia emocional.

# CAP 02

## Marco Teórico

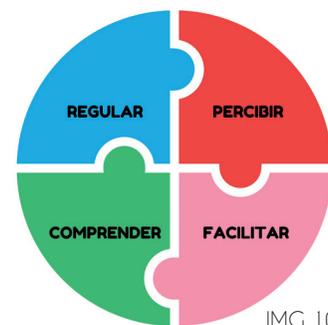


A lo largo de este capítulo, se propone explorar conceptos, definiciones y teorías que sirvan de base para desarrollar una metodología orientada al diseño de productos lúdicos destinados a fomentar la inteligencia emocional en niños y niñas dentro del ámbito de la educación emocional. El enfoque principal se centra en comprender la inteligencia emocional, así como dos de sus principales enfoques y metodologías. A continuación, se examinará el concepto de diseño emocional para comprender los modelos que permiten su implementación. Posteriormente, se abordarán diversos conceptos relacionados con los objetos lúdicos, sus diferentes objetivos y el proceso de aprendizaje que conllevan. Seguidamente, se analizarán varias teorías sobre la experiencia del usuario, identificando cuál de ellas resulta aplicable a este proyecto. Para concluir, se revisarán las definiciones de usabilidad y sus aspectos clave en el diseño de productos. Este análisis culminará en el desarrollo de una metodología que oriente y facilite la realización de este proyecto.

## Inteligencia Emocional

Cuando hablamos del concepto de inteligencia emocional, existen dos ideas pioneras de las cuales se desglosan las demás. Primero está la de Salovey y Mayer, precursores del concepto de inteligencia emocional. Y por otro lado, Daniel Goleman quien popularizó la IE como pilar fundamental para la vida.

Para Salovey y Mayer la IE trata sobre la capacidad de usar las emociones de manera adaptativa para acomodarnos al medio y solucionar problemas. Esta consiste en cuatro habilidades básicas: percepción y expresión, emocional, facilitación emocional, comprensión emocional y regulación emocional. Salovey y Mayer conciben la IE como un proceso circular en el que cada una de las habilidades básicas aporta información a la siguiente para seguir con el proceso y dar una solución a diferentes contextos y situaciones. Salovey y Mayer también enfocan sus conceptos hacia la utilidad que podría tener la inteligencia emocional en la educación (Fernández & Cabello, 2021).



Modelo de Salovey y Mayer

IMG 11



Percepción emocional

Los componentes de IE de Salovey y Mayer se describen de la siguiente manera:

### **La percepción emocional**

Se refiere a la capacidad de identificar las propias emociones y las de los demás. Se trata de estar atentos y percibir los rasgos emocionales en la expresión facial, movimientos corporales y tono de voz. En la escuela, esta habilidad permite a los docentes entender la diferencia entre el lenguaje verbal y las expresiones faciales del alumno/a, así es como el docente puede reconocer cuando su alumno/a necesita su apoyo (Fernández & Extremera, 2005).

Ejemplo:

Los alumnos usan la percepción emocional cuando en el aula, tras una mirada del docente, regulan su comportamiento. De igual manera, es mediante este componente que el profesor observa los rostros de sus alumnos y puede reconocer si están atendiendo a su clase o si están aburridos.

### **La facilitación o asimilación emocional**

La capacidad de facilitación o asimilación emocional se refiere a la habilidad para considerar los sentimientos al razonar o resolver problemas. Esta destreza se enfoca en cómo las emociones influyen en nuestro pensamiento y en cómo nuestros estados afectivos contribuyen a la toma de decisiones. Además, ayuda a priorizar nuestros procesos cognitivos fundamentales, dirigiendo nuestra atención hacia lo que verdaderamente importa. Dependiendo de nuestros estados emocionales, nuestras perspectivas sobre los problemas pueden cambiar, llegando incluso a potenciar nuestra capacidad de pensamiento creativo. Es decir, esta habilidad plantea que nuestras emociones actúan de forma positiva sobre nuestro razonamiento y nuestra forma de procesar la información (Fernández & Extremera, 2005).

Ejemplo:

Algunos estudiantes para poder concentrarse y aprender

requieren de un estado mental positivo, otros, en cambio, requieren de un estado de tensión que les conceda recordar y reflexionar mejor. Esto explica de manera clara porque algunos alumnos estudian con poco tiempo previo, cuando es el estrés de la situación el que les ayuda a concentrarse (Fernández & Extremera, 2005).

### **La comprensión emocional**

La comprensión emocional se trata de la capacidad para diferenciar, etiquetar y reconocer las emociones. Supone entender la combinación de los diferentes estados emocionales, permitiendo conocer las conocidas emociones secundarias, mismas que son generadas en situaciones interpersonales con la aparición de sentimientos simultáneos y contradictorios como los celos que es una combinación de admiración y amor junto a la ansiedad de perder.

Ejemplo:

El alumnado hace uso de esta habilidad poniéndose en el lugar de algún compañero que

esté pasando por un mal momento ofreciéndole su apoyo. (Fernández & Extremera, 2005).

### **La regulación emocional**

Se refiere a la destreza de una persona para manejar y responder a sus emociones de manera eficaz. Esta habilidad es esencial para el bienestar psicológico y la salud mental, ya que capacita a los individuos para controlar y adaptar sus respuestas emocionales en diversas situaciones.

Ejemplo

Cuando en exámenes la ansiedad de los alumnos empieza a aumentar cada uno usa diferentes estrategias para su propia regulación ante esa situación de estrés; como hablar contando que se sienten nerviosos, pidiendo a sus compañeros ayuda, dramatizando el examen venidero, escuchando música, haciendo deporte, entre otras. (Fernández & Extremera, 2005).





Por otro lado, para el psicólogo Daniel Goleman, la IE se trata de la capacidad de reconocer nuestras emociones y las del resto. Se trata de motivarnos y emplearlos de manera adecuada en la relación con nosotros mismos y con el resto. Daniel Goleman nombra que el coeficiente intelectual representa el 20 % frente al 80% que representa la IE en el éxito en la vida, al ser la encargada de “la automotivación, la regulación, el humor, la constancia, el control y la empatía”. (Serna, 2019). Plantea su enfoque en cómo este puede ayudar a escalar y mejorar la vida laboral.

Para Daniel Goleman los componentes de IE son:

#### ***Autoconciencia emocional***

Se refiere al conocimiento de nuestras propias emociones, sentimientos y cómo nos afectan. Es importante reconocer la capacidad de nuestro estado de ánimo para afectar nuestro comportamiento, cuáles son nuestras capacidades y cuáles son nuestras debilidades. (Fernández, 2019).

## **Autorregulación**

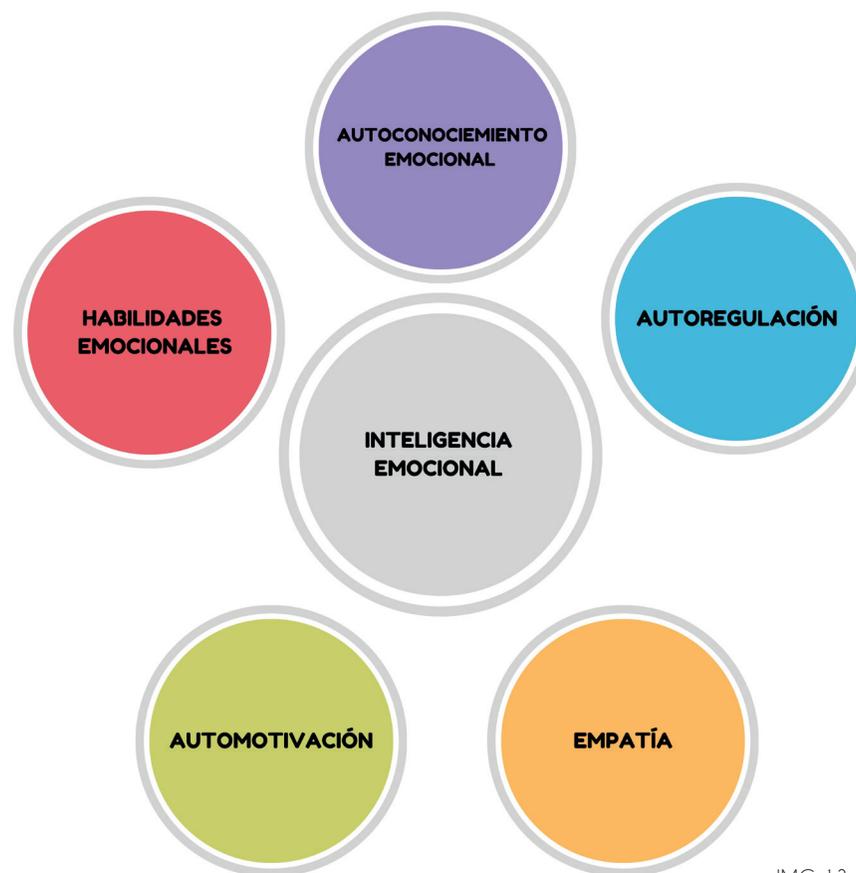
El autocontrol emocional nos brinda acceso a reflexionar y dominar nuestras emociones para que no sean ellas quienes nos controlan. Consiste en saber detectar el comportamiento de las emociones, llegar a comprender cuáles son duraderas y cuáles son pasajeras (Fernández, 2019).

## **Empatía**

Se basa en la adecuada interpretación de las emociones de los demás, las cuales pueden manifestarse a través de signos lingüísticos o fisiológicos. Esto nos puede guiar a establecer vínculos cercanos y prolongados con las personas con quienes nos relacionamos. El poder reconocer emociones y sentimientos en los demás da paso a entender a las personas cuando se expresan. Las personas empáticas son aquellas que, en un porcentaje alto, suelen tener mayores habilidades en cuanto a inteligencia emocional (Fernández, 2019).

## **Relaciones interpersonales**

Las buenas relaciones con los demás son imprescindibles para nuestra felicidad. Esto se logra al saber comunicarnos con las personas que nos resultan agradables o cercanas y con aquellas que no nos



Componentes de la inteligencia emocional según Daniel Goleman

IMG 13

parecen agradables. Así se crean redes o bases en común para crear relaciones. (Fernández, 2019).

Cada uno de estos componentes mencionados por Goleman, enfocan sus beneficios en función del liderazgo social. El modelo de Goleman nos da como conclusión la importancia del autoconocimiento. (Bueno, 2019)

En base a estas teorías y sus características, cuando hablamos de inteligencia emocional, nos referimos a una de las herramientas de vida más importantes, ya que si tenemos un alto desarrollo de la misma nos puede beneficiar a lo largo de nuestra vida, tanto en aspectos

exteriores como interiores. Ambos autores coinciden en que se trata del medio interno para motivarnos y ser resilientes con los sucesos exteriores.

Si analizamos el proceso de Goleman, se trata de un proceso de autoconocimiento en su mayoría, ya que aborda tres componentes que nos invitan a autoevaluarlos. El modelo de Goleman requiere de un trabajo individual, de reconocimiento de las propias emociones y del reconocimiento de las emociones en las demás. Se trata del desarrollo de la IE para potenciar la adaptación y el liderazgo en la vida laboral.

Mientras que el proceso de Salovey y Mayer desarrolla un modelo práctico, planteado hacia la educación y como la IE interviene en la misma. Este modelo requiere del desarrollo de habilidades básicas para el reconocimiento de las emociones, mostrando un proceso más objetivo y aplicable de manera general. El modelo de Goleman puede ser aplicado en cada individuo en base a lo que suceda en cada uno y se necesita estar abierto de manera consciente a la autoevaluación. Mientras que el de Salovey y Mayer puede ser aplicado sin la necesidad de auto observarse.

En el modelo de Salovey y Mayer son tres de sus cuatro componentes los más aptos para ser aplicados en niños de educación inicial. Estos tres componentes son: percibir, que implica identificar los rasgos físicos de las emociones, comprender, que implica diferenciar las distintas emociones, y regular, que implica gestionar la emoción. Estos componentes son objetivos y brindan un proceso de enseñanza general aplicable hacia la educación de las emociones y así ser una directriz para el diseño de productos lúdicos para niños y niñas de educación inicial.



## Diseño Emocional

El diseño emocional es un campo del diseño que nos ayuda a comprender cómo los objetos que utilizamos satisfacen las necesidades de las personas, especialmente las psicológicas. Las emociones positivas nos hacen más abiertos a nuevos comportamientos y al consumo de un determinado producto (Uribe & García, 2019).

Para el diseño emocional existen 3 modelos principales: el de Donald Norman, el de Patrick Jordan y el de Desmet. El primero de Norman consta de tres fases planteadas desde la emoción y el estímulo. El de Patrick consta de tres fases planteadas desde el placer. Y el de Desmet consta de cuatro fases planteadas desde la evaluación.

Para Donald Norman el “diseño emocional”. Es una disciplina que se enfoca en diseñar con la intención de crear

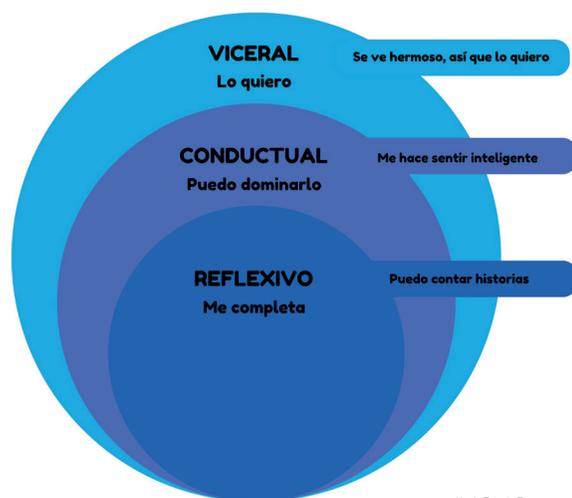
emociones en las personas, enfocándose en sus preocupaciones, valores y los significados personales, priorizando lo agradable y placentero, y dejando en segundo plano lo práctico y funcional (Di Nella, 2014).

En su teoría, Donald Norman nombra la posibilidad de conocer la satisfacción de una persona con un producto mediante tres etapas: La emoción que genera en la persona un producto a primera vista, su estado de ánimo y los sentimientos que puede tener después de interactuar con él. (Martín & Reposo, 2022).

### *Diseño emocional visceral*

Se trata del primer estímulo, lo que perciben los cinco sentidos, es el nivel instintivo del ser humano hacia el color, el olor, el peso o la forma. Se trata de si es atractivo para el subconsciente, entre más atractivo, más se aprecia. (Martín & Reposo, 2022).

Modelo de Diseño Emocional de Donald Norman



IMG 15



IMG 16

Realización de la actividad "Termómetro Emocional"

### *Diseño emocional conductual*

Es acerca de la utilidad que ven las personas en un producto, si su uso es sencillo, si cumple con sus requerimientos y cómo se siente usarlo. Esta también es una fase del subconsciente y muy importante al momento de tomar decisiones. Si la experiencia es positiva existirán más probabilidades de que el usuario vea el producto de manera positiva (Martín & Reposo, 2022).

### *Diseño emocional reflexivo*

Se trata de un proceso consciente donde el usuario analiza las consecuencias de su compra y uso. Los usuarios analizan cómo el producto puede encajar en sus vidas. Está estrechamente relacionado con el placer social, el estatus y el entorno (Martín & Reposo, 2022).

Luego de la validación y análisis de la guía por dos maestros y dos expertos con certificados de cuarto nivel, el resultado fue que las actividades de pasatiempo elegidas contribuyen al desarrollo socioemocional de los niños, permitiéndoles integrarse en el entorno social. Expertos y usuarios reconocieron que los juegos propuestos les parecieron muy interesantes, porque en su opinión tienen muchos beneficios que contribuyen al desarrollo de los niños y en su educación socioemocional (Sandoval & Yugsi, 2022).

### ***Diseño emocional reflexivo***

Se trata de un proceso consciente donde el usuario analiza las consecuencias de su compra y uso. Los usuarios analizan cómo el producto puede encajar en sus vidas. Está estrechamente relacionado con el placer social, el estatus y el entorno (Martín & Reposo, 2022).

### ***Psico-placer***

Relacionado directamente con las reacciones de tipo cognitivo y emocional en la interacción persona-producto (Gatica, 2015).

Este se manifiesta mediante las reacciones y el estado psicológico mientras el producto es usado (Uribe & García, 2019).

### ***Ideo-placer***

Se refiere al placer provocado

por los valores de la persona. Es referente a sus ideologías de índole religioso, social, estético y aspiracional (Gatica, 2015). Se trata de cómo se aprecia la estética, la calidad, y si el producto puede mejorar su calidad de vida.

Finalmente para Pieter Desmet plantea su modelo desde cómo las emociones son funcionales porque establecen nuestra posición con nuestro ambiente, hacia cierta gente, objetos, acciones e ideas. Enfoca su modelo en las evaluaciones que los usuarios realizan en base a su relación emocional-racional con los productos. Este modelo se trata de una evaluación automática que realiza el usuario en base a sus intereses físicos, mentales y emocionales (Uribe & García, 2019).



IMG 17

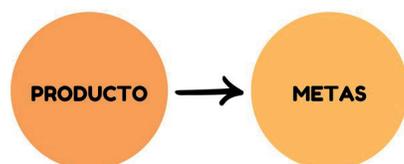
Aplicación de los Juegos Tradicionales

Este modelo consta de cuatro niveles:

### Evaluación de la utilidad

La relación que tiene un producto con las metas del individuo (Uribe & García, 2019).

¿EL PRODUCTO ES ÚTIL PARA MIS METAS?

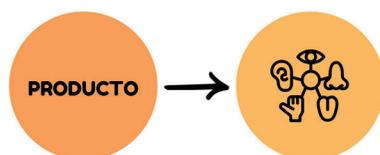


IMG 18

### Evaluación de placer

El atractivo sensorial de un producto puede provocar tanto placer como dolor en el individuo (Uribe & García, 2019).

¿QUÉ PROVOCA EN MI EL PRODUCTO?

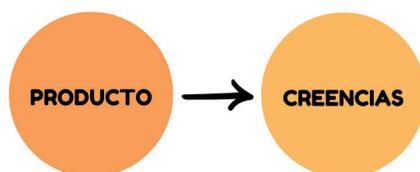


IMG 19

### Evaluación de rectitud

En qué medida el producto cumple con las creencias personales y que tanto el objeto cumple una serie de estándares o expectativas, se basa en las creencias personales y las normas sociales que influyen en el pensamiento individual (Uribe & García, 2019).

¿EL PRODUCTO SE ACOPLA A MIS CREENCIAS?

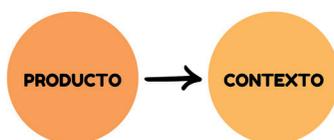


IMG 20

### Evaluación de novedad

Qué tan nuevo es el producto en base al contexto actual del individuo. (Uribe, García, 2019).

¿EL PRODUCTO SE ACOPLA A MI CONTEXTO ACTUAL?



IMG 21

Si bien los tres modelos abordan el diseño emocional desde perspectivas distintas mantienen un punto en común; el sentido estético. Que aunque no es el que lleva a que el usuario use el producto, si es el punto decisivo para que el individuo decida probar tal producto. Sin embargo, Norman muestra un modelo más objetivo, y aplicable en cualquier edad del individuo, mientras que Jordan y Desmet requieren de cierto grado de autoconocimiento en cuanto a ámbitos sociales, gustos personales e ideologías.

Los niños de educación inicial están en una etapa de aprendizaje, autodescubrimiento y desarrollo. Sus conocimientos en cuanto a estatus social, creencias e ideologías aún no cobran importancia para ellos. Es por ello que el modelo de Norman resulta ser el más apto para ser aplicado en la creación de productos lúdicos para niños y niñas de educación inicial, al ser un modelo aplicable en cualquier edad.

A través de su modelo de tres fases se puede crear produc-

tos lúdicos que generen en el niño/a la iniciativa a interactuar con ellos. Mediante lo visceral: enfocarse en las cualidades de un producto que le parecen atractivas al niño/a para jugar con él. Mediante lo conductual: que el producto pueda ser sencillo para que ellos interactúen generando una sensación positiva con su uso. Y mediante lo reflexivo: que el producto pueda ser usado para jugar con otros niños para estimular su vida social y brindarle un sentido de pertenencia.

### Experiencias Lúdicas

Las experiencias lúdicas se refieren a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretenimiento, la diversión, el esparcimiento (Castillo & Martínez, 2017).

Paola Castillo define a la experiencia lúdica como un sistema en la que a través de los objetos involucrados y su manipulación provocan el desarrollo y formación de ciertas capacidades, actitudes y destrezas en los niños, ayudando a su desarrollo integral mediante el juego. Dejando de ser mera diversión para convertirse en una herramienta importante de aprendizaje. Por lo tanto, los objetos involucrados son elementos que permiten aplicar estrategias enfocadas en promover el desarrollo y aprendizaje de los niños/as, enriqueciendo su ambiente educativo (Castillo & Martínez, 2017).

IMG 22



Paola Castillo los clasifica de la siguiente manera:

### ***Objetos Lúdicos con contenidos evidentes***

Tienen como fin objetivos de aprendizaje específicos y explícitos.

Ejemplo: Aquellos con los que se aprenden las letras, los números, los colores, el funcionamiento de un volcán, etc.

### ***Objetivos Lúdicos no evidentes***

Se refiere a aquellos objetos en los que el aprendizaje se produce como resultado de una actividad, pero no es fácilmente perceptible.

Ejemplo: Los triciclos, bloques para armar, disfraces, entre otros.

Adicional, los objetos lúdicos-didácticos pueden promover el desarrollo de distintas actividades relacionadas con la actividad motora, la constructiva creadora e imitativas, planteadas de la siguiente manera:

#### ***Actividades de ejecución***

Son las actividades relacionadas la dimensión senso-motriz pueden ser propuestas mediante objetos que estimulan las habilidades motoras finas, gruesas y de manipulación.

#### ***Actividades simbólicas***

Aquellas actividades que permiten el desarrollo de la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Incluyen objetos que permitan



IMG 23



IMG 24

adoptar roles, inventar historias y simularlas.

#### ***Actividades de armar o ensamblaje***

Aquellas actividades para la creatividad, la construcción de volúmenes, formas y colores. Revelan que todo se compone por partes y que las partes componen el todo, enseñan sobre la clasificación.

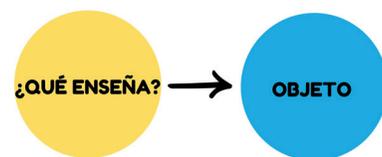
#### ***Actividades de reglas simples y complejas***

Aquellas actividades que se interiorizan y ofrecen un espacio para el aprendizaje de los valores, la comunicación e interacciones no violentas. Son actividades relacionadas con el desarrollo de la dimensión socioemocional.

Existen tres parámetros esenciales al momento de crear objetos lúdico-didácticos. Lo que se aprende, quién lo aprende y cómo lo aprende. todos estos deberían ser tomados en cuenta por el diseñador a la hora de crearlos.

### *Lo que se aprende*

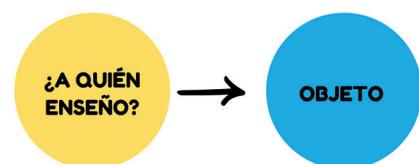
Es lo que determina los objetivos del aprendizaje y desarrollo que deben proporcionar los objetos.



IMG 25

### *Quién lo aprende*

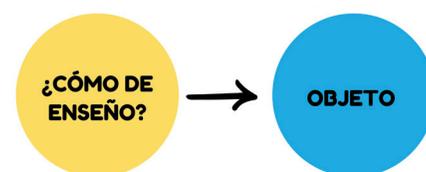
Aquí se definen las edades, las características y los intereses de quienes van a usar el objeto. Considerando su nivel cognitivo, perceptivo, gustos y demás en su etapa de desarrollo.



IMG 26

### *Cómo lo aprende*

Se refiere al modo en que se va a obtener aprendizaje mediante el objeto.

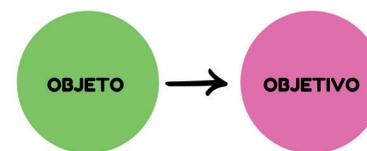


IMG 27

Por otro lado Luyo y Malizia (2022) plantean la experiencia lúdica desde una noción donde las motivaciones y experiencias de juego permanecen en el centro de la escena, menciona que en un objeto enfocado hacia esta experiencia debe existir el qué, el cómo y el porqué.

### *El Qué*

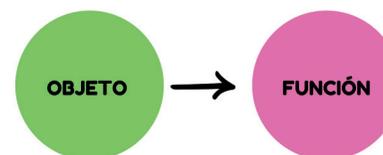
Se refiere al objetivo que va a cumplir el usuario con el objeto: divertirse, pasar el tiempo o aprender sobre un tema.



IMG 28

### *El Cómo*

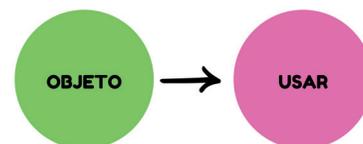
Se refiere al cómo va a ser el objeto en cuanto a lo operativo, sensorial, motriz. Se refiere a la forma y ergonomía en las piezas del juego, el diseño gráfico y la mecánica del juego.



IMG 29

### *El Porqué*

Contiene necesidades sociales como compartir con los demás, personificar roles y desafíos.



IMG 30

En base al análisis de ambos criterios, ambos tienen un punto clave al momento de crear experiencias lúdicas, y es tener muy claro el objetivo. Paola lo presenta como; lo que se aprende, quién lo aprende y cómo lo aprende. Mientras Torres Y Malizia lo presentan como el qué, cómo y el porqué. Ambos conceptos podrían ser de utilidad. Sin embargo Castillo presenta un parámetro de manera clara que es quién lo aprende. Este parámetro es fundamental al diseñar objetos para las experiencias lúdicas dirigidos a niños y niñas en educación inicial, dado que las necesidades y estilos de aprendizaje varían en cada etapa del desarrollo infantil. Para este proyecto, comprender de manera clara quién será el destinatario del aprendizaje es la estrategia más efectiva al momento de crear y diseñar. En este sentido, la teoría de Castillo se presenta como la opción más adecuada.

