



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Aragón

Licenciatura de Diseño Industrial

Juego de mesa Modular Tridimensional para desarrollar
Habilidades Sociales e Inteligencia Emocional en
Niños de la Tercera Infancia

**Tesina del proyecto final y exámen profesional que para obtener
el título de Licenciado en Diseño Industrial
presenta:**

Diego Alberto Sandoval Pérez

Directora: M. en Arq. Ma. Guadalupe León Barrera

Nezahualcóyotl, Edo. De México

Agosto 2023





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Aragón

Licenciatura de Diseño Industrial

Juego de mesa Modular Tridimensional para desarrollar
Habilidades Sociales e Inteligencia Emocional en
Niños de la Tercera Infancia

**Tesina del proyecto final y exámen profesional que para obtener
el título de Licenciado en Diseño Industrial
presenta:**

Diego Alberto Sandoval Pérez

Directora: M. en Arq. Ma. Guadalupe León Barrera

RESÚMEN

En este documento, se presenta el desarrollo de un juego de mesa tridimensional para ayudar a desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional, enfocado en niños de la 3era infancia (6-11 años de edad), atendidos por el programa PASOIM, del centro Psicopedagógico de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, generando una opción de juego creativo, la cual pueda ser utilizada por los profesionales en pedagogía y psicoanálisis infantil, como un apoyo para la transmisión de las habilidades socioemocionales de los niños.

ABSTRACT

In this document, the development of a three-dimensional board game is presented to help develop social skills and emotional intelligence, focused on children of 3rd childhood (6-11 years of age), attended by the PASOIM program, of the Psychopedagogical Center of Faculty of Higher Studies Aragon, generating a creative game option, which can be used by professionals in child pedagogy and psychoanalysis, as a support for the transmission of children's socio-emotional skills.



DEDICATORIA



Dedico el presente trabajo a mi Padre Celestial, porque nunca me abandona, y sin él no habría llegado hasta este punto de mi vida, ni tampoco podría continuar si no fuera por la luz y la esperanza que infunde mi fe en el futuro y en lo que gracias a él puedo llegar a ser.

También lo dedico a mis padres que, a pesar de su avanzada edad, decidieron traerme a este mundo, que han sacrificado tanto, su tiempo, su fuerza y sus energías, que aún a sus más de 60 años siguen dándolo todo para que yo pueda salir adelante.

Lo dedico a los profesores que he tenido a lo largo de la carrera, por orientarme siempre a expandir mis habilidades, por su apoyo incondicional, por el tiempo que han dedicado, a las profesoras y profesores que he conocido desde el inicio de la carrera y les guardo tanto aprecio:

Agradezco a mis profesores de seminario de titulación el D. I. Miguel Ángel Varela bonilla, porque en 7mo semestre cuando yo sentía que esta carrera no era para mí, su clase de taller de diseño industrial me devolvió las ganas de seguir adelante, a la M. en Arq. Guadalupe León Barrera, por tener tanta paciencia durante el seminario de titulación uno y dos.

Agradezco a los profesores de mis primeros semestres, que aún ahora siguen mostrando su ayuda y su amistad como el profesor Felipe Cornejo, el profesor Arturo Díaz, la profesora Iliana Corona, el profesor Octavio Quiroz, la profesora Éricka Cortés y el profesor Martin Villa.

Por último, lo dedico a mis sueños y esperanzas que me siguen acompañando desde la infancia, a esa parte de mí que aún tiene ganas de ver el futuro con asombro y con ánimos para nunca perder la luz del corazón.





JURADO

PRESIDENTE

M. Edu. Octavio Augusto Quiroz García



VOCAL

M. en Arq. Ma. Guadalupe León Barrera

SECRETARIO

D.I. Miguel Ángel Varela Bonilla



PRIMER SUPLENTE

Mtro. Martin Villa Omaña

SEGUNDO SUPLENTE

D.I. Éricka Cortés Peña





Resúmen-Abstract

Dedicatoria

Jurado

Introducción

Capítulo 1. Antecedentes sobre la enseñanza de habilidades sociales e inteligencia emocional.