## Experiencia de usuario

Se refiere a las sensaciones, percepciones, razones y al agrado del usuario ante un objeto. Dice que la experiencia de usuario sitúa su atención en la afectividad, el significado y el valor que produce la interacción y también tiene en cuenta la utilidad, su facilidad de uso y su eficiencia (Domingo & Mor, 2011).

Ortiz (2017) mediante un análisis hacia las distintas teorías sobre la experiencia de usuario describe que la experiencia de usuario es una valoración, juicio o evaluación al tener interacción con un producto, puede ser agradable o desagradable y ocurre en contextos determinados. Existen cuatro elementos que coexisten en la experiencia de uso de las personas: usuario, interacción, producto y contexto.

**Usuario:** la persona que interactúa con el producto.

**Producto:** Es un objeto creado por el ser humano para cumplir funciones específicas.

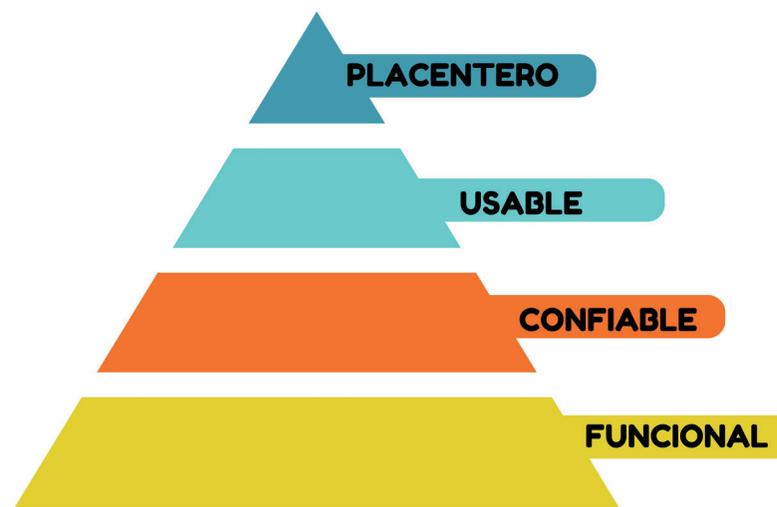
**Interacción:** La relación y acción que se ejerce entre el usuario y el producto como medio para cumplir un fin.

**Contexto:** El lugar y momento donde se desarrolla la interacción entre el producto y el usuario.

Dentro de las distintas teorías Aaron Walter tomó como

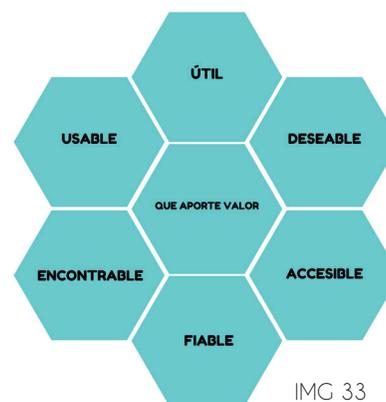
referente la pirámide de necesidades de Maslow para poder entender las necesidades de los usuarios con un producto, sistema o servicio y así poder crear una experiencia en la cual el producto debe ser funcional, confiable, usable y placentero (Di Nella, 2014).

Por otro lado Morville dice que la experiencia de usuario tiene como principales elementos la utilidad, usabilidad, accesibilidad, credibilidad, que sea deseable, que sea “encontrable” que aporte valor. Morville plantea que un punto determinante en la experiencia de usuarios son el aspecto afectivo y emocional. La experiencia de usuario puede beneficiarse de las emociones para lograr el diseño y la interacción. En definitiva, el sistema “conoce” al usuario (Domingo & Mor, 2011).



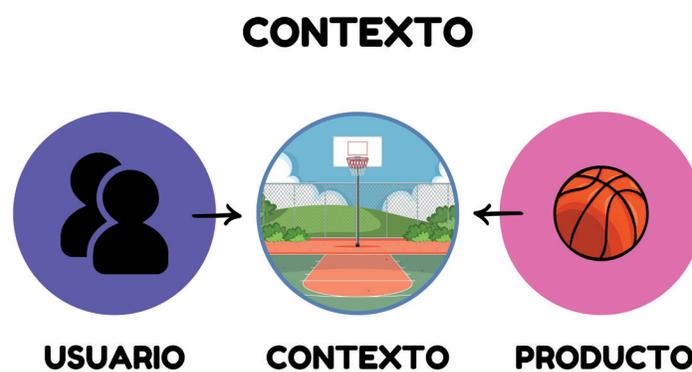
IMG 32

Pirámide de la experiencia de usuario según Walter



IMG 33

Panel de los elementos de la experiencia de usuario



IMG 31



Si bien no existen preguntas fijas para esta metodología se pueden plantear las siguientes para responder al panel de Morville.

¿Es útil para el usuario para el que estamos diseñando? (Útil)

¿Es fácil de usar? (Usable)

¿El usuario desea interactuar con el producto? (Deseable)

¿Es fácil de encontrar o adquirir o tener acceso a él? (Encontrable)

¿Todos lo pueden usar? (Accesible)

¿El producto provoca volver a ser usado? (Fiable)

Un ejemplo de esto son los legos que tienen una respuesta clara a estas preguntas y así cumplir con los elementos del panel de Morville.

Todas estas teorías convergen en un punto específico; la importancia de comprender al usuario y sus necesidades, así como la interacción entre el usuario y el producto en un contexto específico para diseñar experiencias satisfactorias y efectivas. Sin embargo la perspectiva de Aaron Walter, basada en la pirámide de necesidades de Maslow, puede considerarse especialmente relevante y adecuada debido a su fundamento en la psicología humana y su enfoque en las necesidades del usuario y su facilidad de comprensión y aplicación.

Al ser una pirámide basada en la psicología humana, nos puede dirigir hacia un mejor enfoque y entendimiento de las emociones del usuario. En este caso los niños y niñas de educación y la creación de productos lúdicos para el desarrollo su inteligencia emocional.

## Usabilidad

La usabilidad se define como la cualidad que determina la facilidad de uso de un producto. Un producto se considera fácil de usar cuando logra responder a la tarea para la cual ha sido diseñado. La evaluación de la facilidad de uso puede realizarse mediante la medición del tiempo necesario para completar una tarea, la cantidad de errores cometidos durante su ejecución, la rapidez con la que los usuarios aprenden a utilizar el sistema o producto y la satisfacción que experimentan (Domingo & Mor, 2011).

Jakob Nielsen, reconocido como uno de los pioneros en el campo de la usabilidad, destaca la importancia de la aceptabilidad como una propiedad fundamental de la usabilidad. Para Nielsen, la aceptabilidad se define como "la medida en que un sistema o producto satisface adecuadamente las necesidades y requisitos de los usuarios". Este enfoque considera la percepción de los usuarios hacia el sistema o producto, abarcando tanto aspectos prácticos como sociales. Nielsen identifica una serie de ca-

racterísticas que influyen en la aceptabilidad de los mismos (Rodríguez & Cruz, 2020).

Según Nielsen, la facilidad de uso de un sistema o producto no tiene relevancia si no satisface las necesidades del usuario, aunque teóricamente responda a una necesidad. De igual manera si resulta complicado de utilizar debido a una falta de comprensión sobre cómo interactuar con él. Por lo tanto, el autor enfatiza la estrecha relación entre utilidad y usabilidad en el diseño, ya que ambos criterios son indispensables y no pueden separarse (Rodríguez y Cruz, 2020).

**La utilidad:** se refiere a la capacidad del sistema o producto para ofrecer las funciones requeridas por el usuario.

**Usabilidad:** se relaciona con la facilidad con la que el usuario puede utilizar esas funciones en la práctica.

**El provecho:** se define como la suma de la usabilidad y la utilidad, ya que ambas son componentes clave para garantizar una experiencia efectiva y satisfactoria para el usuario.



IMG 36

Un ejemplo de un producto que cumple con la aceptabilidad según Nielsen es una mochila.

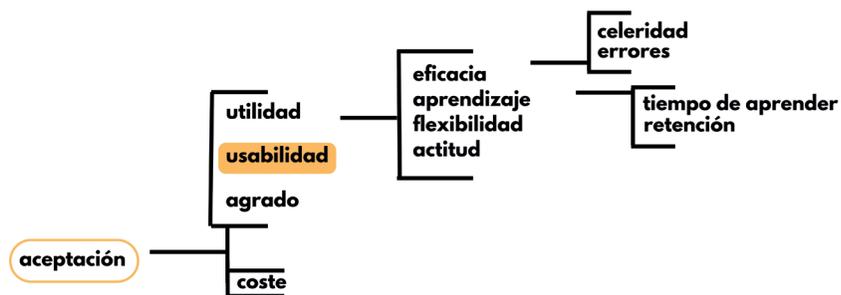
- Cumple con la función de ser un recipiente para cargar
- Puede utilizarse con facilidad
- Y se la usa de manera diaria

También Brian Shackel al igual que Nielsen fundamenta con su modelo en la percepción del producto en un nivel elevado a diferencia de Shackel que menciona que el momento de recibir un producto se evalúa con la utilidad y la función que desempeña. Este autor sugiere que las personas que consumen al momento de adquirir un producto relacionado con los costos de adquisición siempre buscan una alternativa viable.



IMG 35

Enfoque de Usabilidad de Nielsen



IMG 37

Enfoque de Usabilidad de Shackel

Shackel identifica los elementos que impactan en la aceptación del producto como:

**Utilidad:** la comunicación entre los requisitos de los usuarios y las aptitudes del producto

**Usabilidad:** Ila suficiencia de quienes utilizan el producto para hacer uso de las funciones de manera efectiva en situaciones reales.

**Agrado:** la valoración emocional o afectiva que los usuarios experimentan hacia el producto.

**Coste:** abarca tanto los aspectos económicos como las implicaciones sociales.



IMG 38

Al igual que el ejemplo de Nielsen, si analizamos esta mochila en base a los criterios de Shackel, y añadiendo un elemento gráfico (un dinosaurio) que podría ser del gusto del usuario podemos brindar un ejemplo de su teoría.

- La mochila cumple con la función ofrecida por el producto ( cargar )
- Es fácil de usar por los usuarios
- La temática de la mochila tiene una conexión emocional, por lo tanto al usuario le gusta usarla
- Implica que el usuario puede hablar con alguien con gustos similares a su mochila de dinosaurio, logrando así implicaciones sociales.

Ambos criterios tienen en común la importancia de la usabilidad en la percepción y aceptación del producto por parte de los usuarios. Tanto en la de Nielsen como en la de Shackel, se destaca que debe existir la facilidad de uso de un producto al

ser esencial para satisfacer las necesidades y requerimientos del usuario. Además, se reconoce que la usabilidad no solo se refiere a la eficiencia en el cumplimiento de tareas, sino también a la satisfacción del usuario y su percepción del producto en términos prácticos y sociales.

Al analizar estos dos criterios y desde la perspectiva de que los niños deben aceptar el producto antes de saber que este sea útil para el desarrollo de su inteligencia emocional, se llega a la conclusión de que los fundamentos de Shackel son los más apropiados ya que los niños tienen entendimiento acerca de lo que les atrae más no de si les será útil o no. Colocar como prioridad que los niños acepten jugar con ciertos productos lúdicos mediante rasgos que les atraigan, es un paso necesario en el diseño de este proyecto.

IMG 39



## Juego- Trabajo

Dentro de la malla curricular de Ecuador la metodología utilizada a nivel nacional para la enseñanza de los niños de educación inicial es la de juego-trabajo mediante la cual se realiza una serie de actividades recreativas orientadas al desarrollo integral del niño (Ministerio de Educación de Ecuador).

Reichman y Adriana Fernández, pioneras en la metodología del juego-trabajo, esta se implementa mediante la utilización de diferentes “rincones” disponibles en los espacios de aprendizaje. El uso de estos rincones es crucial para potenciar las capacidades de los niños (Jiménez & Navarro, 2017).

Estos rincones implican la creación de pequeños espacios dentro y fuera del aula donde los niños participan en diversas actividades basadas en el juego. Para lograr esto, es necesario preparar y presentar estas áreas de manera adecuada, asignándoles un nombre y una ubicación apropiada. Es esencial que los rincones sean reconocibles, confiables y que fomenten el juego como prioridad, evitando el exceso de materialidad (Jiménez & Navarro, 2017).

Los rincones es donde se evidencia la realidad del “aprender jugando” que como resultado tiene el desarrollo integral del niño: socioafectivo, cognitivo, psicomotriz y de lenguaje. Es primordial que estos rincones se ajusten a las necesidades de juego de los niños. El rol del docente en esta metodología es de guía, motivador y observador (Mármol & Conde, 2023).

Al examinar y comprender esta metodología desde la perspectiva de su relevancia en las aulas ecuatorianas, se concluye que abordar un tema de enseñanza mediante la creación de un rincón puede ser beneficioso para el aprendizaje.

je. En este caso, dicho enfoque puede ser el medio apropiado para desarrollar productos lúdicos que fomenten la inteligencia emocional, estableciendo así un “rincón de las emociones”. Tomando en cuenta los criterios previamente mencionados: que los productos sean identificables, confiables, que prioricen el juego y no contribuyan a un exceso de materialidad.



IMG 40

## Conclusión

Tomando en cuenta los conceptos analizados y sus condicionantes, se plantea para la metodología partir de la idea de Objetos Lúdicos de Castillo, que se enfoca en entender lo que se aprende, quién lo aprende y cómo lo aprende. Adicionalmente, dentro de la clasificación de los objetos lúdicos se tomarán como referencia, los objetos lúdicos no videntes, siendo la inteligencia emocional, el aprendizaje para lograr. Además, se seleccionan tres componentes del modelo de Salovey y Mayer de la Inteligencia Emocional, para que el niño mediante los productos pueda: identificar, comprender y regular sus emociones. Siguiendo así, hacia el concepto de Diseño Emocional en tres fases de Norman, en el que el producto sea atractivo para los niños y niñas de 3 a 5 años, sencillo de usar y les permita interactuar de manera positiva con los demás. Para resumir y objetivar esta información, se utilizará la pirámide de Aaron Walter de Usabilidad, en la que el producto lúdico deberá ser funcional, confiable, usable y placentero, para que en los infantes se genere el deseo de jugar con el producto. Que sea fácil de usar y que no les resulte difícil su utilización. Finalmente, todos estos conceptos serán plasmados bajo la metodología de juego-trabajo con la creación de productos identificables y confiables que prioricen el juego y no contribuyan a un exceso de materialidad, formando así un rincón de las emociones.

# CAP 03

## Ideación



Este capítulo aborda aspectos importantes de las entrevistas realizadas a expertos acerca de la inteligencia emocional en niños y niñas de educación inicial. Siguiendo se expone en base a los antecedentes y el marco teórico, las necesidades obtenidas para el usuario, el producto, sus preferencias de juego y su aprendizaje cognitivo. Luego se describen cuatro personas design, los perfiles son los de una educadora de 4 años, una madre de una niña de 5 años, una niña de 5 años, un niño de 3 años. Posteriormente se muestran homólogos analizados bajo aspectos formales, funcionales y tecnológicos. Para luego llegar a un proceso de ideación en el que se plantean en base a lo obtenido diez criterios e ideas para el diseño de productos. Posterior a esto se plantea el partido de diseño en el que se muestra el aspecto formal, funcional y tecnológico escogido para este proyecto en base a la información obtenida. Luego se definen tres propuestas de diseño bajo distintos criterios y necesidades del producto. Finalmente a partir de este proceso se plantea una propuesta que cumple de mejor manera con las necesidades del usuario y del producto.

### **Análisis de necesidades**

Para comprender mejor las necesidades tanto del producto como del usuario, se llevaron a cabo entrevistas con diversos expertos, lo que condujo a las siguientes conclusiones para el usuario y para el producto:

#### ***Necesidades del usuario***

- Identificar sus emociones básicas
- Gestionar sus emociones
- Desarrollar sus habilidades socioemocionales

#### ***Necesidades del producto***

- Contener expresiones simbólicas de las emociones básicas
  - Poseer una metodología para gestionar las emociones
- Incluir colores  
Preferencias de juego comunes
- Rompecabezas
  - Bloques de construcción
  - Juegos de encaje

#### ***Aprendizaje cognitivo común de niños y niñas de tres a cinco años***

- Aprender formas básicas
- Clasificar formas y colores
- Armar formas simples
- Reconocer animales
- Nociones espaciales

# Perfil de usuario

## ANDREA

**Edad:** 35 años

**Nivel académico:** Profesional

**Ocupación:** Profesora de inglés de universitarios

**Aspiraciones:** Que sus hijas sean felices y crecer profesionalmente.

**Objetivos:** Dar una buena enseñanza a sus hijas para que al crecer sean felices.

### **Bibliografía:**

Andrea es una mujer de 35 años y madre soltera. Tiene dos hijas de 8 y 5 años. Criarlas sola presenta sus desafíos al momento de darles una buena enseñanza. Con una carrera enfocada en la educación, Andrea tiene un profundo entendimiento de la importancia de la salud emocional y el bienestar para sus hijas. Reconoce que criar niñas felices no solo implica proveer para ellas, sino también guiarlas a través de las complejidades de sus emociones. Una de las mayores dificultades para Andrea es su propia incertidumbre sobre cómo enseñar a sus hijas sobre las emociones. Sin embargo, está comprometida a aprender, siempre está en busca de recursos y juguetes para asegurarse de que está brindando el mejor apoyo emocional posible para que sus hijas se desenvuelven de manera positiva en los distintos entornos. Para Andrea el objetivo no es solo criar niñas felices, sino también prepararlas para convertirse en mujeres felices y seguras de sí mismas en el futuro. Quiere que sus hijas sean capaces de enfrentar los desafíos de la vida con resiliencia y empatía.



IMG 41



IMG 42

## MAYRA

**Edad:** 55 años

**Ocupación:** Profesora de Educación Inicial de 4 años y Psicóloga Infantil

**Aspiraciones:** Jubilarse habiendo dedicado su vida a enseñar.

**Objetivos Profesionales:** Educar y enseñar a los niños para que puedan crecer siendo hombres y mujeres felices y de bien.

### **Bibliografía:**

Mayra es una educadora con una trayectoria de dedicación y compromiso en el campo de la enseñanza. Con más de 30 años de experiencia. Su pasión es enseñar y educar, tiene una firme creencia en el poder de la educación en las aulas. Mayra reconoce que las emociones en los niños son un aspecto fundamental en su desarrollo y es una enseñanza consecutiva. Como profesora de educación inicial, Mayra tiene como objetivo principal enseñar a sus alumnos cómo comportarse de la mejor manera, no solo en términos de etiqueta social, sino también en términos de bienestar emocional con ellos y con los demás. Cree firmemente que los niños deben aprender a tolerar las frustraciones y saber que es lo que sienten. Mayra también se esfuerza por fomentar la empatía en sus alumnos. En su búsqueda por promover emociones positivas en sus alumnos, Mayra ha explorado diversas metodologías y herramientas, actualmente donde ejerce se usa la metodología juego-trabajo, que integra el juego y el aprendizaje para involucrar a los niños de manera activa en su propio desarrollo y le ha brindado resultados positivos. Además, Mayra está constantemente en busca de recursos y herramientas prácticas para enriquecer su práctica docente. Reconoce la importancia de utilizar juegos y actividades lúdicas para hacer que el aprendizaje sea más significativo y divertido para sus alumnos.

## DANAE

**Nombre:** Danae

**Edad:** 5 años

**Ocupación:** Estudiante de nivel inicial

**Institución:** Escuela de Educación Básica Simón Bolívar

**Objetivos:** Jugar

### **Bibliografía:**

Danae es una niña enérgica pero un poco tímida. Sus juegos y juguetes favoritos son las muñecas, los rompecabezas, las pelotas, los colores, pintar y construir con bloques. Danae también tiene necesidades emocionales y sociales que son importantes para su desarrollo. Está en continuo aprendizaje sobre cómo expresar sus emociones y a relacionarse de manera positiva con su entorno. Uno de sus mayores problemas es que discute mucho con su hermana de 8 años por los juguetes. A través del apoyo amoroso de su madre y educadores, está descubriendo cómo comunicarse de manera efectiva con ella. Su meta principal en esta etapa de vida es alcanzar niveles crecientes de identidad y autonomía y sentirse querida por su mamá y hermana. Además, está aprendiendo a relacionarse adecuadamente con su medio social.



IMG 43



IMG 44

## EDUARDO

**Nombre:** Eduardo

**Edad:** 3 años

**Ocupación:** Estudiante de nivel inicial

**Objetivos:** Jugar

### **Bibliografía:**

Eduardo es un niño lleno de energía y curiosidad, cuyo mundo gira en torno al juego. Sus juegos favoritos son armar rompecabezas, construir bloques y jugar con figuras de animales y frutas. Además, disfruta correr y jugar con pelotas. Le gustan mucho los colores. Eduardo ya está comenzando a desarrollar habilidades importantes para su crecimiento emocional y social. Está en el proceso de aprender a ser autónomo y a llevarse bien con sus compañeros y compañeras. A través de su maestra desarrolla habilidades para saber qué es lo que siente, al ser un niño muy enérgico a veces se irrita muy rápido si no le permiten algo, por eso es importante que aprenda a relacionarse de manera positiva con él y con los demás.

# Homólogos



IMG 45



IMG 46

## MY MOOD MEMO

Autor: Plantoyo

Edad: 5 años en adelante

Aspecto Formal: Formas geométricas, colores fríos y cálidos del círculo cromático, texturas lisas y de relieve.

Aspecto Funcional: Su función es la de identificar y agrupar de manera visual las emociones, mediante rasgos y colores.

Aspecto Tecnológico:

Materiales: Madera, pegamento no formaldehído, pigmentos orgánicos a base de agua no tóxicos.

Procesos de fabricación: Se utilizó una máquina CNC para cortar y calar las piezas. Una vez cortadas las piezas, se lija cada pieza y luego con pigmentos orgánicos se las pinta una a una, al estar secas se coloca un sellante a base de agua y se deja secar nuevamente. Finalmente para la rueda se utiliza un vinil impreso que se pega sobre la madera.

Resumen: Consta de 24 fichas de madera con 12 emociones diferentes para identificarlas. Los niños unen las emociones de las piezas con sus emociones idénticas en la rueda, mientras memorizan los rasgos de cada emoción y el color que las representa, este proceso mediante la repetición apoya y fomenta el desarrollo de la inteligencia emocional y la comunicación a través del juego.

## EMOYING

*Autor: Wodibow*

*Edad: 3 años en adelante*

*Aspecto Formal: Formas geométricas, color natural de la madera y negro, texturas lisas.*

*Aspecto Funcional: Su función es identificar las emociones al formarlas mediante sus rasgos y así permitirle al niño o niña expresar la emoción que sienten.*

*Aspecto Tecnológico:*

*Materiales: Madera de haya e imanes, sus expresiones faciales están pintadas con pintura de agua ecológica.*

*Procesos: Con una máquina CNC se corta cada pieza, luego se las lija, después con pintura de agua ecológica se pintan las expresiones y se deja secar, después se coloca un sellante a base de agua y se deja secar nuevamente. Finalmente con goma blanca se pega los imanes y se deja secar una vez más.*

*Resumen: Es un set de piezas con imán, que se pueden adherir a distintas superficies como refrigeradoras o pizarras y se pueden utilizar desde los dos años de edad. Son veinte imanes que permiten crear distintas emociones, 10 de sus piezas son distintas expresiones de ojos, y las otras 10 distintas expresiones de boca para poderlas combinar según la emoción que les identifique en ese momento, y así así puedan identificar sus emociones y entrenar exteriorizarlas de una manera práctica y divertida.*



IMG 47



IMG 48



IMG 49

## EL ROBOT DE LAS EMOCIONES

Autor: Plantoys

Edad: 3 años en adelante

Aspecto Formal: Formas geométricas, colores naturales de la madera y colores vivos, texturas, lisas.

Aspecto Funcional: La función que cumple este juguete es enseñar a identificar las emociones. Ofrece la apertura a los niños para que expresen sus emociones cambiando de rostros y encajarlos en el cuerpo del muñeco.

Aspecto Tecnológico:

Materiales: Madera, pegamento no formaldehído, pigmentos orgánicos a base de agua no tóxicos.

Proceso de fabricación: Se utiliza una máquina CNC para las formas rectas, luego con un torno y una broca de corona se realiza las formas esféricas, para los acabados se procede a taladrar los agujeros y lijar las piezas. Una vez lijadas las piezas se pintan y se las deja secar, al estar secas se coloca un sellante a base de agua. Finalmente se encaja las piezas.

Resumen: Este robot de madera consta de cuatro cabezas intercambiables, que permiten formar cuatro emociones básicas, la alegría, la tristeza, el enfado y la sorpresa. Las piernas del robot permiten que esté parado o sentado, de manera que el niño puede jugar con el muñeco.



IMG 50

## JUEGO DE PELOTA FLOTANTE

*Autor: No específico*

*Edad: 6 años*

*Aspecto Formal: Formas redondeadas, colores naturales, color rojo y blanco, texturas lisas y rugosas.*

*Aspecto Funcional: La función que cumple es enseñar al niño a soplar. Ofrece la apertura a los niños para que expresen soplen y así entrenen su respiración de una manera lúdica.*

*Aspecto Tecnológico:*

*Materiales: Madera, pintura al agua, espuma flex*

*Proceso de fabricación: Se emplea una sierra circular de mesa para dividir un listón de madera de 14 centímetros en dos partes iguales. Posteriormente, se lija una de las caras horizontales de cada una de las partes. Luego, se perfora una cavidad circular en la cara lijada de ambas partes utilizando una broca. Una vez completada la cavidad, se lijan nuevamente las superficies y se unen ambas partes con cola blanca, asegurando la creación de un agujero pasante en el listón. Este proceso se repite con los demás tubos de madera. Seguidamente, se perforan los agujeros superiores utilizando una broca. Utilizando un torno, se da forma circular exterior a los tubos. En una máquina CNC, se corta la pieza donde se encajará la pelota. Una vez obtenidas todas las piezas, se procede a su pintura, secado y finalmente se aplica un sellante.*

*Resumen: Este juego de soplar consta de dos piezas, un cuerpo para soplar y una pelota de espuma flex para elevar al soplar, permitiendo a los niños entrenar su respiración de una manera lúdica y no vidente.*



IMG 51



IMG 52



IMG 53

## RUEDA DE LAS EMOCIONES

Autor: No específico

Edad: 6 años

Aspecto Formal: Formas redondeadas, colores vivos y neutros del círculo cromático, texturas lisas.

Aspecto Funcional: La función que cumple es familiarizar al niño con distintos estados emocionales, explicando las situaciones que pueden provocarlos y enseñándole a reconocerlos tanto en sí mismo como en los demás.

Aspecto Tecnológico:

Materiales: Madera, vinil, cartón maqueta

Proceso de fabricación: Con una máquina CNC se corta la rueda principal, la flecha y las cartas, con impresión a tinta se imprime el vinil adhesivo y los adhesivos de las cartas. Mediante impresión 3D se realiza el botón amarillo que asegura la flecha en la rueda, Luego se coloca el vinil en la rueda y en las cartas. Y finalmente se ensambla la rueda.

Resumen: En este juego los niños cuentan con una rueda y 22 cartas, al girar la rueda el niño escoge la carta de la emoción y lee sobre el estado de ánimo, por qué circunstancias se pueden presentar y que las reconozca tanto en sí mismo como en el otro. De esta manera puede entrenar su identificación emocional.



IMG 54



## Ideación

En base a la problemática y los parámetros obtenidos de las entrevistas, los antecedentes y el marco teórico se plantean los siguientes criterios para el Diseño de Productos Lúdicos para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de educación Inicial.

## Ideación

**Sensorial:** El niño aprende a través de sus sentidos, es por eso que es importante que el producto tenga aspectos sensoriales para que el niño pueda diferenciar con mayor facilidad cada emoción.

Se busca generar piezas que involucren los sentidos de los niños al momento de jugar

**Estimulante:** Que el producto sea estimulante en diferentes aspectos del aprendizaje del niño, el área emocional, cognitiva, social para que el niño al través del producto, obtenga un desarrollo integral

Se pretende generar piezas que al unirlos o encajarlas entren las emociones estimulando también distintas áreas de su aprendizaje.

**Antropomorfismo:** Que el niño pueda aprender la emoción por medio de la imitación, en este caso el antropomorfismo tomaría rasgos físicos humanos de la emoción para aplicarlos en un producto.

Se busca crear piezas a través de rasgos simbólicos faciales que representan las distintas emociones básicas.

**Desarmable:** Que el producto sea desarmable para que el niño pueda tener una mayor interacción al obtener varias piezas que representan las distintas emociones y que juntas forman un sistema emocional.

Se basa en la creación de elementos que en conjunto forman una emoción.

**Apilable:** Que el producto permita a los niños apilar las piezas de manera vertical u horizontal, esto es importante ya que el niño tiene como preferencia los productos que se pueden encajar y promueven sus habilidades motoras, visuales y de resolución de problemas.

Se busca mediante formas básicas crear piezas para que los niños puedan crear juegos en los que



IMG 55



## Ideación

se apilan para formar una emoción y aprender sobre emociones

**Resistencia:** Que el producto no se rompa fácilmente ya que el niño manipula los juguetes y este no debe romperse de manera fácil.

Se busca crear piezas simples a través de formas básicas y materiales concisos como la madera o MDF.

**Versatilidad:** Diseña el producto de manera que pueda ser utilizado de diferentes maneras y en una variedad de contextos. Esto permite que los niños exploren y practiquen diferentes habilidades emocionales de manera creativa.

Se busca crear piezas que tengan versalidad en cuanto al espacio es decir que puedan ser desmontables y colocarse en otro lugar.

**Cromática:** Que el producto contenga una cromática de acuerdo al aprendizaje de los niños de 3 a 5 años, que son los colores básicos y los colores del arcoiris

En base a las emociones y su relación con los colores se pretende crear piezas donde el niño mediante colores, reconozca la emoción y llame su atención a jugar.

**Modularidad:** Los niños intercambian piezas en el juego la mayoría del tiempo, se puede aplicar en el producto al permitir distintas combinaciones para así formar las distintas emociones.

Se pretende crear piezas que al unirlas de distintas maneras, formen distintas emociones.

**Simplicidad:** Los productos deben ser fáciles de entender para los niños, evitando la complejidad excesiva que pueda dificultar su uso o comprensión.

Se pretende crear piezas que sean fáciles de entender para que los niños no lleguen a frustrarse.

# Partidos de Diseño

Para realizar el partido de diseño se tomó en consideración las necesidades del producto y las preferencias de juego en común obtenidas a partir de los antecedentes, el marco teórico, y los perfiles de usuario y las entrevistas.

## ***Consideraciones Formales***

El enfoque formal de estos productos lúdicos se basa en el minimalismo colorido, una estética que combina la simplicidad del minimalismo con la vivacidad y el dinamismo del color. Esta elección está profundamente arraigada en principios del aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial ya que ellos aprenden mediante formas básicas y colores.

## ***Consideraciones Antropométricas***

Se tomó medidas percentil 5 y 95 para determinar al niño más pequeño y más grande  
Las medidas tomadas fueron estatura  
Las medidas tomadas fueron de las medidas latinoamericanas de un niño y niña de 3 y 5 años

## ***Consideraciones Funcionales***

Las consideraciones funcionales de estos productos son aportar en que los niños identifiquen sus emociones básicas: la alegría, la tristeza, el enojo, el miedo y el desagrado, que trabajen su gestión emocional mediante la respiración y que desarrollen sus habilidades socioemocionales.

## ***Consideraciones Tecnológicas***

En el partido tecnológico es esencial tener en cuenta tanto los materiales utilizados como también la construcción del producto. Los productos serán creados bajo dos tecnologías. Corte CNC y a láser para las piezas de mayor tamaño e impresión 3D para detalles.



IMG 56



## ***Materiales***

### ***MDF***

Para brindar durabilidad a los productos se utilizará MDF al ser un material versátil que se puede moldear y cortar fácilmente en una amplia variedad de formas y tamaños. Además el MDF es más ligero que la madera sólida, lo que lo hace más manejable y seguro para los niños pequeños. El MDF tiene una superficie lisa y uniforme que es ideal para la aplicación de colores brillantes y vibrantes. A pesar de ser ligero, el MDF es resistente al desgaste, lo que garantiza una vida útil prolongada para los productos. Esto es importante en entornos escolares donde los productos están sujetos a un uso frecuente y a veces brusco.

### ***Acrílico***

Para brindar estimulación visual que permite que los colores brillantes y vibrantes resalten de manera notable se utilizará acrílico, además, el acrílico transparente es un material seguro para los niños, ya que es menos propenso a romperse en comparación con el vidrio. Su resistencia al impacto lo hace ideal para productos que serán manipulados por manos pequeñas sin el riesgo de lesiones por fragmentación. También el acrílico transparente es sorprendentemente duradero. Es resistente a los arañazos y a la decoloración, lo que garantiza que los productos conserven su apariencia atractiva incluso después de un uso repetido.

### ***Filamento Pla***

Para brindar piezas necesarias y personalizadas al diseño se utilizará impresión 3D con filamento Pla. Las piezas impresas en 3D pueden diseñarse para ser duraderas, lo que significa que pueden soportar el desgaste típico del juego y no representan riesgos de seguridad como bordes afilados o partes pequeñas que puedan desprenderse.

### ***Consideraciones funcionales***

Las consideraciones funcionales de estos productos son aportar en que los niños identifiquen sus emociones básicas: la alegría, la tristeza, el enojo, el miedo y el desagrado, que trabajen su gestión emocional mediante la respiración y que desarrollen sus habilidades socioemocionales.



IMG 57



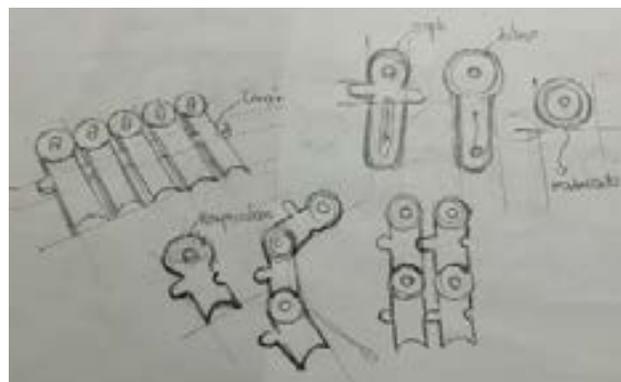
IMG 58



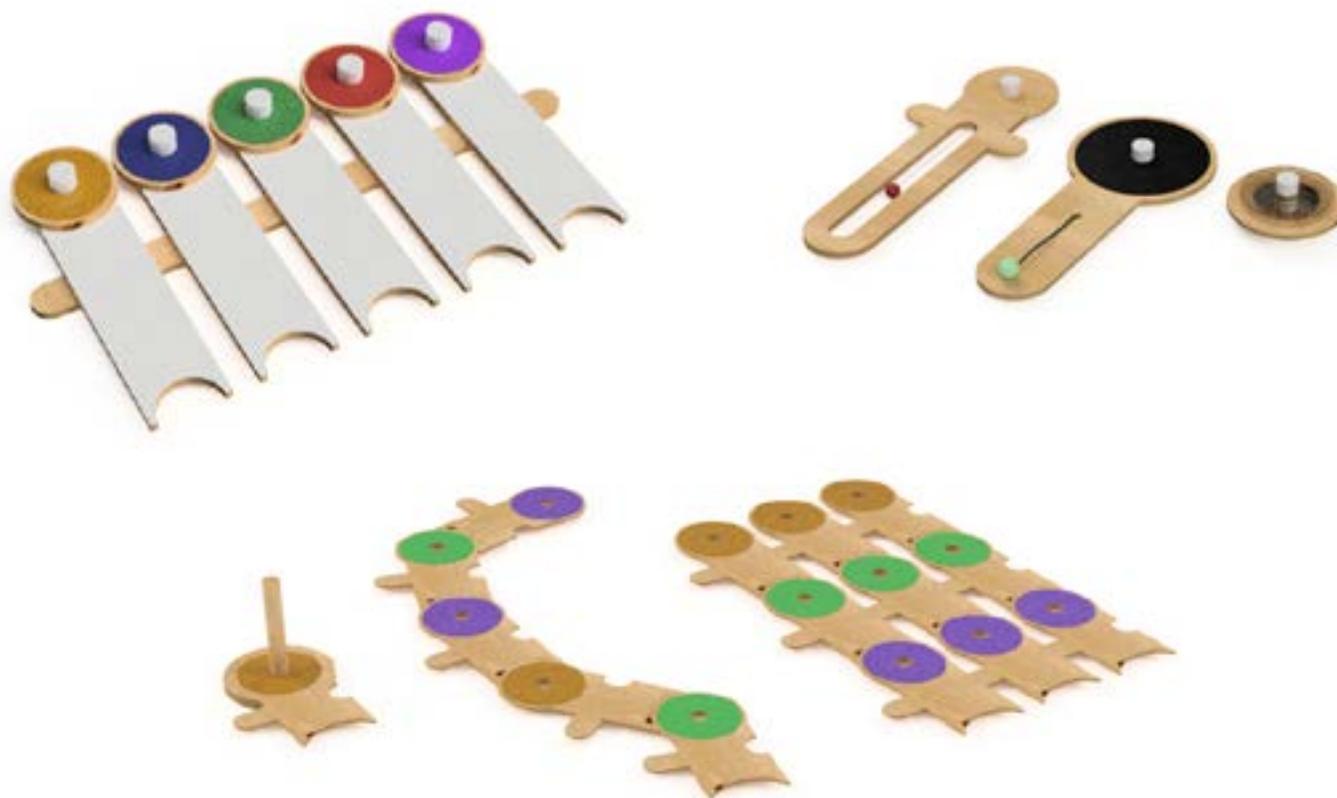
IMG 59

# Bocetación

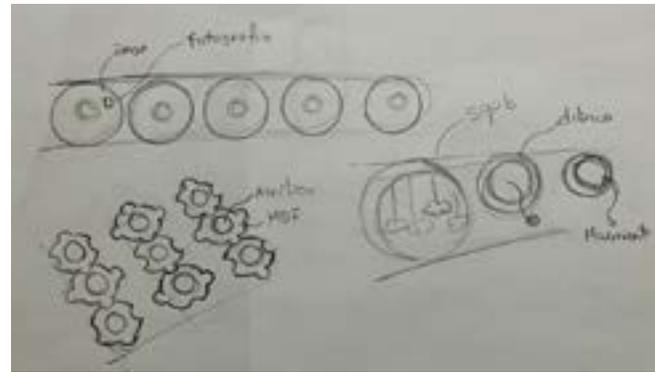
ANTROPOMORFISMO - CROMÁTICA - RESISTENCIA



IMG 60



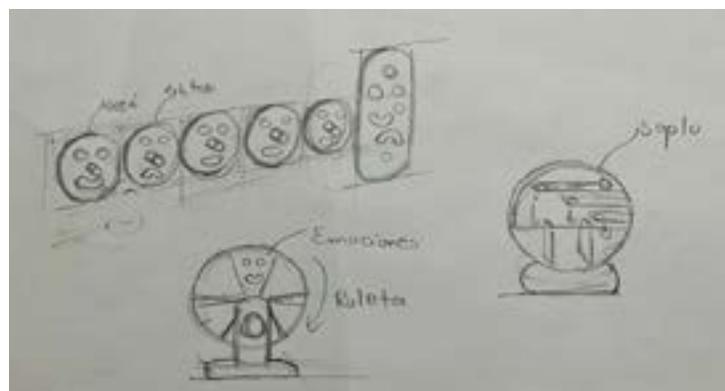
SIMPLICIDAD - CROMÁTICA - RESISTENCIA



IMG 61



ESTIMULANTE - RESISTENCIA - CROMÁTICA



IMG 62





# PROPUESTA FINAL

Se llevaron a cabo diferentes etapas creativas en las cuales se exploraron y plantearon diferentes propuestas bajo distintos conceptos. Finalmente se optó por diseñar en base la tercera propuesta que cumplía con la mayor cantidad de parámetros obtenidos de la ideación y de las necesidades del producto y del usuario.

## EL RINCÓN DE LAS EMOCIONES

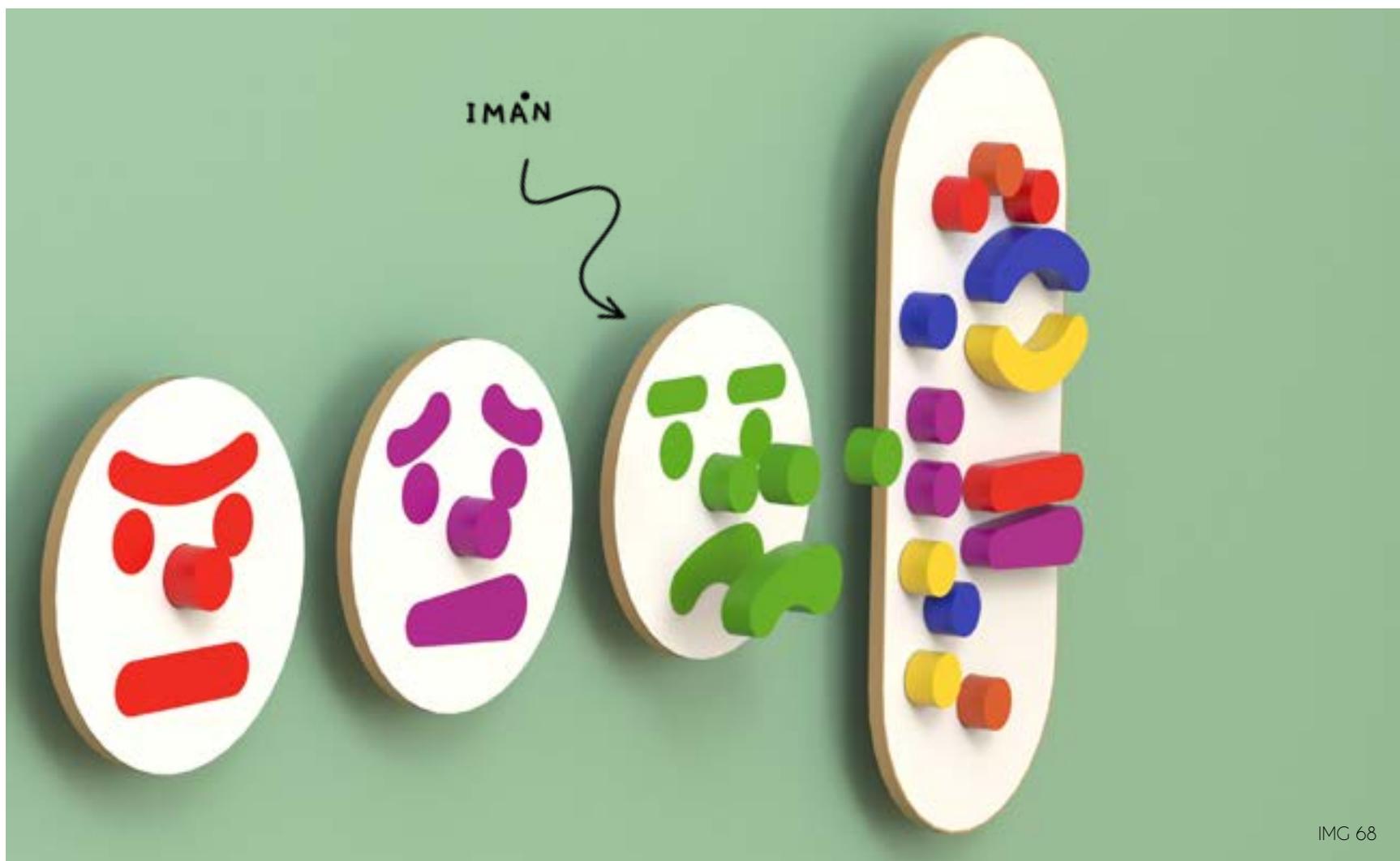


IMG 63

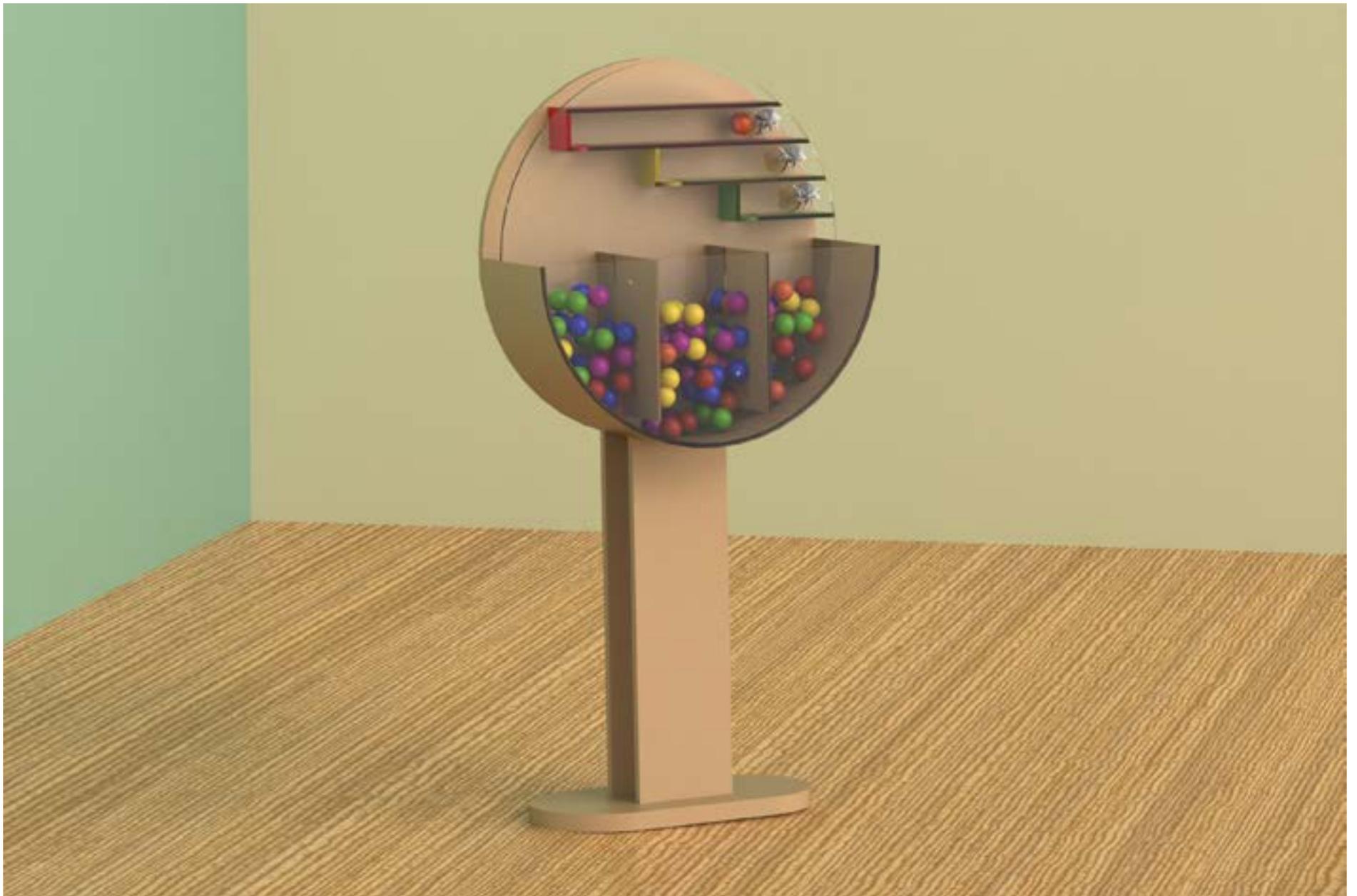
# LAS PIZARRAS DE LA IDENTIFICACIÓN



IMG 67



# LOS TUNELES DE LA RESPIRACIÓN

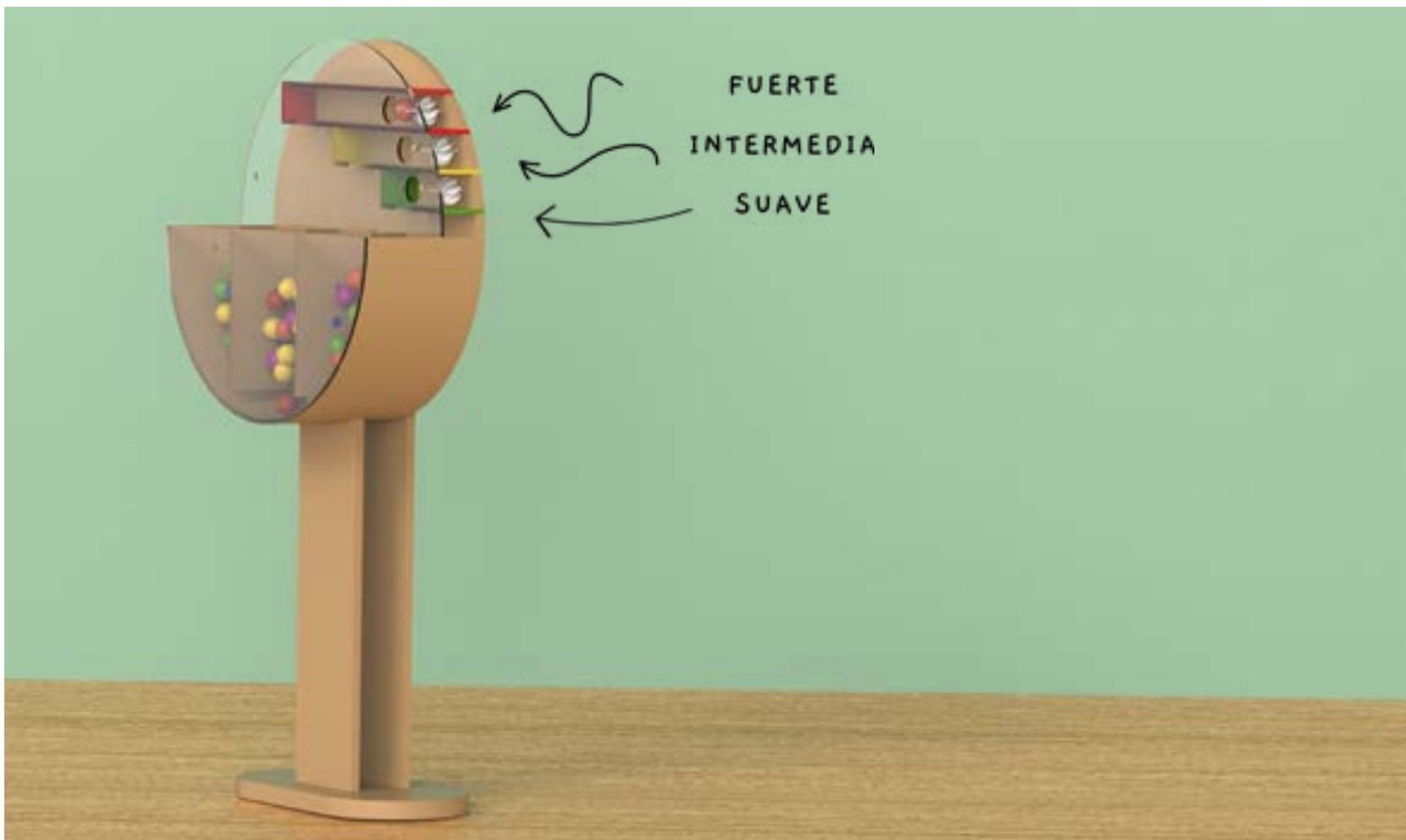


IMG 64



GESTIONA SUS EMOCIONES MED  
EL ENTRENAMIENTO DEL SOPLO

IMG 65



FUERTE  
INTERMEDIA  
SUAVE

IMG 66

# LA RUEDA DE LAS EMOCIONES



## AMARILLO ( ALEGRÍA)

- MUEVE EL ESQUELETO
- BRINCAR
- CANTAR
- ¡¡QUÉ HACES CUANDO ESTÁS FELIZ?