1.1 Perspectiva sobre la necesidad de las habilidades socioemocionales durante la 3era infancia.9

1.2 Las habilidades sociales.....13

1.3 La inteligencia emocional.....17

1.4 Psicología de los colores para los niños.....25

1.5 Comprensión infantil de los objetos simbólicos.....26

1.6 El juego de mesa educativo.....27

1.7 Consultas sobre el juego de mesa socioemocional con expertos29

Índice

Capítulo 2. Análisis y delimitación del proyecto. PÁG.



2.1 Objetivo general.....36

2.2 Objetivos particulares.....36



2.3 Análisis de productos análogos37

2.4 Análisis de la actividad.....48



2.5 Perfil de usuario directo.....53

2.6 Perfil de usuario indirecto.....56



2.7 Descripción de espacio físico.....57

2.8 Problemas y necesidades presentadas por los usuarios.....59

2.9 Argumentación60

2.10 Requerimientos de diseño.....61

PÁG.



Capítulo 3. Juego de mesa tridimensional para desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional en niños de la 3era infancia.



3.1 Concepto de diseño.....68

3.2 Bocetaje y evolución de propuestas de diseño.....69



3.3 Modelos y simuladores79

3.4 Secuencia de uso83



3.5 Análisis antropométricos y ergonómicos.....87

3.6 Materiales y procesos de producción.....89

3.7 Conciencia ambiental.....92

3.8 Lista de piezas comerciales que lo componen93

3.9 Entidad productiva.....93

3.10 Diagrama de producción.....94

3.11 Costo unitario del modelo y estrategia comercial.....95

Conclusiones.....96

Referencias97

Glosario.....101

Anexos.....103

Planos técnicos

Catalogos

Normas

INTRODUCCIÓN



El desarrollo de las habilidades sociales y las competencias emocionales es clave dentro del desarrollo durante la 3er infancia, la regulación emocional es lo que nos permite ser capaces de manejar las habilidades sociales. Los niños aprenden todo por observación e imitación, cada mensaje que reciben tanto de expresión verbal como no verbal es traducido a su nivel de comprensión y esto va forjando su personalidad y la manera en que va a relacionarse en el mundo.

Pero muchas veces nos preguntamos como transmitir estas cosas de una manera amigable para ellos e ir enriqueciendo su nivel de comprensión de estas cosas, por lo tanto, en el presente trabajo, se muestra el desarrollo de un juego de mesa tridimensional para ayudar a conocer, entender y practicar habilidad social y competencia emocional.

En el capítulo uno vemos un acercamiento acerca de lo que son las habilidades sociales, las competencias emocionales, pero sobre todo cuales son las bases para transmitir las a los pequeños de la 3era infancia, así mismo vemos un ejemplo de un juego mostrado por una profesional en la materia.

En el capítulo dos seguimos analizando más juegos de mesa, cinco para aprender competencias emocionales y cinco para habilidad social, así como un acercamiento al desarrollo cognitivo del usuario, y su contacto con los juegos de mesa.

En el capítulo tres, los conocimientos adquiridos en los capítulos previos nos ayudan a trabajar la forma y contenido del juego de mesa, así como su configuración tridimensional, los materiales y procesos para obtener el tablero y los personajes jugables, así como la ergonomía y el uso de los colores.



Capítulo 1. Antecedentes sobre la enseñanza de habilidades sociales e inteligencia emocional



¿Por qué es importante enseñar habilidades sociales e inteligencia emocional? Una breve reseña de lo que se ha publicado respecto al tema en los últimos 5 años, se presentan investigaciones sobre las habilidades sociales y la inteligencia emocional y como se enseñan a los niños, como influye en ellos los juegos de mesa, su comprensión de objetos simbólicos y la consulta del tema con expertos.



1.1 Perspectiva sobre la necesidad de las habilidades socioemocionales durante la 3era infancia y el proyecto de diseño.

El ser humano es un ser socioemocional, nuestra mente es una interconexión compleja que se forja mediante la experiencia, el ensayo y el error, aprendemos equivocándonos, cuando somos niños tenemos padres, tutores, abuelos, tíos etc., que nos educan y nos enseñan de acuerdo a sus propias experiencias y visión del mundo, así mismo se valen de materiales y juegos educativos que estén a su disposición. (Véase Fotografía 1).