## ROJO ( ENOJO)

- LA RESPIRACION DE LA ABEJA
- LA RESPIRACION DEL ARCOIRIS
- COMPAÑEROS DE RESPIRACIÓN
- ¡QUE HAGO CUANDO ESTOY ENOJADO?

## AZUL (TRISTEZA)

- VAMOS A PREGUNTAR QUE HAGO CUANDO ESTOY TRISTE
- NOS VAMOS A DAR UN ABRAZO A NOSOTROS MISMOS Y LUEGO ENTRE TODOS

## MORADO ( MIEDO)

- VAMOS A CONTAR ALGO QUE NOS DA MIEDO
- VAMOS A DIBUJAR A QUE LE TENEMOS MIEDO

## VERDE (DESAGRADO)

- VAMOS A BUSCAR UN OBJETO QUE NO NOS AGRADE
- VAMOS A DECIR PORQUE NO NOS AGRADA

## ARCOIRIS ( JUEGOS COLABORATIVOS)

- LA GALLINITA CIEGA
- EL LOBO FERÓZ
- EL GATO Y EL RATÓN
- EL TELÉFONO DAÑADO

MEDIANTE JUEGOS DIRIGIDOS  
ENTRENA SU ASPECTO SOCIOEMOCIONAL

IMG 70

# Empaque



IMG 71



IMG 72

# “EL RINCÓN DE LAS EMOCIONES”

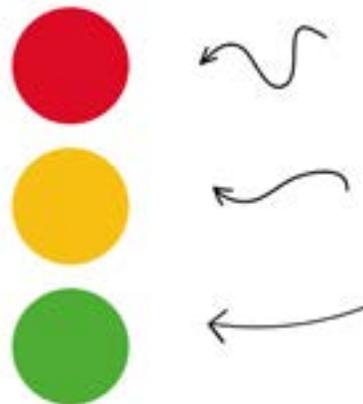
## LAS PIZARRAS DE LA IDENTIFICACIÓN



IDENTIFICA Y MEMORIZA SUS EMOCIONES BÁSICAS MEDIANTE FORMAS Y COLORES  
PARA NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

IMG 73

### “EL RINCÓN DE LAS EMOCIONES” LOS TUNELES DE LA RESPIRACIÓN



GESTIONA SUS EMOCIONES MEDIANTE EL ENTRENAMIENTO DEL SOPLO  
PARA NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

IMG 74

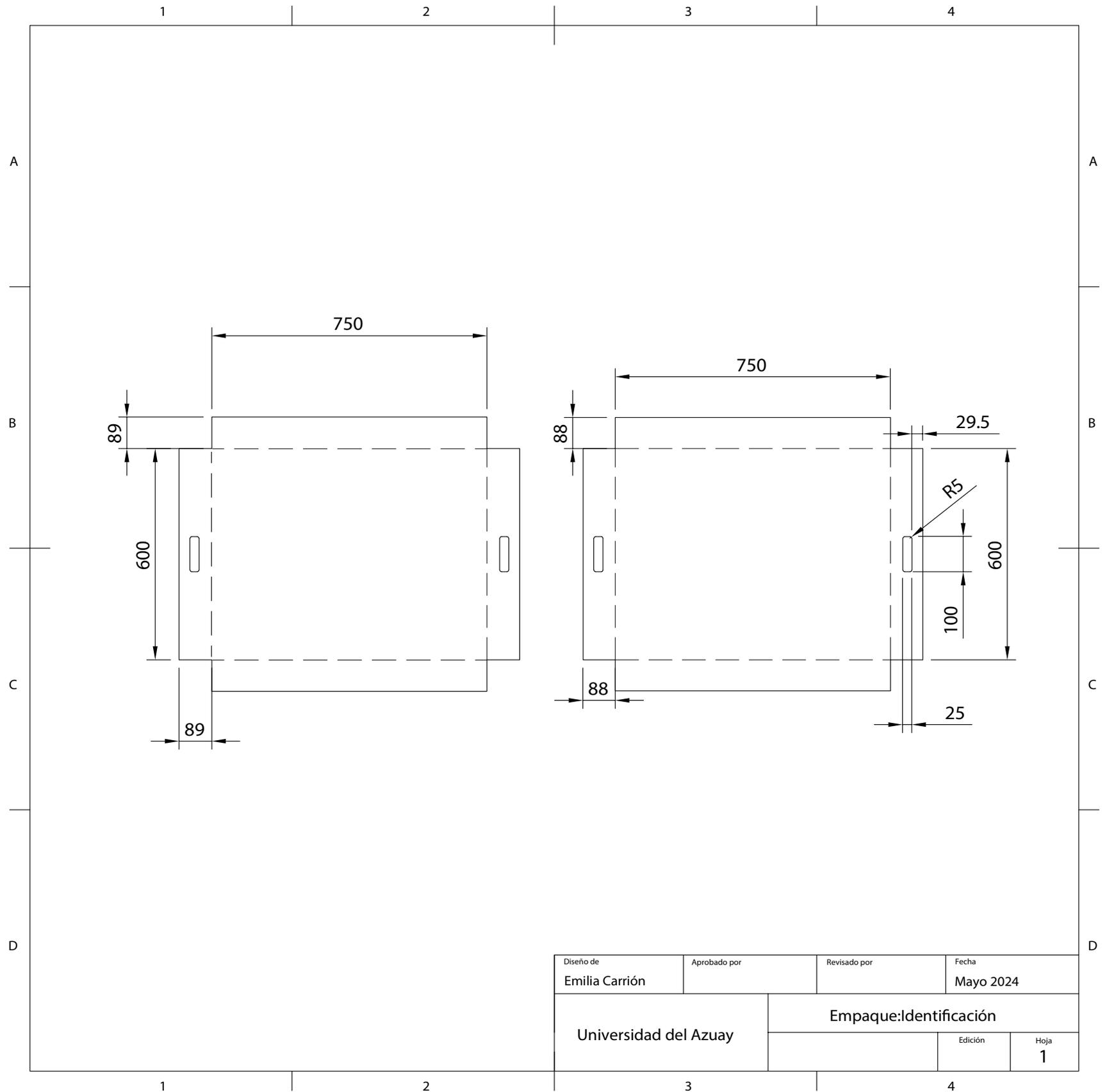
### “EL RINCÓN DE LAS EMOCIONES” LA RUEDA DE LAS EMOCIONES

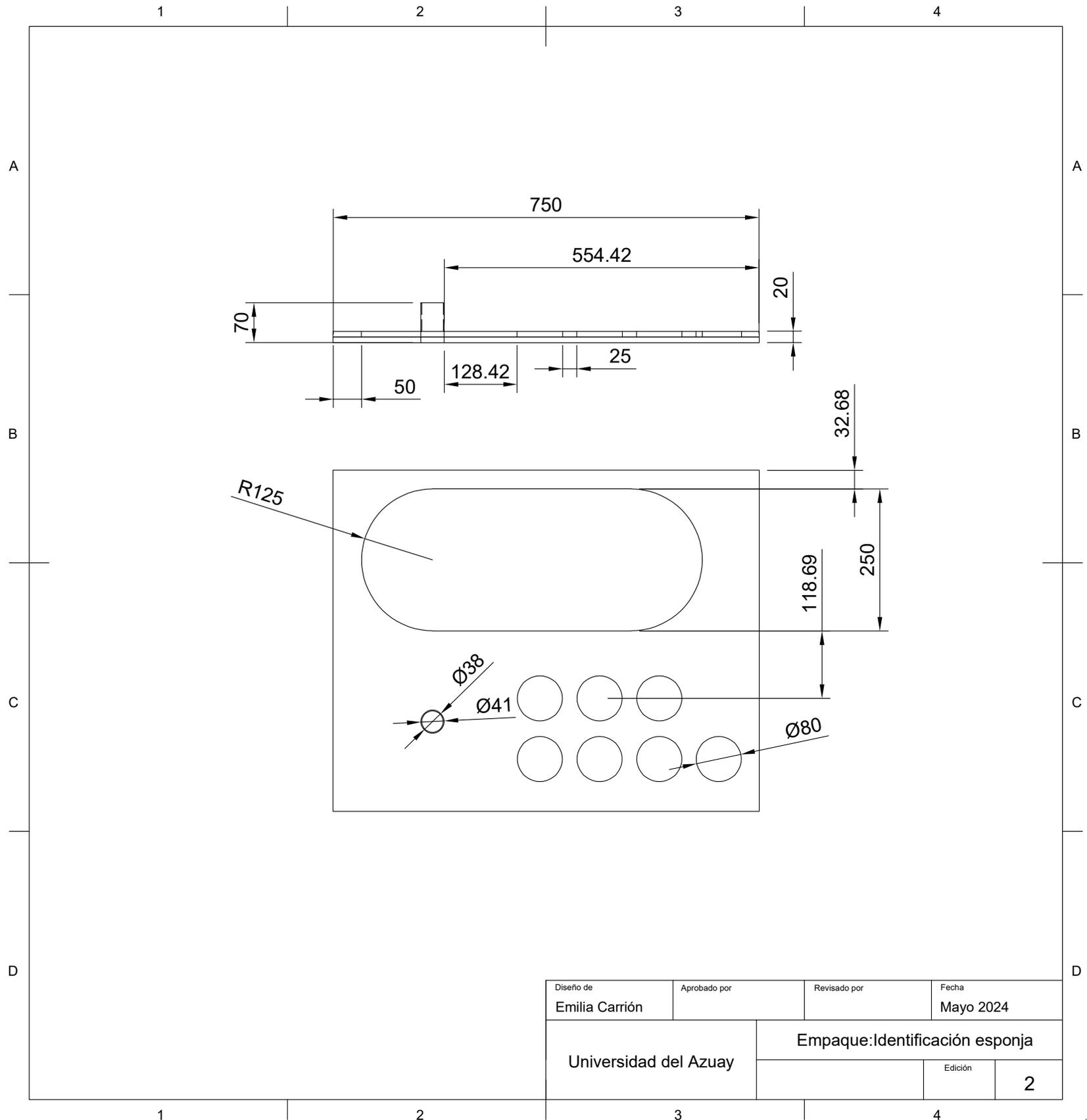


MEDIANTE JUEGOS DIRIGIDOS  
ENTRENA SU ASPECTO SOCIOEMOCIONAL  
PARA NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

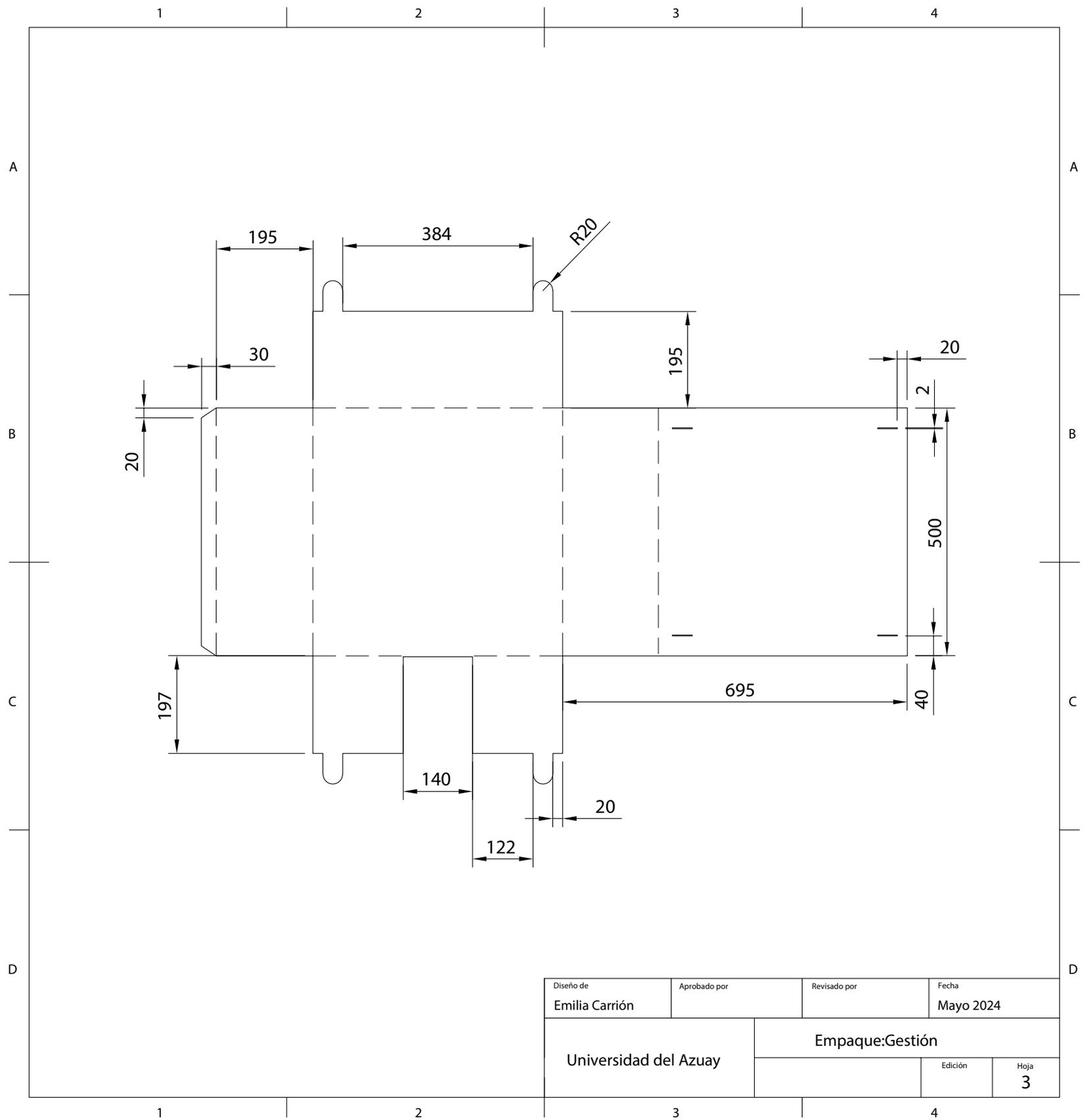
IMG 75

# Troqueles



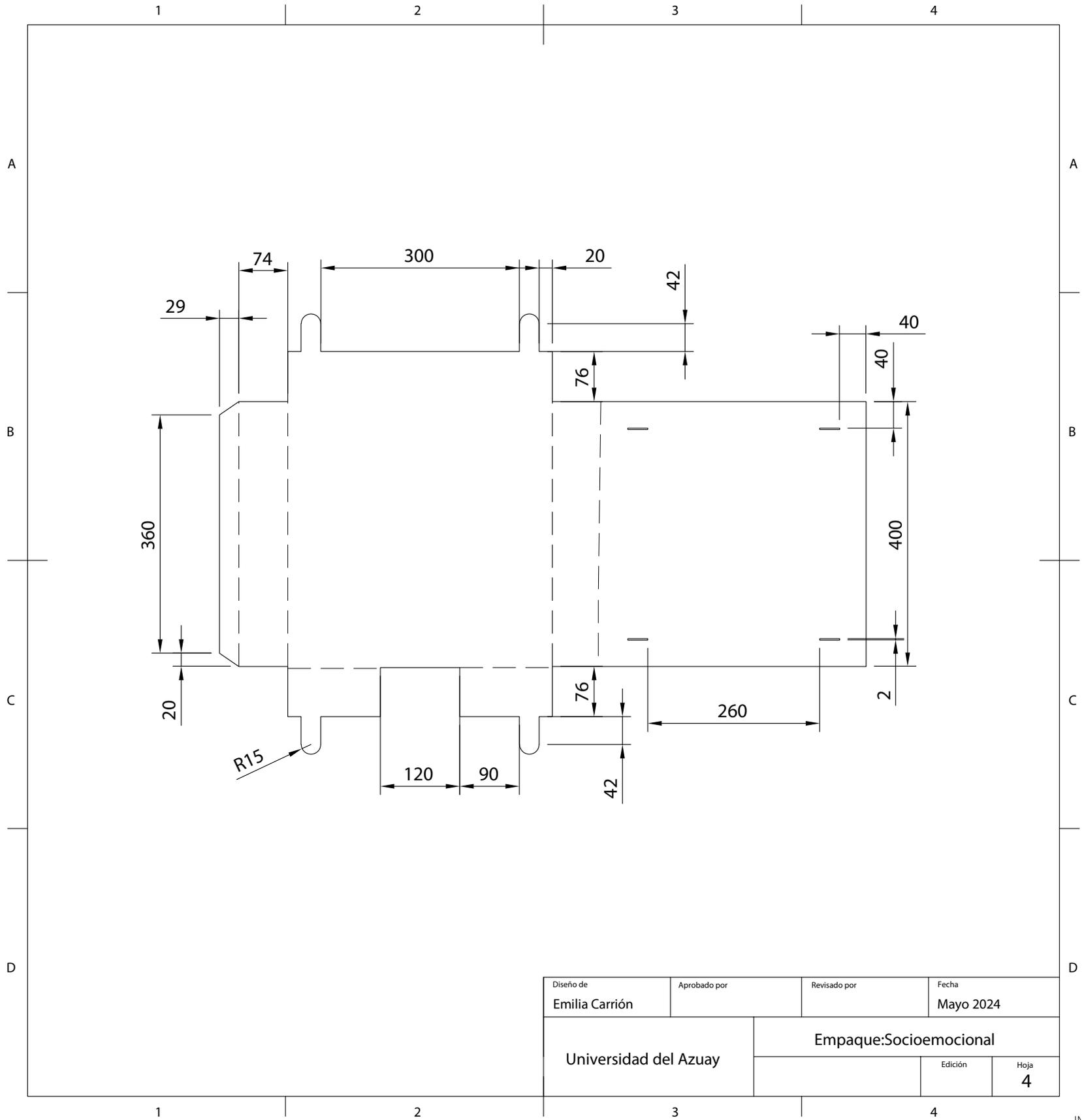


IMG 77



|                             |              |                 |                    |
|-----------------------------|--------------|-----------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por    | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Empaque:Gestión |                    |
|                             |              | Edición         | Hoja<br>3          |

IMG 78



|                             |              |                        |                    |
|-----------------------------|--------------|------------------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por           | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Empaque:Socioemocional |                    |
|                             |              | Edición                | Hoja<br>4          |

IMG 79

# Maqueta de estudio



IMG 80

# Manual de uso



## EL RINCÓN DE LAS EMOCIONES

### Las pizarras de la identificación

El producto permite a los niños identificar sus emociones básicas. Para este juego el docente indica al niño que debe tomar las piezas de la pizarra grande e ir las colocando en las pizarras de las emociones en base al color y forma.

### Los túneles de la respiración

El producto posibilita a los niños practicar la respiración, lo que contribuye a su regulación emocional. Para este juego el docente indica al niño dónde colocar la pelota y como soplar a través de cada túnel para que el niño repita la misma acción después de la enseñanza. También puede ser usado para desviar la conducta de comportamiento, si el niño se encuentra en un momento en el que se necesita regular la emoción, el docente puede llevarlo a que sople en los túneles de la respiración y así gestionar el comportamiento.

### La rueda de las emociones

El producto permite entrenar en los niños sus habilidades socioemocionales. Para este juego el docente gira la rueda y una vez que el puntero indica la emoción el docente escoge una opción de los juegos planteados en base a esa emoción. Luego procede a indicarles a los niños, por ejemplo, si cae en enojo escoge un tipo de respiración e indica a los niños como hacerla. El espacio en blanco dentro de cada emoción es un espacio para que el docente proponga ejercicios en base a las necesidades de sus alumnos.



## Conclusión

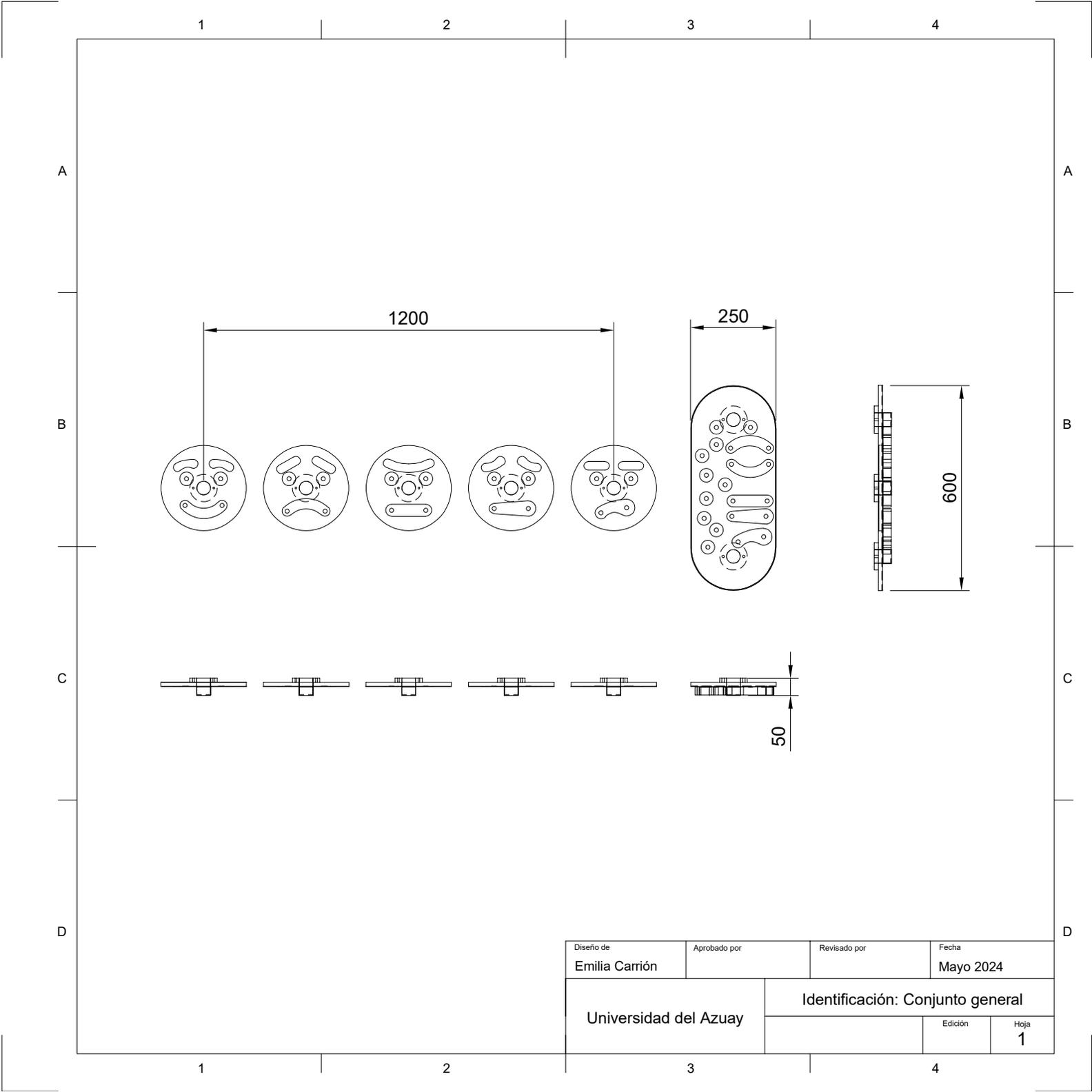
En resumen, el análisis de las necesidades tanto del usuario como del producto ha delimitado criterios claros para el diseño de productos lúdicos destinados a fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de educación inicial. Estos criterios comprenden enseñar a los niños a identificar y conectar con sus emociones para gestionarlas y empatizar con su entorno. Además, se busca enseñar mediante las capacidades cognitivas propias del niño, utilizando elementos como formas básicas y colores para identificar, entrenar y comprender las emociones. Por último, se reconoce que los niños de 3 a 5 años aprenden cognitivamente mediante la estimulación, la manipulación de formas básicas y la comprensión de colores.

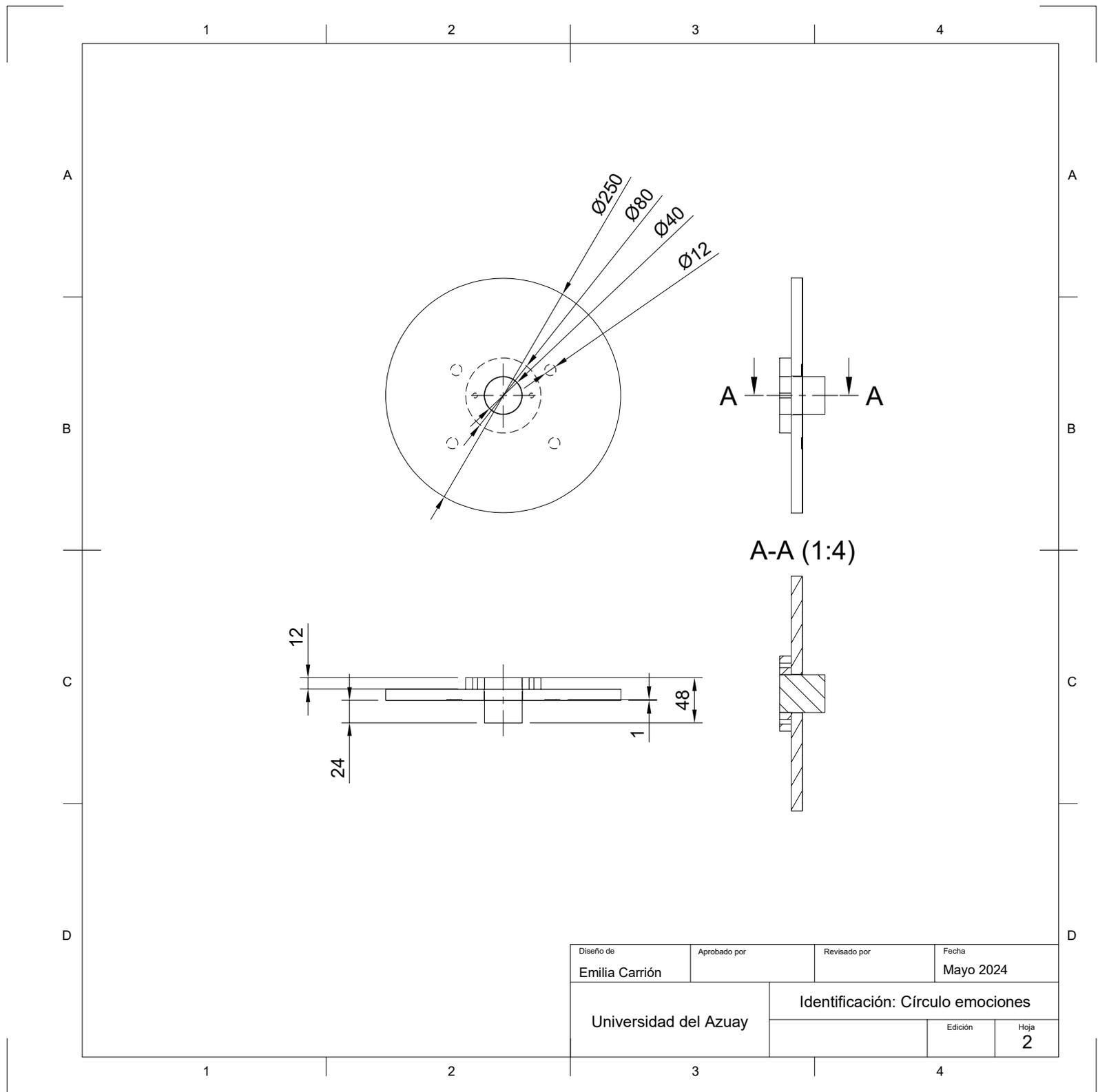
CAP 04

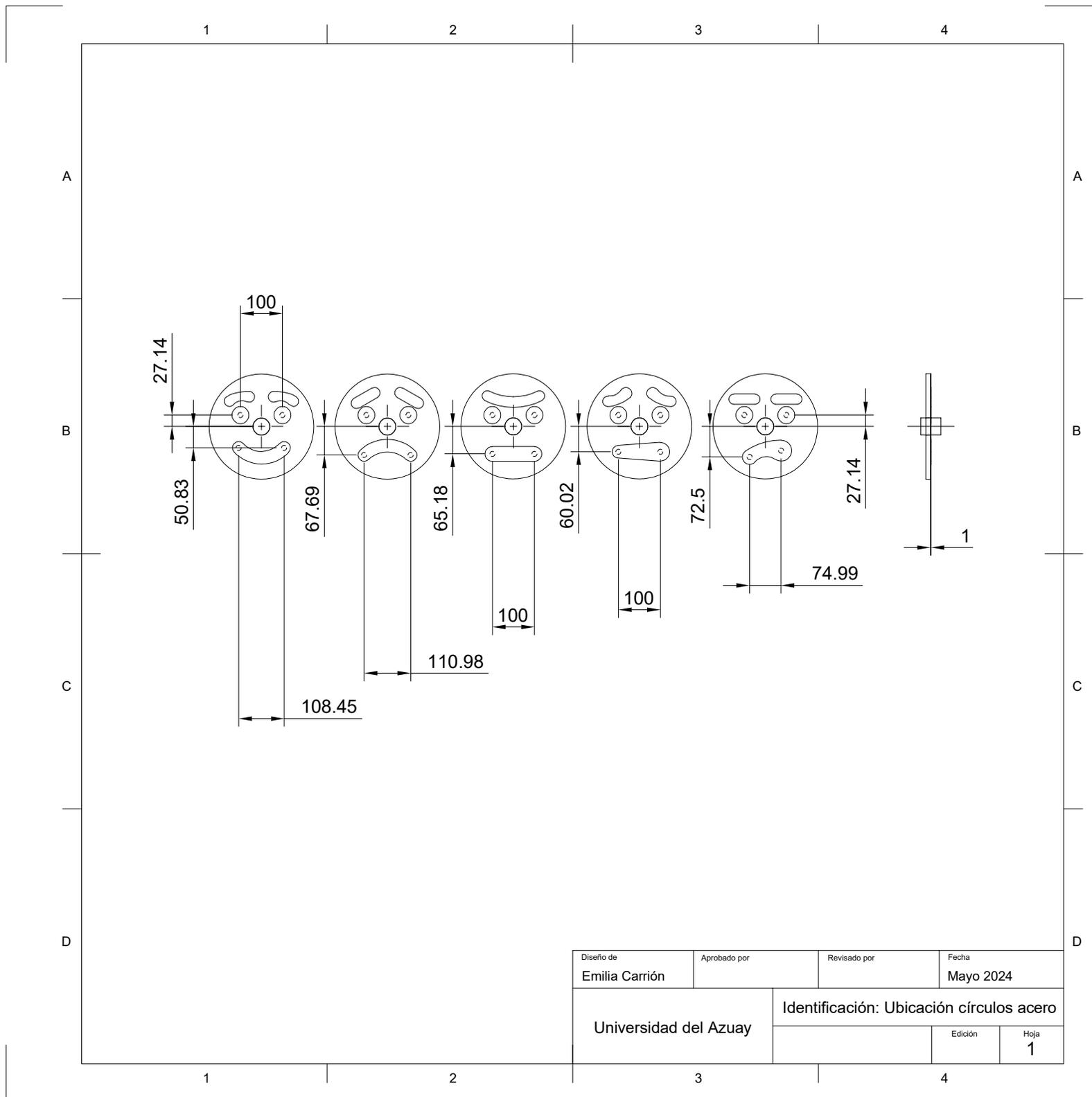
# Documentación Técnica

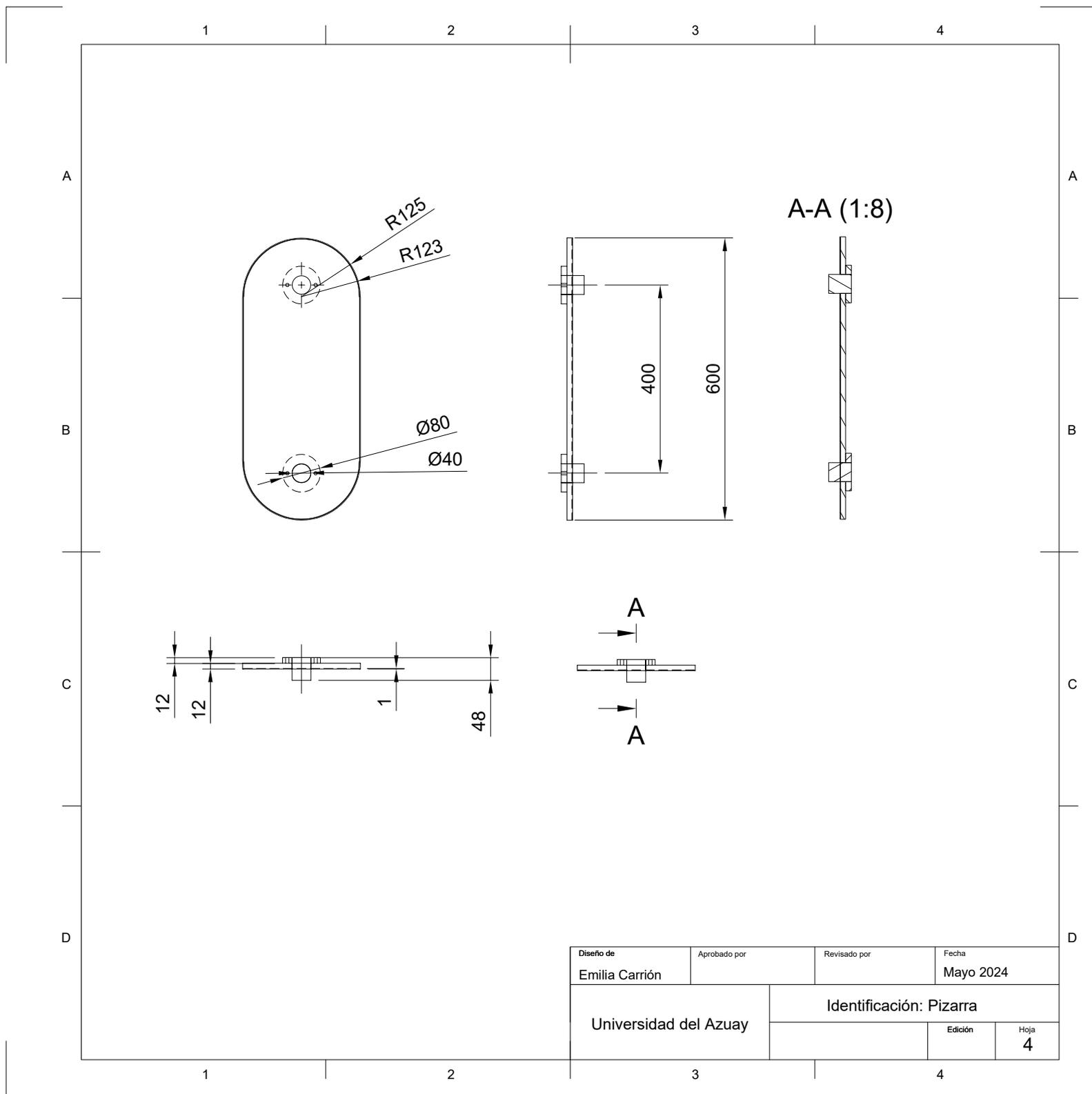


# Documentación Técnica

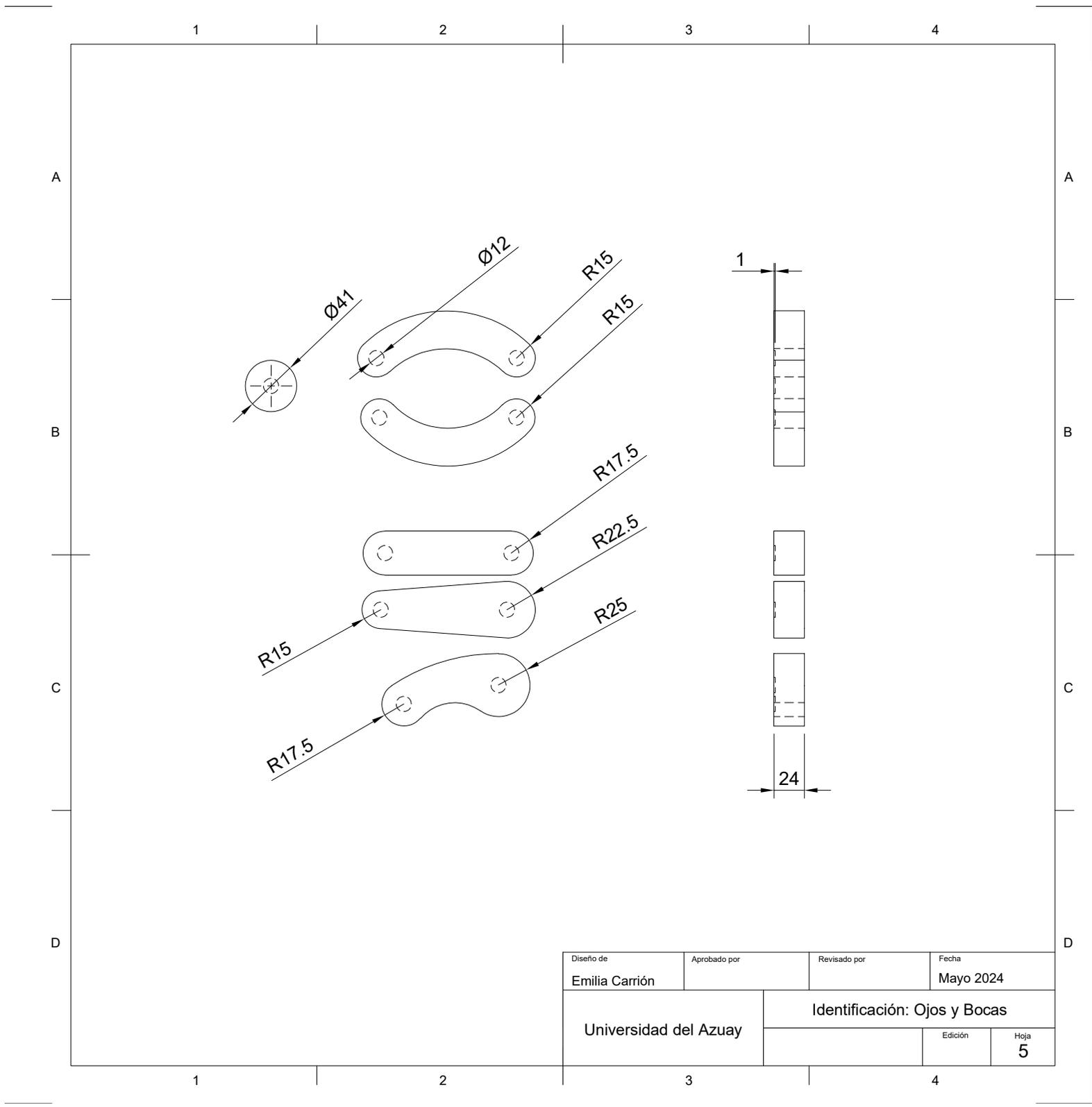




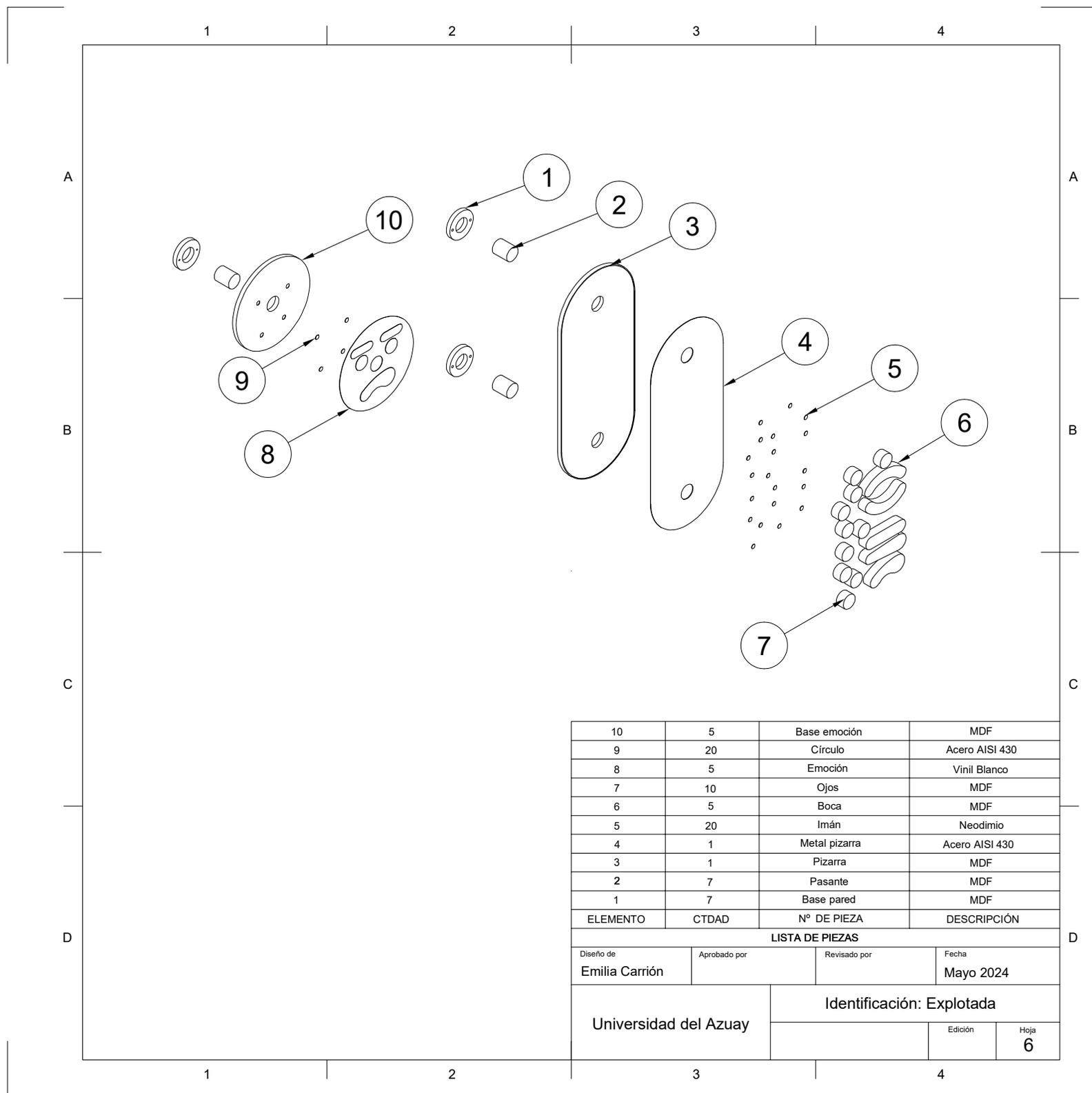




|                             |                         |              |                    |
|-----------------------------|-------------------------|--------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por            | Revisado por | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       | Identificación: Pizarra |              |                    |
|                             | Edición                 | Hoja<br>4    |                    |

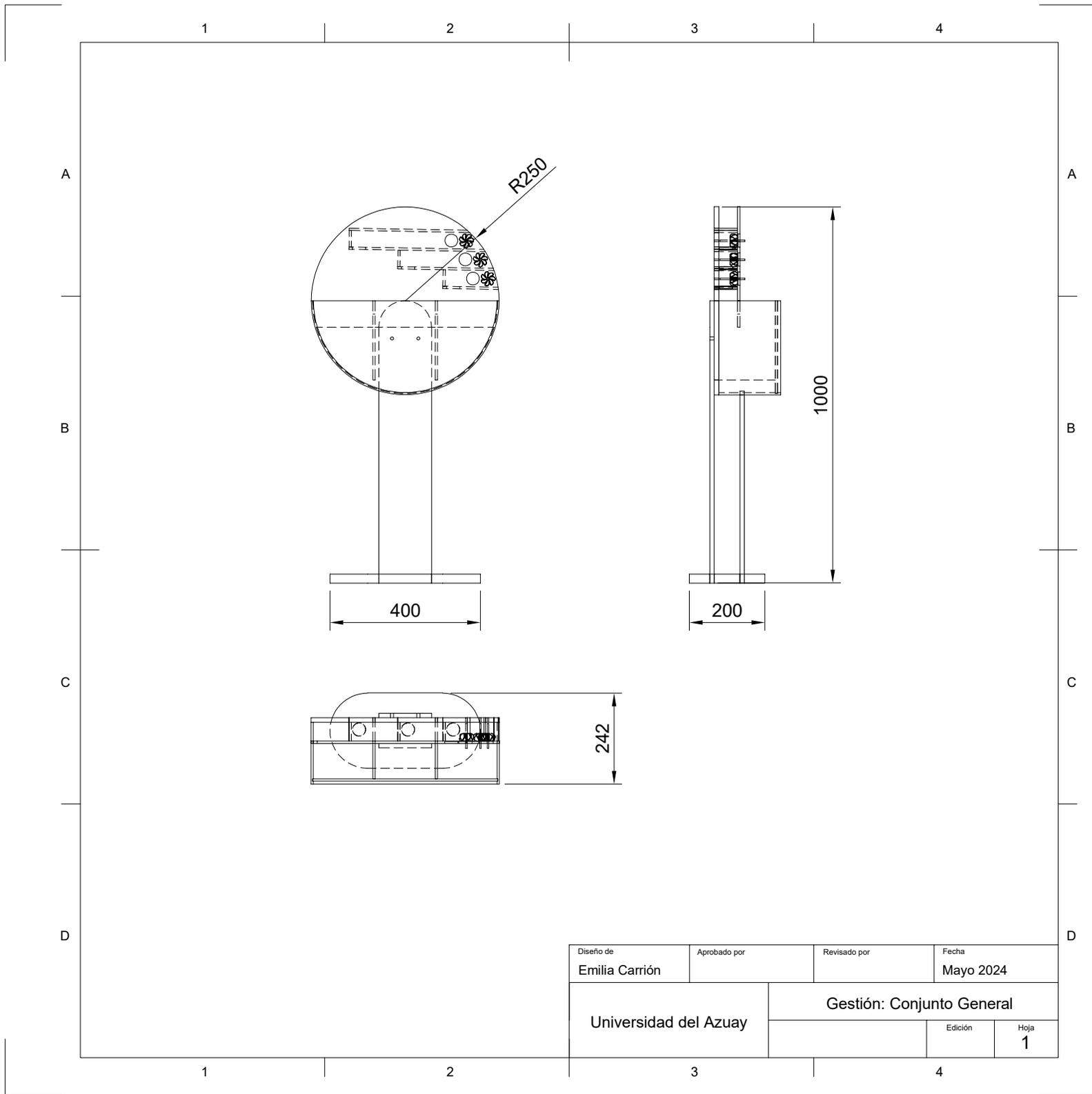


|                             |              |                              |                    |
|-----------------------------|--------------|------------------------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por                 | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Identificación: Ojos y Bocas |                    |
|                             |              | Edición                      | Hoja<br>5          |

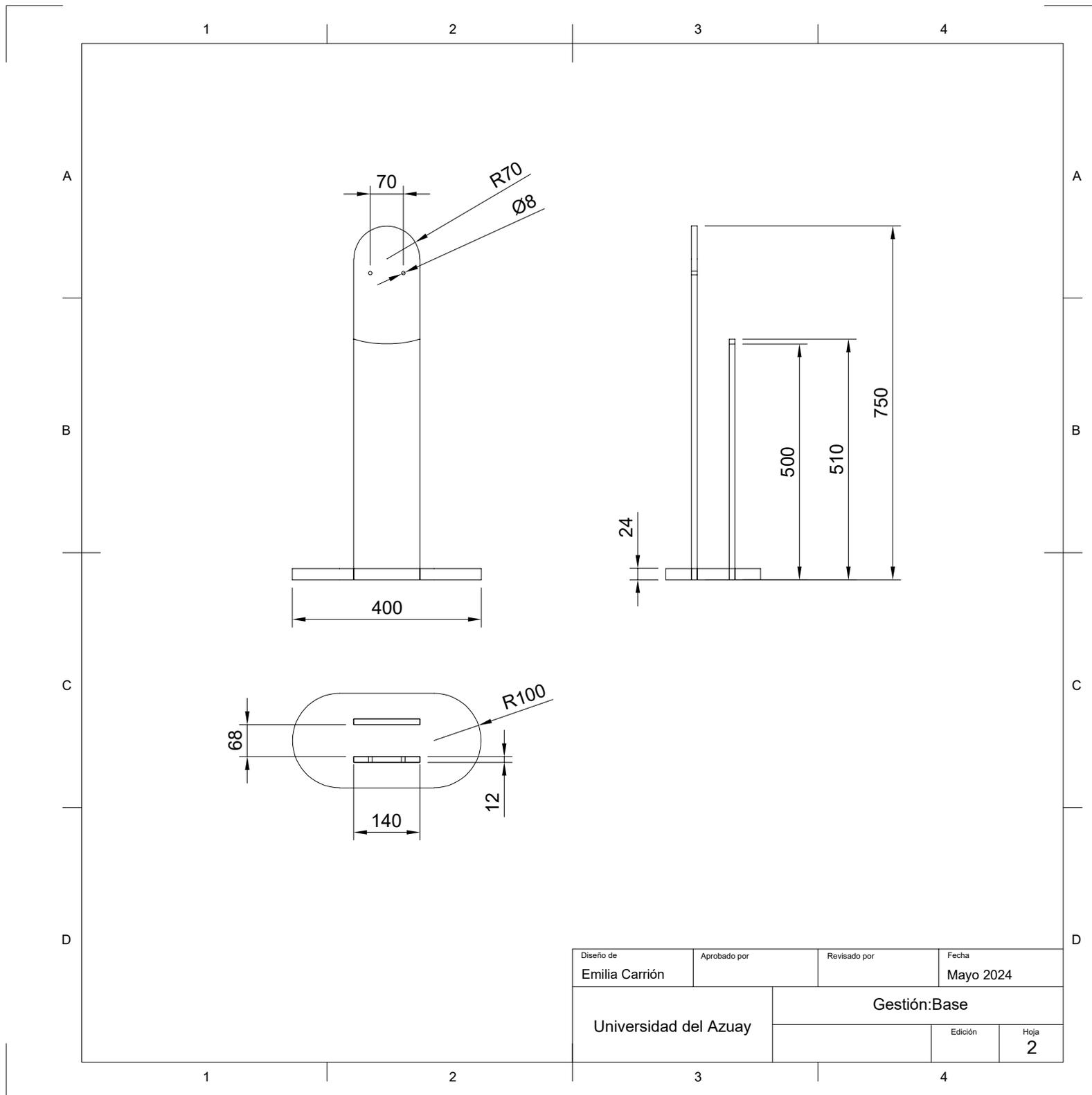


|    |    |               |                |
|----|----|---------------|----------------|
| 10 | 5  | Base emoción  | MDF            |
| 9  | 20 | Círculo       | Acero AISI 430 |
| 8  | 5  | Emoción       | Vinil Blanco   |
| 7  | 10 | Ojos          | MDF            |
| 6  | 5  | Boca          | MDF            |
| 5  | 20 | Imán          | Neodimio       |
| 4  | 1  | Metal pizarra | Acero AISI 430 |
| 3  | 1  | Pizarra       | MDF            |
| 2  | 7  | Pasante       | MDF            |
| 1  | 7  | Base pared    | MDF            |

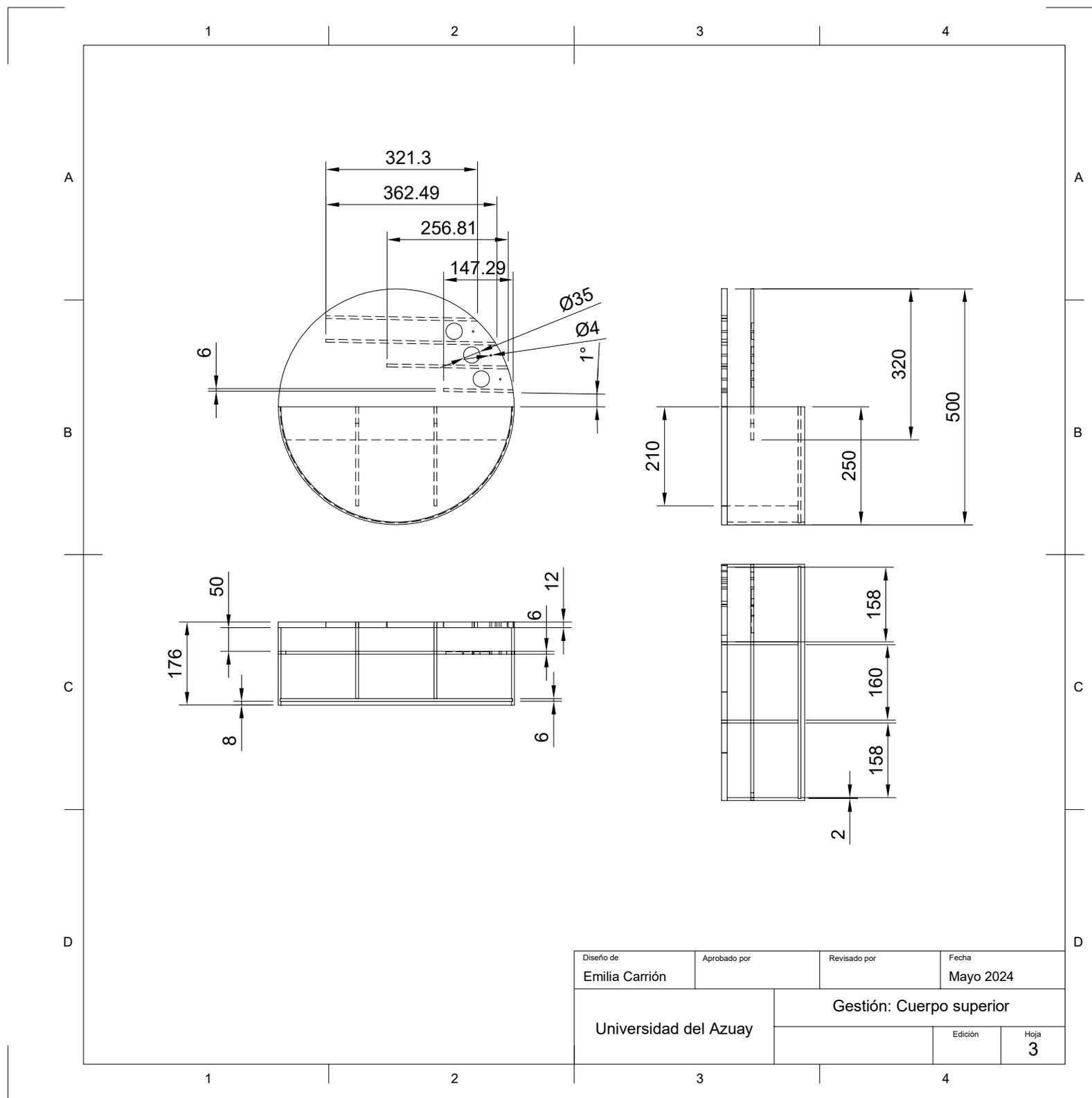
| ELEMENTO                           | CTDAD        | Nº DE PIEZA                      | DESCRIPCIÓN               |
|------------------------------------|--------------|----------------------------------|---------------------------|
| <b>LISTA DE PIEZAS</b>             |              |                                  |                           |
| Diseño de<br><b>Emilia Carrión</b> | Aprobado por | Revisado por                     | Fecha<br><b>Mayo 2024</b> |
| <b>Universidad del Azuay</b>       |              | <b>Identificación: Explotada</b> |                           |
|                                    |              | Edición                          | Hoja<br><b>6</b>          |



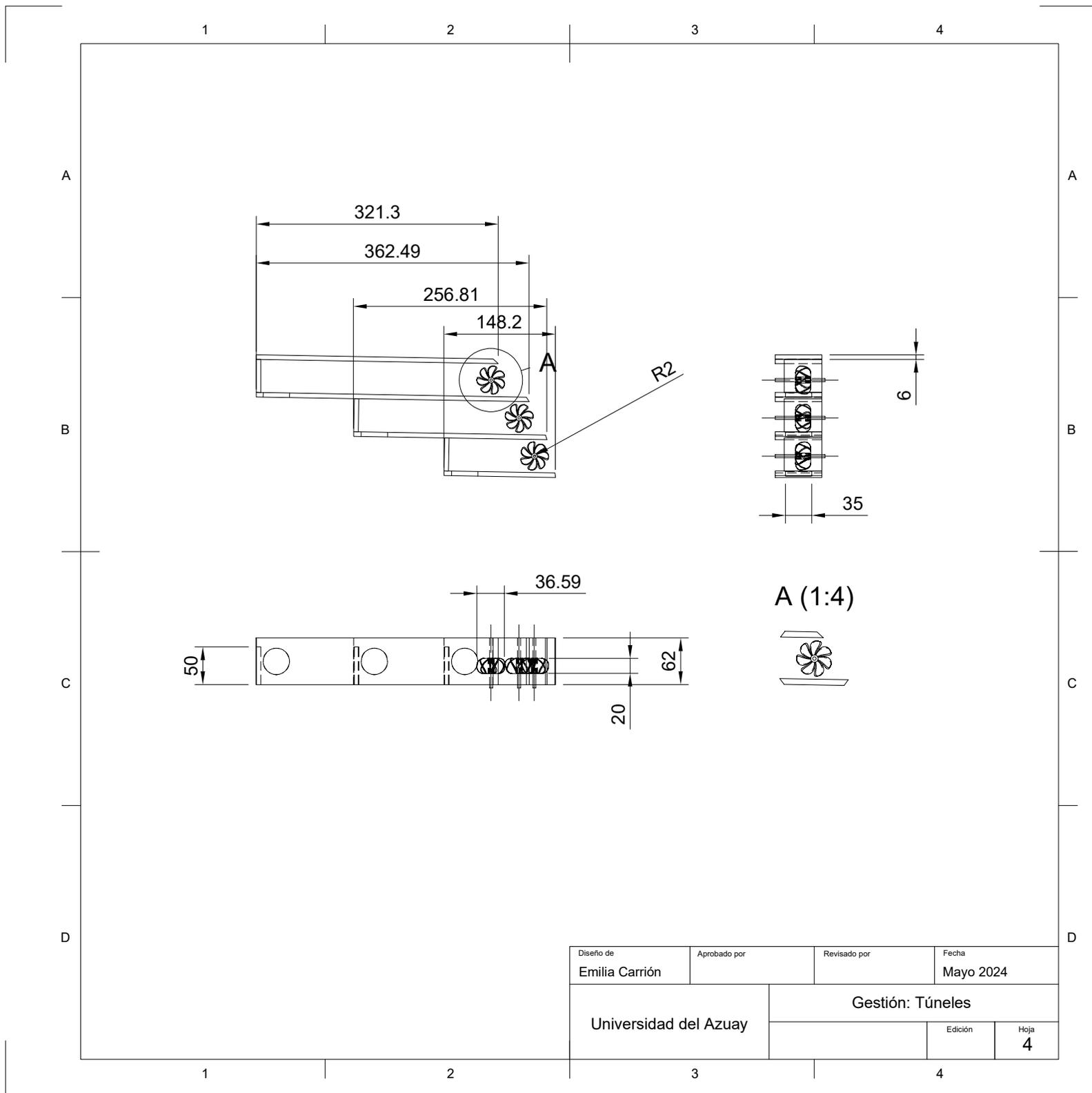
|                             |              |                           |                    |
|-----------------------------|--------------|---------------------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por              | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Gestión: Conjunto General |                    |
|                             |              | Edición                   | Hoja<br>1          |

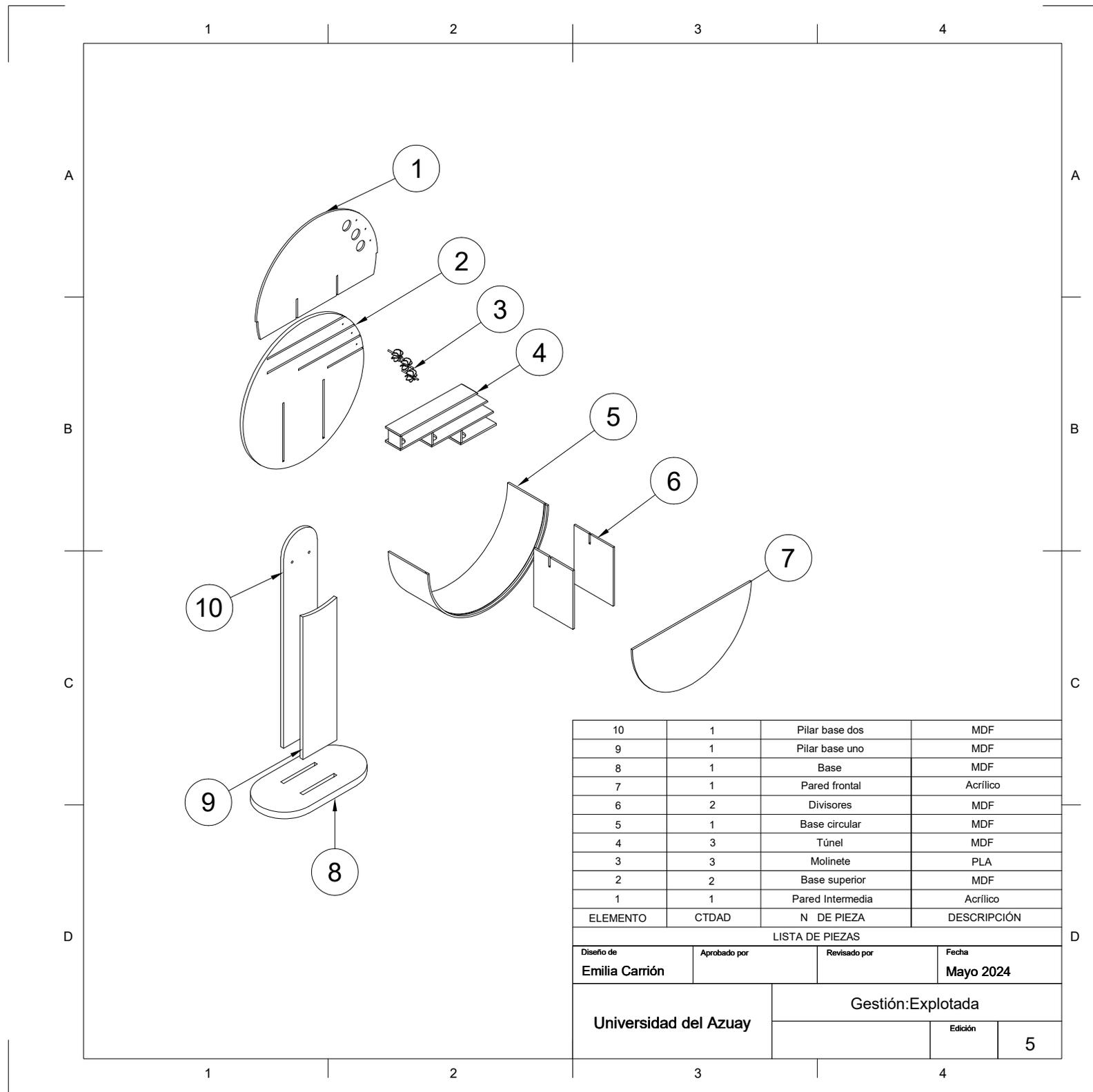


|                             |              |               |                    |
|-----------------------------|--------------|---------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por  | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Gestión: Base |                    |
|                             |              | Edición       | Hoja<br>2          |



|                             |              |                          |                    |
|-----------------------------|--------------|--------------------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por             | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Gestión: Cuerpo superior |                    |
|                             |              | Edición                  | Hoja<br>3          |

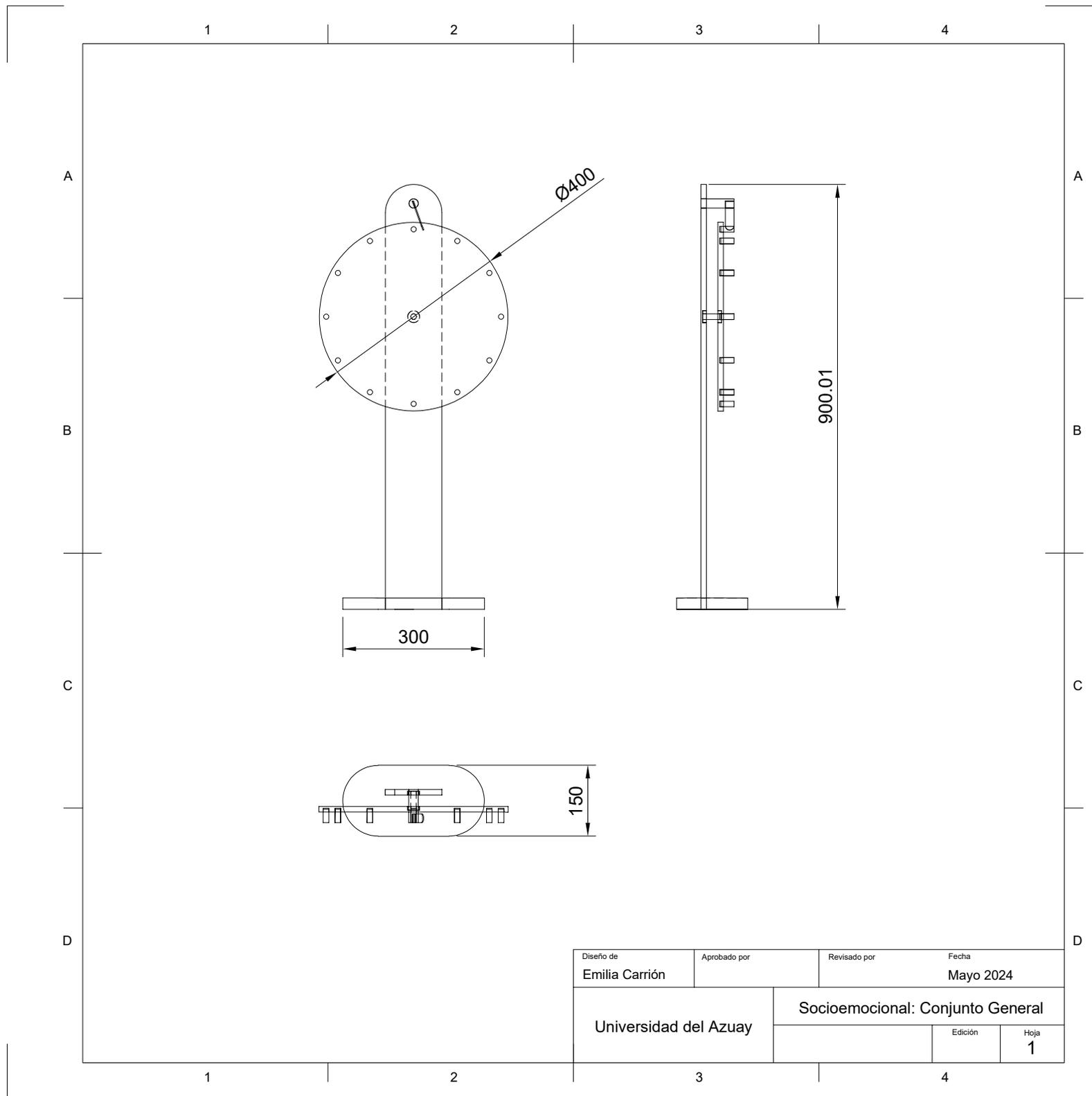


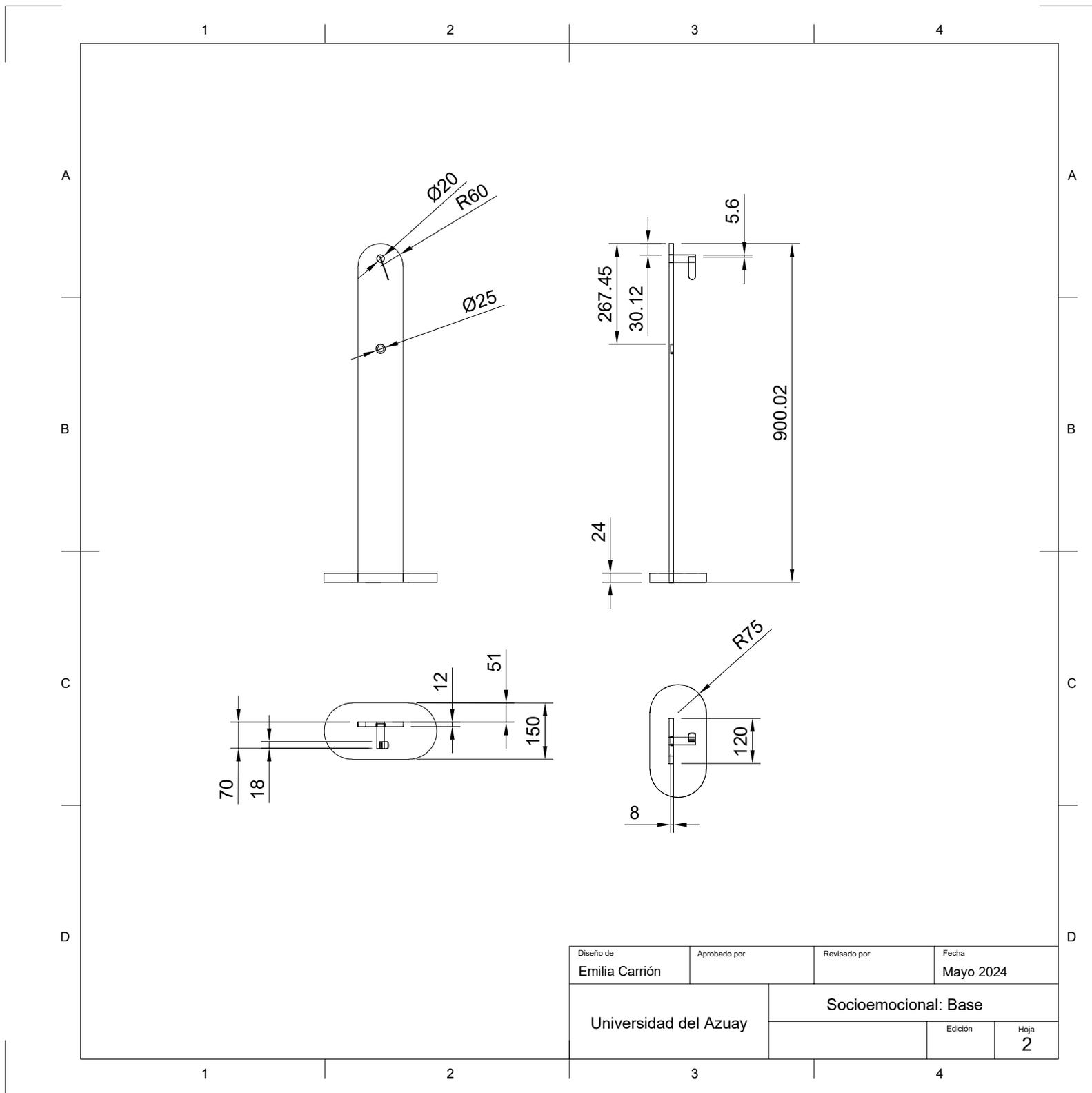


|          |       |                  |             |
|----------|-------|------------------|-------------|
| 10       | 1     | Pilar base dos   | MDF         |
| 9        | 1     | Pilar base uno   | MDF         |
| 8        | 1     | Base             | MDF         |
| 7        | 1     | Pared frontal    | Acrílico    |
| 6        | 2     | Divisores        | MDF         |
| 5        | 1     | Base circular    | MDF         |
| 4        | 3     | Túnel            | MDF         |
| 3        | 3     | Molinete         | PLA         |
| 2        | 2     | Base superior    | MDF         |
| 1        | 1     | Pared Intermedia | Acrílico    |
| ELEMENTO | CTDAD | N DE PIEZA       | DESCRIPCIÓN |

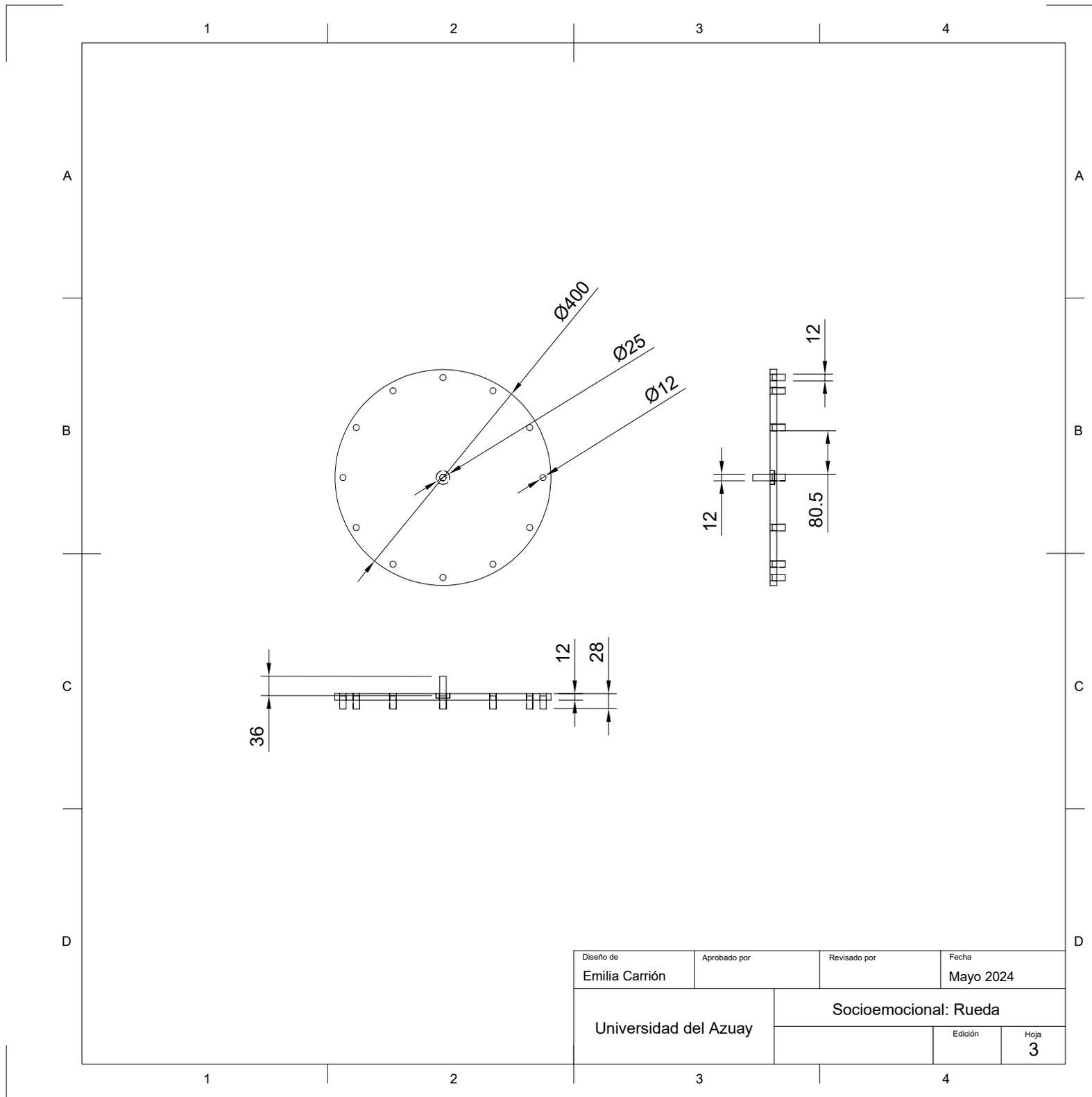
LISTA DE PIEZAS

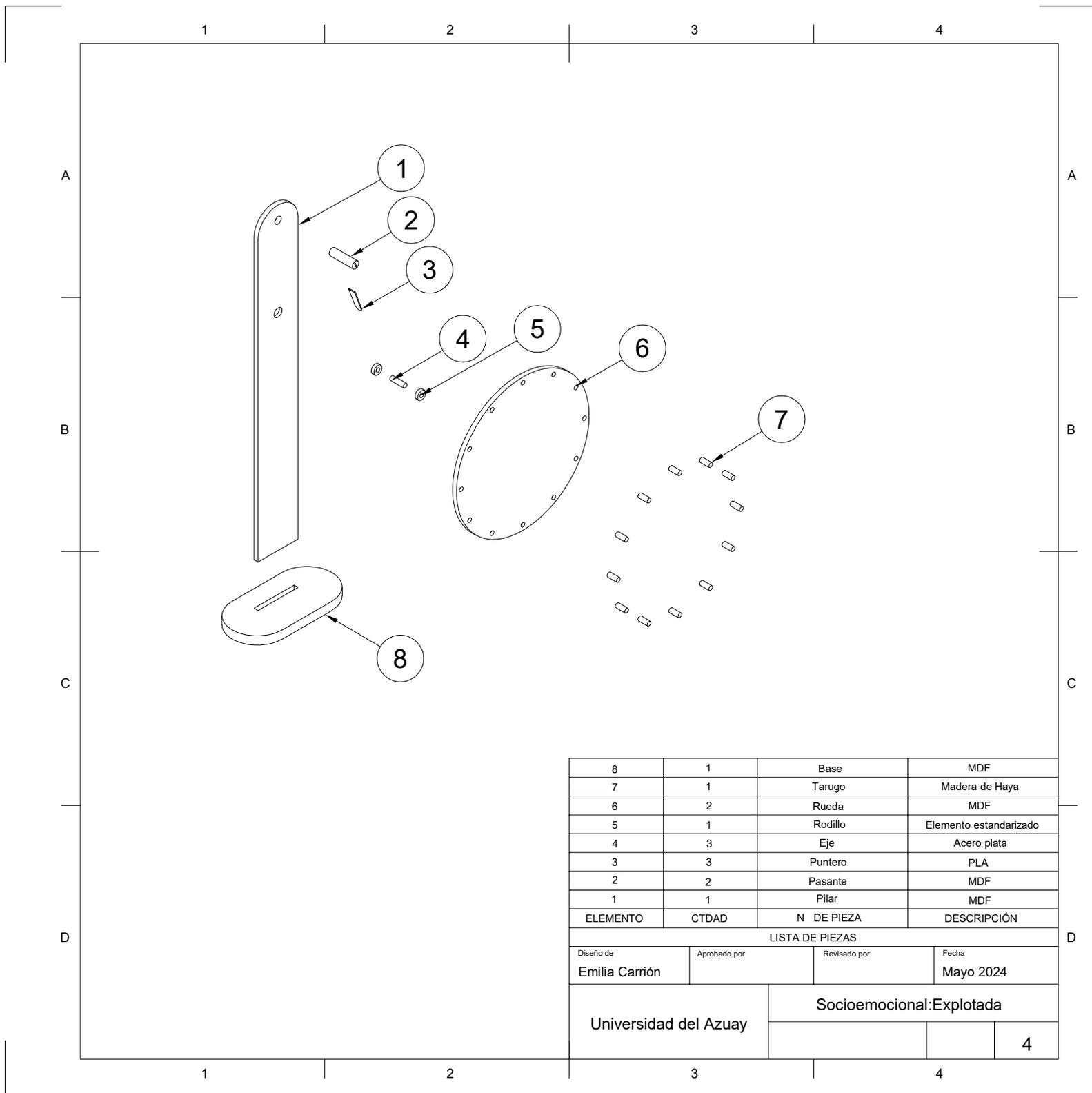
|                       |              |                   |           |
|-----------------------|--------------|-------------------|-----------|
| Diseño de             | Aprobado por | Revisado por      | Fecha     |
| Emilia Carrión        |              |                   | Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay |              | Gestión:Explotada |           |
|                       |              | Edición           | 5         |





|                             |              |                      |                    |
|-----------------------------|--------------|----------------------|--------------------|
| Diseño de<br>Emilia Carrión | Aprobado por | Revisado por         | Fecha<br>Mayo 2024 |
| Universidad del Azuay       |              | Socioemocional: Base |                    |
|                             |              | Edición              | Hoja<br>2          |





|                       |              |                          |                        |
|-----------------------|--------------|--------------------------|------------------------|
| 8                     | 1            | Base                     | MDF                    |
| 7                     | 1            | Tarugo                   | Madera de Haya         |
| 6                     | 2            | Rueda                    | MDF                    |
| 5                     | 1            | Rodillo                  | Elemento estandarizado |
| 4                     | 3            | Eje                      | Acero plata            |
| 3                     | 3            | Puntero                  | PLA                    |
| 2                     | 2            | Pasante                  | MDF                    |
| 1                     | 1            | Pilar                    | MDF                    |
| ELEMENTO              | CTDAD        | N DE PIEZA               | DESCRIPCIÓN            |
| LISTA DE PIEZAS       |              |                          |                        |
| Diseño de             | Aprobado por | Revisado por             | Fecha                  |
| Emilia Carrión        |              |                          | Mayo 2024              |
| Universidad del Azuay |              | Socioemocional:Explotada |                        |
|                       |              |                          | 4                      |



# Protocolo de Validación

El protocolo de validación pretende facilitar información y observaciones sobre si los productos aportan al desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de educación inicial.

## Formato de protocolo

Se explicará a los expertos en este caso una maestra y un psicólogo mediante renders el funcionamiento de cada juego y también las nociones de altura y tamaños de los productos. Finalmente los expertos procederán a responder una encuesta donde se podrán evaluar el producto y brindar observaciones de ser necesario

La validación sostiene las siguientes preguntas:

### Las pizarras de la identificación

El producto permite a los niños identificar sus emociones básicas

El niño comprende cómo interactuar con el producto

¿Hubo alguna dificultad al momento de enseñar al niño a usar el producto?

Sugerencias y observaciones

### Los túneles de la respiración

El producto posibilita a los niños practicar la respiración, lo que contribuye a su regulación emocional.

El niño entiende cómo relacionarse con el producto.

¿Se encontraron obstáculos al enseñar al niño a utilizar el producto?

Sugerencias y observaciones

### La rueda de las emociones

El producto permite entrenar en los niños sus habilidades socioemocionales

El niño comprende el juego

¿Hubo alguna dificultad al momento de enseñar el juego mediante el producto?

Sugerencias y observaciones

## Resultados de la validación

A través del protocolo de validación se buscó saber si los productos aportan en el desarrollo de la inteligencia emocional de niños y niñas de educación inicial. En base a eso se obtuvieron los siguientes resultados de cada producto.

### Las pizarras de la identificación

En términos generales corroboraron que este producto permite a los niños identificar y memorizar sus emociones básicas, añadieron que se trabaja con formas y colores el reconocimiento facial y su conciencia corporal, adicional mencionaron que se trabaja la motricidad fina ya que son piezas que ellos pueden manipular, también que es un producto conveniente ya que el niño aprende mediante una actividad y no solo por lo que se le dice de manera verbal. En cuanto a su uso añadieron que el producto físico sería de uso sencillo para explicar y para que el niño lo entienda.

Se presentó un ligero inconveniente en el rasgo facial del miedo, aunque era distintivo sugirieron que se podría trabajar un poco más el rasgo de la boca.

### Los túneles de la respiración

En cuanto al túnel de la respiración los resultados fueron positivos en términos generales. Mencionaron que es un buen recurso en el aula para la autorregulación e incluso en terapia ya que permite desviar la conducta negativa, de igual manera permite al niño entrenar su respiración mediante el juego y esto es importante ya que a mayor respiración el niño disminuye su efusividad y enojo. También nombraron como opción que los túneles podrían ser de color blanco para que las pelotas de colores representen cada emoción y que el niño sople la emoción que vaya acorde a su estado. Además se mencionó que es un producto que favorece y estimula el lenguaje que se trabaja de igual manera mediante el soplo.

Sobre su uso mencionaron que el producto les resulta sencillo de explicar como juego y que consideran que luego de enseñar al niño a usarlo el puede entenderlo y acercarse a usarlo solo.

### La rueda de las emociones

Finalmente sobre la rueda de las emociones, mencionaron que les parece un juego que da la apertura a las expresión libre de los niños estimulando muchos aspectos cognitivos del niño y también el juego. No tiene como fin imponer una manera de enseñar las emociones sino brindar el espacio para que el niño las conozca a su ritmo. Ante todo mencionaron que este juego permite socializar sus emociones lo que intrínsecamente entrena la empatía de los niños y sus habilidades socioemocionales, también mencionaron que es un juego que podrían movilizar fuera del aula en especial para crear juegos colaborativos, consideran que no habría problemas de comprensión del juego.

Se presentaron sugerencias en cuanto a preguntas que se pueden añadir en la modalidad de juego como en la felicidad, que se podría añadir preguntar a los niños que les hace felices, de igual manera en el enojo. En cuanto a la tristeza se podría dar opciones de que se hace cuando mi compañero está triste, como prestarle un juguete o darse un abrazo grupal, también mencionaron que dentro del miedo sería interesante que se moldee o se dibuje el miedo.

## Conclusión

Se desarrolló un “Rincón de las emociones” que aporta al desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de educación inicial. Este rincón se basó en una investigación previa mediante material teórico y entrevistas a expertos. Lo cual influyó en las decisiones de diseño y la elaboración de los productos, en base a esto se concluye lo siguiente:

Fomentar la creación de productos lúdicos para la inteligencia emocional en los niños es un campo del diseño que puede ser explorado y beneficioso para la vida de quien enseña y quien los usa.

Si bien es factible trabajar productos para los distintos principios para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de educación inicial, podría ser aún más beneficioso enfocar los próximos proyectos de creación de productos para este campo, en diseñar y crear para un principio a la vez, ya sea para la identificación, la gestión o el aspecto socioemocional.

Dentro de las aulas lo que más existe para la inteligencia emocional son productos de carácter manual, aportar de igual manera mediante la creación de productos puede beneficiar a las maestras y maestros en la practicidad para la enseñanza.

La inteligencia emocional es algo que se desarrolla desde nuestros primeros años de vida, es por eso que los productos creados para ello si bien podrán mostrar mejoras cercanas en el comportamiento de los niños, el resultado más grande podrá ser corroborado en sus años de adolescencia y adultez.

# Bibliografía

- Ahumada, F. (2011). La relación entre inteligencia emocional y salud mental. *Acta Académica*. Retrieved January 8, 2024, from <https://www.aacademica.org/000-052/275.pdf>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arrabal, E. M. (2018). Inteligencia Emocional. Wikipedia. Retrieved January 10, 2024, from <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bp18DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=para+que+sirve+la+inteligencia+emocional+&ots=Rsb-cijlCp&sig=QBKGrnKHYLew-dFHadT8QSGYkZJk#v=onepage&q=para%20que%20sirve%20la%20inteligencia%20emocional&f=false>
- Arroba, G., Ballesteros, T., Hernández, M., & Orquera, L. (2022). La educación emocional como parte del currículo educativo ecuatoriano. *Recimundo*, 6(1), 298-307. <file:///Users/macbook/Downloads/1881-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3304-1-10-20221128.pdf>
- Arroba, G. A., Ballesteros, T. Y., Hernández, M. A., Orquera, L. V. (2022). Vista de La educación emocional como parte del currículo educativo ecuatoriano. *RECIMUNDO*. Retrieved January 9, 2024, from <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1881/2256>
- Barturén, E. M., Idrogo, F. S. (2022). Modelo Educativo para desarrollar la inteligencia emocional en niños de Educación Inicial. *TZHOECOEN*, 14(1), 43-58. <file:///Users/macbook/Downloads/MODELO EDUCATIVO PARA DESARROLLAR INTELIGENCIA EMO.pdf>
- Brito, D., Santana, Y., & Pireli, G. (2019). El Modelo de Inteligencia Emocional de Bar-On en el Perfil AcadémicoProfesional de la FACO/LUZ. *Ciencia Odontológica*, 16(1), 27-40. [https://www.researchgate.net/profile/Yrna-Santana-2/publication/348647379\\_El\\_Modelo\\_de\\_Inteligencia\\_Emocional\\_de\\_Bar-On\\_en\\_el\\_Perfil\\_Academico-\\_Profesional\\_de\\_la\\_FACOLUZ/links/6008e75292851c13fe26b729/El-Modelo-de-Inteligencia-Emocional-de-Bar-On-en-el-Per](https://www.researchgate.net/profile/Yrna-Santana-2/publication/348647379_El_Modelo_de_Inteligencia_Emocional_de_Bar-On_en_el_Perfil_Academico-_Profesional_de_la_FACOLUZ/links/6008e75292851c13fe26b729/El-Modelo-de-Inteligencia-Emocional-de-Bar-On-en-el-Per)
- CERES. (2023, July 5). Word Vision lanza encuesta "Tu Voz, Tus Derechos", Salud mental en niños, y adolescentes en Ecuador. *CERES Ecuador*. Retrieved January 8, 2024, from <https://www.redceres.com/post/word-vision-lanza-encuesta-tu-voz-tus-derechos-salud-mental-en-nin-s-y-adolescentes-en-ecuador>
- Fernández, P., & Ruiz, D. (2008). La Inteligencia emocional en la Educación. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 6(15), 421-436. Retrieved January 8, 2024, from <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/1289/1363>
- Goleman, D. (2013). Inteligencia emocional. INEI Recursos. Retrieved January 5, 2024, from [https://resources.inei.edu.mx/pdfRecursos/1628798551\\_Inteligencia%20Emocional.pdf](https://resources.inei.edu.mx/pdfRecursos/1628798551_Inteligencia%20Emocional.pdf)
- Guarango, E. A. (2022). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preescolar. Universidad Católica de Cuenca. Retrieved January 12, 2024, from <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d90fcc4f-4f1a-4025-a76f-20276c9a70c6/content>
- Lalbay, T., Pasato, V., & Bustamante, M. (2022, April 20). Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional mediante la técnica mindfulness, en los infantes de 4 a 5 años del CEI Rita Chávez de Muñoz. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2760/1/1.TIC3IEI%20LALBAY-PASATO.pdf>
- Maza, L., & Soto, R. (2016). Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños" - Nuevo Chimbote, 2016. Repositorio Institucional Digital UNS. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Oblitas, M. E. (2020). UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES. Retrieved enero 05, 2024, from <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1977/Oblitas%20Urrutia%2c%20Miriam%20Esther.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pizarro, M., & Sucozhañay, M. (2022). Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños/as de 4 a 5 años de la ciudad de Cuenca-Ecuador a través de una cartilla educativa. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2364/1/TESIS%20FINAL%20Melissa%20Nicole%20Pizarro%20R.%20y%20Ma.%20Cristina%20Sucozha%c3%blay%20Ll.pdf>
- Sanchez, M., & Adelantado, M. (2019). El termómetro emocional: una herramienta educativa para facilitar la comprensión de emociones. Repositorio Universitat Jaume. <https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/183167/64308.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sandoval, J., & Yugsi, G. (2022). "Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial". Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9023>
- Ulloa, P. (2015). Diseño de una estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación básica elemental. Repositorio PUCESA. Retrieved 2024, from <https://repositorio.puce.edu.ec/items/fe04c8ce-98ce-46c9-a9d3-e7bbd-378dbb8>
- Universidad Autónoma de Campeche. (2012, 01-01). Introducción a la Salud Mental. *Academia.edu*. Retrieved January 5, 2024, from
- Bueno, Andres. "La inteligencia emocional: exposición teórica de los modelos fundantes."

Core, 2019, <https://core.ac.uk/download/pdf/229561623.pdf>.

Castillo, Paola, and Rafael Martínez. "Diseño de experiencias educativas mediadas por materia lúdico-didáctico." *Editorial Rad*, 9 Noviembre 2017, <https://editorial.radcolombia.org/index.php/eifd/article/view/174/174>.

Castillo, Paola. "Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos." 2011, <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n38/n38a03.pdf>. Accessed 05 02 2024.

Di Nella, Juan. "Diseño emocional y experiencia de usuario." *Sedici*, 9 November 2014, [https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62697/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62697/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Domingo, Muriel, and Eric Mor. "Diseño centrado en el usuario." *Studoco*, 2011, [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25870w/Interaccion\\_personaordenador\\_.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25870w/Interaccion_personaordenador_.pdf).

Domingo, Muriel, and Eric Mor. "Diseño centrado en el usuario." *Catálogo de recursos SCALA*, 2010, [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25870w/Interaccion\\_personaordenador\\_.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25870w/Interaccion_personaordenador_.pdf). Accessed 6 February 2024.

Fernández, María. "La inteligencia emocional en el aula." *Revista Ventana Abierta*, no. 41, 2019, <https://revistaventanaabierta.es/la-inteligencia-emocional-en-el-aula/>.

Fernández, Pablo, and Rosario Cabello. "La inteligencia emocional como fundamento de la educación emocional." *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, no. 1, 2021, pp. 31-46. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, [http://ri.iberomx:8080/bitstream/handle/iberomx/6043/RiEEB\\_01\\_01\\_31.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ri.iberomx:8080/bitstream/handle/iberomx/6043/RiEEB_01_01_31.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Fernández, Pablo, and Natalio Extremera. "La Inteligencia Emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey." *Redalyc*, vol. 19, no. 3, 2005, pp. 63-93. *Redalyc*, <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>.

Galeano, Roylan. "DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO." *Repositorio Institucional de la Universidad Pontificia Bolivariana*, 2008, <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/6524/Dise%C3%B1o%20centrado%20en%20el%20usuario.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Accessed 6 February 2024.

Gatica, Pamela. "Diseño y emoción La vinculación de dos conceptos como propuesta cultural." *Dialnet*, [https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/96384/1/PPGR\\_TESIS.pdf](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/96384/1/PPGR_TESIS.pdf).

Jiménez, Yorlenny, and Lourdes Navarro. "Juego-Trabajo: una nueva metodología de educación preescolar en Costa Rica." *Acta Académica*, 9 Noviembre 2017, <http://revista.uaca.ac.cr/index.php/actas/article/download/1229/1520>.

Luyo, Mariana, and Sebastián Malizia. "Diseño de experiencias lúdicas: abordajes y

exploraciones en el taller." *Universidad de Palermo*, 2022, <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/8831>.

Mármol, Mónica, and Eddy Conde. "La educación inicial. Una visión de los docentes en formación." *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana*, 23 May 2023, <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24838/4/LA%20EDUCACIO%C3%81N%20INICIAL.pdf>.

Martín, Nerea, and Javier Reposo. "Diseño emocional." *Archivo Digital UPM*, 18 April 2022, [https://oa.upm.es/70279/1/TFC\\_Enero22\\_Iturbe\\_Martin\\_Nerea.pdf](https://oa.upm.es/70279/1/TFC_Enero22_Iturbe_Martin_Nerea.pdf).

Ministerio de Educación de Ecuador. "Currículo Educación Inicial 2014 - Quito." *Ministerio de Educación*, 2014, <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>.

Ortiz, Nicolás. "Qué es la experiencia del usuario en el diseño de producto." *ResearchGate*, 2017, [https://www.researchgate.net/profile/Juan-Ortiz-Nicolas/publication/318769016\\_Que\\_es\\_la\\_experiencia\\_del\\_usuario\\_en\\_el\\_diseno\\_de\\_producto/links/597cece3aca272d568127e36/Que-es-la-experiencia-del-usuario-en-el-diseno-de-producto.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Juan-Ortiz-Nicolas/publication/318769016_Que_es_la_experiencia_del_usuario_en_el_diseno_de_producto/links/597cece3aca272d568127e36/Que-es-la-experiencia-del-usuario-en-el-diseno-de-producto.pdf).

Perez, Gabriela. "Diseño Emocional: Metodologías y herramientas para cuantificar emociones - Casiopea." *Wiki Casiopea*, 2013, [https://wiki.ead.pucv.cl/Dise%C3%B1o\\_Emocional:\\_Metodolog%C3%ADas\\_y\\_herramientas\\_para\\_cuantificar\\_emociones](https://wiki.ead.pucv.cl/Dise%C3%B1o_Emocional:_Metodolog%C3%ADas_y_herramientas_para_cuantificar_emociones). Accessed 4 February 2024.

"Rincones juego trabajo." *SlideShare*, 5 May 2017, <https://es.slideshare.net/walkervizcarr/05-rincones-juego-trabajo>. Accessed 20 April 2024.

Rodríguez, Lourdes, and Alberto Cruz. "La Usabilidad como propiedad ergonómica. - Usability as ergonomic property." *A3 Manos*, vol. 7, no. 12, 2020. *AmeliCA*, <http://portal.amelica.org/ameli/journal/784/7843893010/7843893010.pdf>.

Salto, Joselyn, et al. "El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años." *UNAE*, 14 August 2019, <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1160/1/5.%20Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n.pdf>.

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, and Alonso Serna. "Inteligencia Emocional, Daniel Goleman." *Con-Ciencia Serrana*, 2019, p. 2, <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/3677/5853>. Accessed 23 01 2024.

Uribe, Ricardo, and Marco García. "La enseñanza del diseño emocional como herramienta para el desarrollo de proyectos de diseño socialmente responsables."

*Cemys*, vol. 6, no. 11, 2019. *CEMYS*, <https://www.cemys.org.mx/index.php/CEMYS/art>

# Anexos

## Entrevista 1

### Psicóloga Anabel Rivas

¿Cuál es la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación inicial?

Es fundamental porque el niño desde una edad temprana aprende a registrar su emoción y a saber lo que le ocurre qué le permitirá entender después que es lo que le sucede a él y a los demás. Por lo tanto, es de vital importancia que desde una edad muy temprana enseñemos a los niños a distinguir las emociones y también a distinguir las emociones de los demás.

¿Existen estudios sobre su importancia?

Estudios específicos no te puedo decir ahora mismo pero si te puedo decir que hoy por hoy se conoce que la diferencia que tiene un coeficiente intelectual elevado frente a la persona que tiene inteligencia emocional adecuada, quién va a tener más éxito en la vida sin duda alguna es quien sabe manejar su inteligencia emocional, sus habilidades sociales, su empatía, su comprensión. La inteligencia emocional va a tener sin duda alguna en el desarrollo de la persona una posibilidad de que tenga más éxito en la vida.

¿Qué se hace en las aulas para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de educación inicial?

Que se hace en concreto no te podría decir, pero si te podría decir que en las clases se debe enseñar a los niños a aprender que hay emociones, emociones positivas como la alegría y que también hay emociones como la tristeza de la ira, la irritabilidad que no son emociones negativas, que son emociones de adaptación que nos permiten mostrar un estado pero que tenemos que saber cómo gestionar esas emociones.

¿Qué tipo de productos existen para su desarrollo?

De lo que conozco productos como tal no te podría decir pero sí existen textos, material didáctico, existe el semáforo de las emociones que enseña a los niños que su emoción tiene un determinado color y que debo actuar de una determinada manera, no actuar cuando estoy en rojo,

¿Existen juegos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de educación inicial?

Existen juegos en los cuales se da órdenes a los niños de expresión de emociones y de identificación de emociones, El juego es fundamental para el control de la emoción en los niños. Existen juegos que tienen como fin ayudarles a identificar qué emoción están sintiendo. Todo con los niños es lúdico, entonces evidentemente la educación emocional se enseña a través de actividades lúdicas.



IMG 96

## Entrevista 2

### Jean Guamán Psicólogo

¿Qué es la inteligencia emocional?

Para mí la inteligencia emocional no solamente son las emociones, sino también son las habilidades sociales. Es la identificación y regulación de las emociones y el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

¿Cuál es la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación inicial?

Es muy importante, he notado que en el tema educativo ya se está reconociendo más el tema de la educación emocional, más aún luego de eventos como la pandemia, como psicólogo creo que es indispensable que la IE se vaya formando desde edades tempranas incluso desde la educación inicial. Más allá de las competencias académicas es importante aprender a relacionarse con el otro, conmigo mismo, identificar las emociones, conocer mis estilos de afrontamiento. Eso puede ayudar a responder y resolver muchos problemas en la vida, circunstancias de cómo resuelvo una adversidad o un conflicto, que es parte del desarrollo de una persona, todo es integral y dentro de eso tienes que estar la IE.

¿Cuál es el impacto del desarrollo de la IE desde la etapa inicial, a lo largo de la vida?

Si se trabaja desde la etapa inicial supondría una disminución de la aparición de trastornos psicológicos como trastornos de ansiedad, depresión. La verdad en todos los trastornos se encuentra implicado el tema de la regulación emocional. Entonces si podría prevenir en gran medida que estos cuadros en la adolescencia o la adultez, sean más graves. Sería una medida de prevención y el impacto que podría tener en Ecuador, es que haya un índice menor de trastornos psicológicos.

¿Existen estudios sobre el desarrollo de la IE en educación inicial?

Ahora mismo no tengo esa información, pero si te puedo decir que se ha visto reflejado en el currículum de educación que ya se contempla la necesidad de trabajar las habilidades socioemocionales, igualmente la bibliografía en general comenta que mientras más temprano se vayan interviniendo las habilidades socioemocionales se podría tener un mayor éxito en la vida en general. Desde mi experiencia con los casos que he venido trabajando en tema de trabajar la IE en los niños, les ayuda un montón a reducir también el tema de problemas de conducta y también dificultades en el aula.

¿Qué se hace en las aulas para el desarrollo de la IE en los niños de educación inicial?

Identificar y reconocer las emociones. Aquí las profesoras primero al llegar los niños preguntan a los niños como están, utilizan emojis, monstruos de las emociones, cuentos.

Los niños aprenden todo el tiempo mientras están resolviendo conflictos, por ejemplo un niño quiere el mismo juguete que el otro, entonces la profe le enseña la forma de llegar a un acuerdo.

¿Qué emociones reconoce el niño en la etapa inicial?

En la etapa inicial reconoce las emociones básicas, que son la felicidad, el miedo, el asombro, la tristeza, el enojo.

¿Qué tipos de productos existen para el desarrollo de la IE?

Existen juegos de mesa, como un monopolio de las emociones.

Existe una aplicación de plaza sésamo que enseña al niño a regular su emoción.

Existen muñecos que cambian de rostro.

Cajas de regulación emocional con objetos de diferentes formas y texturas que les permiten regularse.

Mientras más pequeños son los niños les sirven más los objetos, más que lo que se les dice, les sirve más los que puedan palpar como una cara feliz con una textura. En niños pequeños el tema de trabajo es más sensorial.

Aprender técnicas de regulación emocional como la respiración, que funciona como una ancla para conectarse con el presente y regular las emociones, le redirige hacia la actividad que está haciendo, se ha comprobado de que siendo consciente de la respiración hace que sus niveles de oxigenación en el cerebro aumentan, lo que le permite tomar decisiones menos presionadas por emoción, actuando de una manera más clara y libre, no tanto bajo la presión de la emoción.

¿Qué características debería tener un producto para el desarrollo de la IE en los niños de educación inicial ?

Que sea llamativo, manipulable, que sea concreto, que tenga las emociones básicas que son las cuales él reconoce, que sea durable porque los niños lo van a manipular bastante por la edad que tienen, que tenga un lenguaje de interacción claro, sencillo y preferible con gráficos.

Que permita identificar sus emociones

Que permita gestionar sus emociones

Que permita desarrollar sus habilidades sociales

¿Cuáles son las necesidades emocionales de un niño de 3 años y un niño de 5 años ?

No varían mucho en verdad en esta etapa necesitan y se les enseña a identificar sus emociones, a validarlas y a regularlas.

¿Qué tipos de juegos les atraen a los niños de educación inicial?

Los juegos que les permita manipular, juegos mecánicos, juegos de encaje.

¿Qué colores prefieren?

Todos los colores pero en esa etapa a ellos se les enseña los colores de los arcoiris, los colores básicos, y la mezcla de los básicos.

¿Qué formas prefieren?

Más que la forma como tal, les gustan las formas que les permiten ser apilables y de encaje.

¿Cuáles son las emociones básicas?

Son Alegría, Tristeza, Enojo, Desagrado, Miedo.

¿Qué es gestionar una emoción?

Gestionar es la capacidad de expresar la emoción de una manera adecuada.

Gestionar a nivel educativo significa que la maestra o el maestro a través del juego puede enseñar a identificar y cómo expresar su emoción. Sin embargo, la parte más importante de la enseñanza de las emociones a un niño es la identificación, ya que no se puede imponer una sola manera de expresarla. Hay que guiar al niño para hacerlo de una manera más adecuada para él y su entorno.

Podemos enseñarles a identificar y que la maestra en base a cada niño le ayude a gestionar.

¿Cuál es la clave para enseñar a los niños sobre las emociones?

Construir el aprendizaje a través de la interacción.

¿Cómo se conecta el niño con la emoción?

Una parte es lo cognitivo donde te enseñan esto es así y otra cosas es que te lleven a ese lugar.

El aprendizaje sería más significativo.



IMG 97

### Entrevista 3

#### Maira Fernández. Lcda. Psicóloga Infantil (4 años)

¿Qué es la inteligencia emocional?

Es un aspecto fundamental en su crecimiento y desarrollo. Se refiere a la capacidad de reconocer, comprender, y gestionar las emociones propias y las de los demás.

¿Cómo podemos desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de educación inicial?

Es importante tomar conciencia de nuestros actos, el adulto es un agente regulador y los niños actúan por imitación, por lo tanto debemos enseñarles a ser capaces de tolerar las frustraciones, tener mayor capacidad autocrítica y trabajar en la resolución de conflictos. Esto le permitirá al niño que observe su entorno y

cómo él puede enfrentar los distintos problemas.

Por otro lado debemos guiar al niño para que aprenda reconocer y validar sus emociones básicas, esto le va a permitir desarrollar la empatía, la misma que se pone en práctica con los demás niños. No debemos decirle al niño que evite las emociones, porque es algo que está presente en el diario vivir.

Es importante ayudarlo a gestionar sus emociones, ayudándolo a identificar que es lo que siente, estar atentos a sus comportamientos, ayudarles a gestionar sus emociones y expresarlas de una manera adecuada: respirando cuando están alterados, sentándonos con ellos para que nos cuenten qué es lo que pasa entre otras.

¿Cuáles son los aprendizajes de una niña o niño de cinco años en cuanto a formas, colores, números, animales entre otros?

Noción de grande pequeño,

¿Existen productos para el desarrollo de la inteligencia emocional en educación inicial?

No puedo decir ahora mismo un producto como tal, pero sí existen distintos juegos como la rueda de las emociones, la mímica de las emociones, el semáforo de las emociones, entre otros.

¿Qué metodología se utiliza en Ecuador para la enseñanza de las emociones?

La metodología juego-trabajo.



IMG 98

## Entrevista 4

### Lorena Cordova Lcda. Psicología Infantil y educación parvulario (3 años)

¿Cuál es la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 3 años?  
Considero que es muy importante porque les permite desarrollar ciertas habilidades específicas para reconocer el estado de sus emociones, aprender a gestionarlas, relacionarse con su entorno y con los demás.

¿Qué metodologías se utilizan para el desarrollo de la Inteligencia emocional en los niños de 3 años?

La principal es la metodología Juego-Trabajo, a través de ello los niños expresan sus emociones, y se aprenden a conocer mejor. Otra técnica que se les enseña es a reconocer y analizar sus gestos faciales en el espejo. También es muy importante estimular las prácticas de movimiento libre, que los niños realicen expresión corporal porque a través de ello se expresan libremente.

¿Existen productos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 3 años?

Más que productos existen distintas metodologías como el semáforo de las emociones, cuentos entre otros.

Me puede describir las características de una niño de 3 años en cuanto sus necesidades de aprendizaje emocionales, sus necesidades de aprendizaje y sus preferencias de juego.

A esta edad toman conciencia de su presencia en el mundo, comienzan a etiquetar lo que sienten, se entrenan para expresar emociones como la tristeza, la alegría, miedo, enojo, sorpresa, también deben ser capaces de seguir instrucciones de dos o tres pasos, ordenar objetos por su forma o color, imitar las acciones de los adultos.

¿Cuáles son los aprendizajes de una niña o niño de tres años en cuanto a formas, colores, números, animales entres otros ?

Disfrutan de armar rompecabezas de tres a seis piezas, clasifica objetos por forma y color, aprenden los números a través del juego.

¿Qué tipo de juguetes prefiere una niña o niño de 3 años?

Les gusta armar rompecabezas, construir con bloques, las figuras de animales, de frutas, los títeres de mano y que les cuenten cuentos.

¿Existen distintas preferencias en la preferencias de juguetes en niñas y niños de 3 años ?

En esta edad los niños y niñas juegan con todos los juguetes por igual, no se fijan en algo específico, no tienen interés en algo específico.

¿Cuáles son los juguetes que ambos comparten?

Los bloques, los rompecabezas, la plastilina.

¿Qué metodología se utiliza en Ecuador para la enseñanza de las emociones?

La metodología juego-trabajo.



IMG 99

## Entrevista 5

### Salome Vivar Lcda. Psicología Infantil y educación parvulario (5 años)

¿Cuál es la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años?

El desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años es crucial ya que en esta etapa están comenzando a comprender y regular sus emociones. Esto les ayuda a establecer relaciones sociales saludables, a manejar el estrés y la frustración, y a tomar decisiones adecuadas. Además, fomenta su autoconciencia y autoestima, lo que contribuye a un desarrollo integral y satisfactorio.

¿Qué metodologías se utilizan para el desarrollo de la Inteligencia emocional en los niños de 5 años?

Algunas metodologías efectivas incluyen el juego simbólico, actividades de narración de cuentos que exploran emociones, enseñanza de vocabulario emocional, modelado de comportamientos emocionalmente inteligentes por parte de los adultos, técnicas de relajación y respiración, y actividades de resolución de problemas en grupo.

¿ Existen productos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años?

Productos como tal no pero si se puede trabajar mediante muñecos o peluches que representan emociones, juegos de mesa que fomentan la cooperación y la empatía, libros interactivos sobre emociones, rompecabezas con imágenes de expresiones faciales y juegos de rol que permiten a los niños explorar diferentes situaciones emocionales.

Me puede describir las características de una niño de 5 años en cuanto sus necesidades de aprendizaje emocionales, sus necesidades de aprendizaje y sus preferencias de juego.

Necesitan aprender a identificar y expresar sus emociones, así como a comprender las emociones de los demás.

- *\*Necesidades de aprendizaje:\** Están en una etapa donde el juego y la exploración son fundamentales para su desarrollo cognitivo, físico y emocional. También están desarrollando habilidades sociales y de comunicación.

- *\*Preferencias de juego:\** Prefieren juegos imaginativos y de simulación, juegos al aire libre que promuevan el movimiento, juegos de construcción y rompecabezas simples.

¿Cuáles son los aprendizajes de una niña o niño de cinco años en cuanto a formas, colores, números, animales entres otros ?

A esta edad, los niños suelen aprender a reconocer y nombrar formas básicas (círculo, cuadrado, triángulo), identificar y clasificar colores, contar hasta 10 o más, reconocer y nombrar animales comunes y sus características, así como distinguir entre conceptos como grande/pequeño, alto/bajo, más/menos, etc.

¿Qué tipo de juguetes prefiere una niña o niño de 5 años?

Las preferencias pueden variar, pero en general, a esta edad, los niños suelen disfrutar de juguetes que les permitan usar su imaginación y creatividad, como muñecos, vehículos, bloques de construcción, rompecabezas, libros interactivos, juegos de mesa simples, instrumentos musicales, y equipos para actividades al aire libre como pelotas o bicicletas. Las niñas también pueden disfrutar de muñecas, disfraces, sets de cocina, y juegos de roles similares.

¿Existen distintas preferencias en la preferencias de juguetes en niñas y niños de 5 años ?

Sí, existen diferencias típicas en las preferencias de juguetes entre niñas y niños de 5 años. Las niñas tienden a preferir juguetes como muñecas, juegos de roles relacionados con el cuidado de bebés o cocinar, y actividades de arte y manualidades. Mientras tanto, los niños a menudo prefieren juguetes que involucren vehículos, figuras de acción, juegos de construcción y juegos de aventura al aire libre. Sin

embargo, es importante tener en cuenta que estas son tendencias generales y no se aplican a todos los niños por igual.

¿Cuáles son los juguetes que ambos comparten?

Hay muchos juguetes que tanto niñas como niños de 5 años disfrutan y comparten. Algunos ejemplos incluyen rompecabezas y juegos de mesa simples, libros interactivos y de cuentos, instrumentos musicales básicos, juegos de construcción y bloques, juguetes sensoriales y manipulativos, y equipos para actividades al aire libre como pelotas y bicicletas. Estos juguetes suelen fomentar habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y el juego imaginativo, y son apreciados por ambos géneros.

¿Qué metodología se utiliza en Ecuador para la enseñanza de las emociones?

La metodología juego-trabajo



IMG 100

# VALIDACIÓN

**Nombre :**

**Fecha:**

Estas preguntas se realizarán como parte del proyecto de graduación titulado:

Diseño de productos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de educación inicial.

## “Las pizarras de la identificación”

Este juego permite a los niños través de los colores y formas la memorización e identificación de sus emociones básicas.

Califique del 1 al 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la más alta

|   | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| El producto permite a los niños identificar sus emociones básicas         | <input type="radio"/> |
| El niño comprende como interactuar con el producto                        | <input type="radio"/> |
| ¿Hubo alguna dificultad al momento de enseñar al niño a usar el producto? | <input type="radio"/> |

Sugerencias / Observaciones.....

.....

.....

.....

.....

# VALIDACIÓN

**Nombre**

**Fecha:**

Estas preguntas se realizarán como parte del proyecto de graduación titulado:

Diseño de productos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de educación inicial.

## **“Los túneles de la respiración”**

Este juego permite a los niños entrenar su respiración mediante el soplo.

Califique del 1 al 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la más alta

|   | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| El producto posibilita a los niños practicar la respiración, lo que contribuye a su regulación emocional. | <input type="radio"/> |

|   |                       |                       |                       |                       |                       |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| El niño entiende cómo relacionarse con el producto. | <input type="radio"/> |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|

|   |                       |                       |                       |                       |                       |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| ¿Se encontraron obstáculos al enseñar al niño a utilizar el producto? | <input type="radio"/> |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|

Sugerencias / Observaciones.....

.....

.....

.....

.....

# VALIDACIÓN

**Nombre:**

**Fecha:**

Estas preguntas se realizarán como parte del proyecto de graduación titulado:

Diseño de productos lúdicos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños/as de educación inicial.

## “La rueda de las emociones”

Este juego permite a los niños entrenar sus habilidades socioemocionales mediante preguntas, ejercicios y juegos colaborativos.

Califique del 1 al 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la más alta

|  | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| El producto permite entrenar en los niños sus habilidades socioemocionales   | <input type="radio"/> |
| El niño comprende el juego   | <input type="radio"/> |
| ¿Hubo alguna dificultad al momento de enseñar el juego mediante el producto? | <input type="radio"/> |

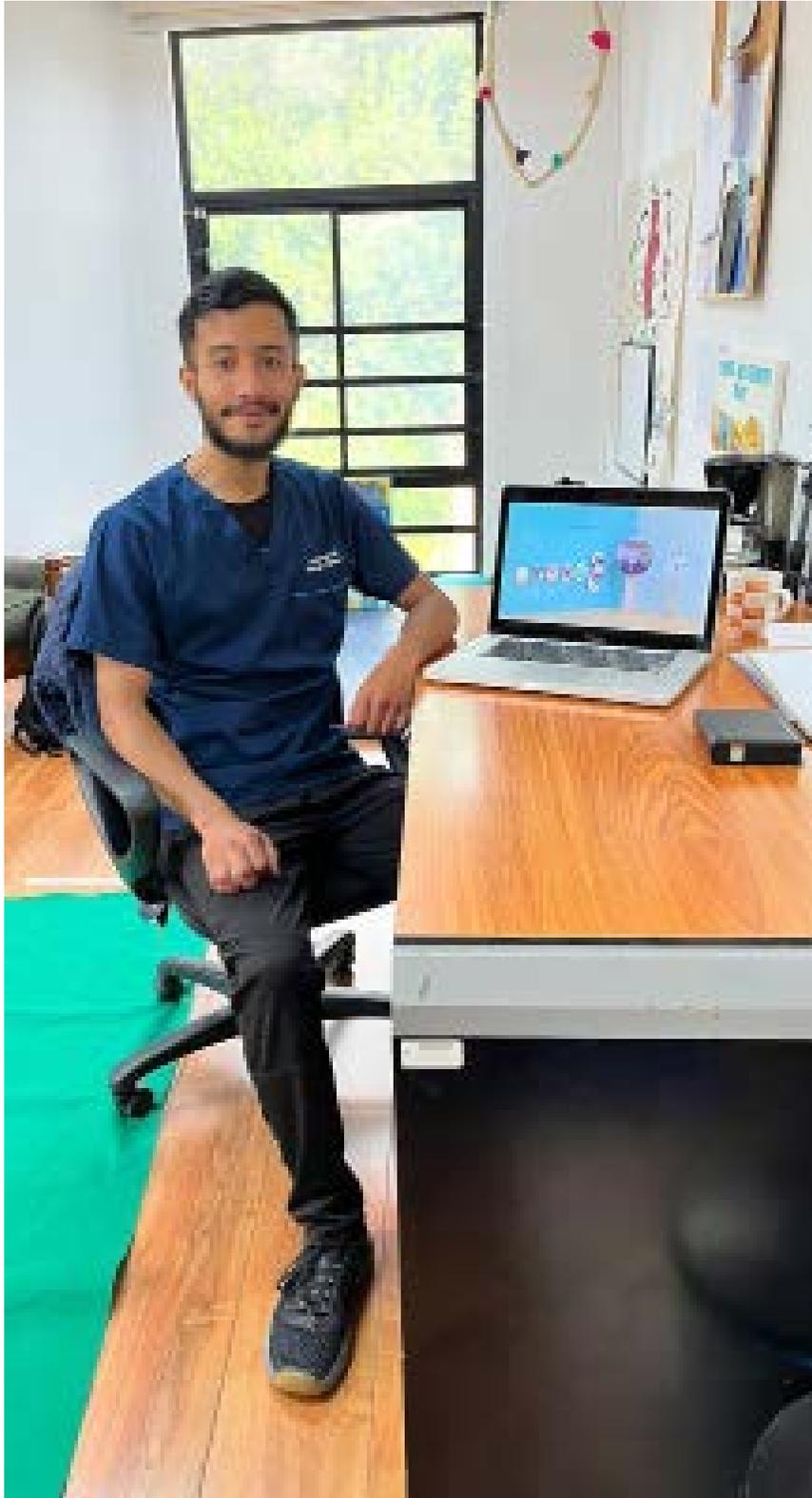
Sugerencias / Observaciones.....

.....

.....

.....

.....



IMG 101



IMG 102

## Observación de campo



IMC 103

# Tabla de gráficos

|  |   |   |
|--|---|---|
| IMG 1<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=360373261">https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=360373261</a>   | <a href="http://ri.iberomx:8080/bitstream/handle/iberomx/6043/RiEEB_01_01_31.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://ri.iberomx:8080/bitstream/handle/iberomx/6043/RiEEB_01_01_31.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>   | <a href="http://portal.amelica.org/amelica/journal/784/7843893010/7843893010.pdf">http://portal.amelica.org/amelica/journal/784/7843893010/7843893010.pdf</a>   |
| IMG 2<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/search/free?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bfree_collection%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;limit=100&amp;search_page=1&amp;search_type=usertyped&amp;acp=&amp;aco=inteligencia+emocional&amp;k=inteligencia+emocional&amp;get_facets=1&amp;asset_id=291300559">https://stock.adobe.com/ec/search/free?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bfree_collection%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;limit=100&amp;search_page=1&amp;search_type=usertyped&amp;acp=&amp;aco=inteligencia+emocional&amp;k=inteligencia+emocional&amp;get_facets=1&amp;asset_id=291300559</a> | IMG 11<br><a href="https://n9.c/cros5">https://n9.c/cros5</a>   | Imagen 38<br><a href="https://ipinimg.com/originals/f9/2b/4d/f92b4cd766e4bd0b2e6982039dcf8f6d.jpg">https://ipinimg.com/originals/f9/2b/4d/f92b4cd766e4bd0b2e6982039dcf8f6d.jpg</a>  |
| IMG 3<br><a href="https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3015/46269.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3015/46269.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>   | IMG 12<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=290458391">https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=290458391</a>   | IMG 39<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=240851406">https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=240851406</a> |
| IMG 4<br><a href="https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/183167/64308.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/183167/64308.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>   | IMG 13<br><a href="https://revistaventanaabierta.es/la-inteligencia-emocional-en-el-aula/">https://revistaventanaabierta.es/la-inteligencia-emocional-en-el-aula/</a>   | IMG 40<br><a href="https://es.slideshare.net/slideshow/05-rincones-juego-trabajo/75726013">https://es.slideshare.net/slideshow/05-rincones-juego-trabajo/75726013</a>   |
| IMG 5<br><a href="https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/183167/64308.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/183167/64308.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>   | IMG 14<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/search?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bfree_collection%5D=0&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;limit=100&amp;search_page=1&amp;search_type=freebr-asset-click&amp;acp=&amp;aco=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;k=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;asset_id=257729649">https://stock.adobe.com/ec/search?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bfree_collection%5D=0&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;limit=100&amp;search_page=1&amp;search_type=freebr-asset-click&amp;acp=&amp;aco=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;k=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;asset_id=257729649</a> | IMG 41<br>Andrea Carrión  |
| IMG 6<br><a href="https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9023">https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9023</a>   | IMG 15<br><a href="https://oa.upm.es/70279/1/TFG_Enero22_turb_Martin_Nerea.pdf">https://oa.upm.es/70279/1/TFG_Enero22_turb_Martin_Nerea.pdf</a>   | IMG 42<br>Maira Fernández   |
| IMG 7<br><a href="https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a03cebc6-15df-4b92-83dc-6420556e9c9f/content">https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a03cebc6-15df-4b92-83dc-6420556e9c9f/content</a>   | IMG 16<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA6C2:fd4f09a7-171c-4295-9aed-d45f-88351c70?asset_id=407046265">https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA6C2:fd4f09a7-171c-4295-9aed-d45f-88351c70?asset_id=407046265</a>   | IMG 43<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   |
| IMG 8<br><a href="http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2760/1/1.TIC3IEI%20LALBAY-PASATO.pdf">http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2760/1/1.TIC3IEI%20LALBAY-PASATO.pdf</a>   | IMG 17<br><a href="https://www.cemys.org.mx/index.php/CEMYS/articulo/view/287/313">https://www.cemys.org.mx/index.php/CEMYS/articulo/view/287/313</a>   | IMG 44<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   |
| IMG 9<br><a href="http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2364/1/TESES%20FINAL%20Melissa%20Nicole%20Pizarro%20R%20y%20Ma%20Cristina%20Sucozha%20c3%blay%20LL.pdf">http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2364/1/TESES%20FINAL%20Melissa%20Nicole%20Pizarro%20R%20y%20Ma%20Cristina%20Sucozha%20c3%blay%20LL.pdf</a>   | Image 18,19,20,21,<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 45<br><a href="https://www.plantoy.com/products/my-mood-memo">https://www.plantoy.com/products/my-mood-memo</a>   |
| IMG 10   | IMG 22<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/search?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bfree_collection%5D=0&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;limit=100&amp;search_page=1&amp;search_type=freebr-asset-click&amp;acp=&amp;aco=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;k=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;asset_id=257729649">https://stock.adobe.com/ec/search?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bfree_collection%5D=0&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;limit=100&amp;search_page=1&amp;search_type=freebr-asset-click&amp;acp=&amp;aco=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;k=inteligencia+emocional+ni%C3%B1os&amp;asset_id=257729649</a> | IMG 46<br><a href="https://www.plantoy.com/products/my-mood-memo">https://www.plantoy.com/products/my-mood-memo</a>   |
|  | IMG 23<br><a href="https://didactosperu.com/producto/cubo-abc-x-48/">https://didactosperu.com/producto/cubo-abc-x-48/</a>   | IMG 47<br><a href="https://wodibow.com/emoying/">https://wodibow.com/emoying/</a>   |
|  | IMG 24<br><a href="https://didactosperu.com/producto/cubo-abc-x-48/">https://didactosperu.com/producto/cubo-abc-x-48/</a>   | IMG 48<br><a href="https://wodibow.com/emoying/">https://wodibow.com/emoying/</a>   |
|  | IMG 25<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 49<br><a href="https://www.plantoy.com/products/build-a-robot">https://www.plantoy.com/products/build-a-robot</a>   |
|  | IMG 26<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 50<br><a href="https://www.plantoy.com/products/build-a-robot">https://www.plantoy.com/products/build-a-robot</a>   |
|  | IMG 27<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 51<br><a href="https://sensory.ec/pelota-flotante-roja-azul/13031">https://sensory.ec/pelota-flotante-roja-azul/13031</a>   |
|  | IMG 28<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 52<br><a href="https://www.mywoodentoy.com.au/">https://www.mywoodentoy.com.au/</a>   |
|  | IMG 29<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 53<br><a href="https://kupujuuegos.com.ar/">https://kupujuuegos.com.ar/</a>   |
|  | IMG 30<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 54<br><a href="https://kupujuuegos.com.ar/">https://kupujuuegos.com.ar/</a>   |
|  | IMG 31<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>   | IMG 55  |
|  | IMG 32<br><a href="https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62697/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/62697/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>   |   |
|  | IMG 33<br><a href="https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25870w/Interaccion_persona_ordenador.pdf">https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25870w/Interaccion_persona_ordenador.pdf</a>   |   |
|  | IMG 34<br><a href="https://stock.adobe.com/ec/search/images?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;k=juguete+lego&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;search_page=1&amp;search_type=usertyped&amp;acp=&amp;aco=juguete+lego&amp;get_facets=0&amp;asset_id=682127310">https://stock.adobe.com/ec/search/images?filters%5Bcontent_type%3Aphoto%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aillustration%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Azip_vector%5D=1&amp;filters%5Bcontent_type%3Aimage%5D=1&amp;k=juguete+lego&amp;order=relevance&amp;safe_search=1&amp;search_page=1&amp;search_type=usertyped&amp;acp=&amp;aco=juguete+lego&amp;get_facets=0&amp;asset_id=682127310</a>   |   |
|  | IMG 35<br><a href="http://portal.amelica.org/amelica/journal/784/7843893010/7843893010.pdf">http://portal.amelica.org/amelica/journal/784/7843893010/7843893010.pdf</a>   |   |
|  | IMG 36<br><a href="https://ipinimg.com/originals/f9/2b/4d/f92b4cd766e4bd0b2e6982039dcf8f6d.jpg">https://ipinimg.com/originals/f9/2b/4d/f92b4cd766e4bd0b2e6982039dcf8f6d.jpg</a>   |   |
|  | IMG 37  |   |

[https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset\\_id=409889608](https://stock.adobe.com/ec/Library/urn:aaid:sc:VA-6C2:aaa3a82c-cb61-4bdc-abc4-460ec2a-037db?asset_id=409889608)

IMG 56

<https://www.texturarqsl.com.ar/2019/03/25/tendencia-2019-se-viene-el-minimalismo-colorido/>

IMG 57

<https://www.legnolam.com.mx/?s=melaminas>

IMG 58

<https://novocolor.com.gt/product/media-plancha-de-acrilico-transparente-5mm/>

IMG 59

<https://grupolectrostore.com/shop/impression-3d/filamentos-impresoras-3d/filamento-pla-175-para-impresora-3d-rollo-1kg-violeta-morada/>

IMG 60

Emilia Carrión

IMG 61

Emilia Carrión

IMG 62

Emilia Carrión

IMG 63

Emilia Carrión

IMG 64

Emilia Carrión

IMG 65

Emilia Carrión

IMG 66

Emilia Carrión

IMG 67

Emilia Carrión

IMG 68

Emilia Carrión

IMG 69

Emilia Carrión

IMG 70

Emilia Carrión

IMG 71

Emilia Carrión

IMG 72

Emilia Carrión

IMG 73

Emilia Carrión

IMG 74

Emilia Carrión

IMG 75

Emilia Carrión

IMG 76

Emilia Carrión

IMG 77

Emilia Carrión

IMG 78

Emilia Carrión

IMG 79

Emilia Carrión

IMG 80

Emilia Carrión

IMG 81

Emilia Carrión

IMG 82

Emilia Carrión

IMG 83

Emilia Carrión

IMG 84

Emilia Carrión

IMG 85

Emilia Carrión

IMG 86

Emilia Carrión

IMG 87

Emilia Carrión

IMG 88

Emilia Carrión

IMG 89

Emilia Carrión

IMG 90

Emilia Carrión

IMG 91

Emilia Carrión

IMG 92

Emilia Carrión

IMG 93

Emilia Carrión

IMG 95

Emilia Carrión

IMG 96

Emilia Carrión

IMG 97

Emilia Carrión

IMG 98

Psicóloga Anabel Rivas

IMG 99

Psicólogo Jean Guamán

IMG 100

Maira Fernández. Lcda. Psicóloga Infantil

IMG 101

Psicólogo "CEIAP"

IMG 102

Directora y docente "CEIAP"

IMG 103

Observación de campo "CEIAP"