Dentro de este aspecto, esta educación que se nos brinda en casa desde niños, es lo que en el futuro va a definir las decisiones que tomaremos, y dentro de estas decisiones inevitablemente nos veremos envueltos por sentimientos y emociones, que nos llevarán a desarrollarnos de manera social en nuestro entorno.



Fotografía 1. Sandoval, D (2021) La interacción del niño con su entorno familiar le ayuda a formar su visión del mundo.

La regulación de las emociones es fundamental para un correcto desarrollo de nuestras habilidades sociales, y aunque se necesitan practicar y mejorar durante toda la vida, se puede tomar esta necesidad para desarrollar un juego de mesa socioemocional, que pueda dejar los cimientos de estas aptitudes desde la infancia.

Nuestra educación no termina cuando ya no dependemos de nuestros padres, porque en ese momento, continuamos educándonos a nosotros mismos. Existen diversos tipos de emociones positivas y negativas, por lo que aprender a reconocerlas en nosotros mismos y lo que es más nombrarlas, resulta complicado, en especial para los niños que están aprendiéndolas de los adultos que les rodean, si el adulto no sabe regularse, el niño que esté bajo su cuidado tampoco podrá regular sus emociones, y por lo tanto expresar de manera correcta su habilidad social, que en todo caso pasaría a ser desadaptación social. (Véase Fotografía 2).



Fotografía 2. Sandoval, D (2021) Si el adulto no regula sus emociones, transmitirá sus problemas al niño.

Cuando no sabemos nombrar o reconocer una emoción, nos frustramos y sea cual haya sido la emoción inicial se convierte en ira, y la falta de control de la ira ocasiona graves consecuencias, para Bisquerra: “Solamente el desarrollo de competencias para la regulación de la ira como estrategia para la prevención de la violencia ya justificaría la educación emocional” (2016, p. 16).

Ahora bien, la relación entre educación emocional y habilidad social es demasiado estrecha e inevitable, si yo como individuo no me encuentro bien conmigo mismo, no seré capaz de expresarme de una manera adecuada y eficaz con otras personas, en este punto me gustaría tomar parte de la definición proporcionada por **la Dra. Dongil y el Dr. Cano** respecto a la relación de las habilidades sociales con la inteligencia emocional:



“Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas” (2014, p. 2). (Véase Fotografía 3).

Así, la propuesta para el desarrollo del juego de mesa tridimensional para desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional, propone utilizar información básica para que dicho juego sirva para que los niños de la 3era infancia puedan sentar las bases iniciales para inculcar una noción de dichas habilidades, para que siga practicándolas y desarrollándolas a lo largo de su vida.



Fotografía 3. Sandoval, D (2021) Las habilidades sociales y las competencias emocionales favorecen las relaciones de los niños con sus iguales.





Panorama General sobre inteligencia emocional

En abril del 2018, Aida Carrillo, Cordelia Estévez y María Dolores Gómez Medina, de la Universidad de Extremadura España, publican el artículo: “¿Influyen las prácticas educativas en el desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos?”. En el que se encontraron correlaciones positivas entre el estilo de crianza democrático y las dimensiones de la inteligencia emocional.

En noviembre del 2020, Manuel López Pereyra, Carolina Armenta Hurtarte, Ma. del Pilar Gómez Vega y Oisleidys Puerto Díaz, de la Universidad Iberoamericana, publican el artículo: “El bienestar emocional en las niñas y los niños”. Donde se le da un enfoque de bienestar psicológico al bienestar emocional, como parte crucial del desarrollo humano.

En junio del 2022, Sará Carrasco Ruiz, publica en el sitio web de Ibero Prensa, un artículo llamado: “La importancia de la inteligencia emocional”. Donde destaca la importancia de ayudar a niños y adolescentes a desarrollar la habilidad de entender las emociones propias y de terceros, para que así puedan tomar mejores decisiones en su presente y en su futuro.

2018

2019

2020

2021

2022

En 2019, Gina Padilla Jaraba, y Liliana Valdés Ocampo, de la Universidad de la Costa, en Barranquilla, Colombia, presentan la tesis llamada: “Incidencia de la Inteligencia Emocional como Habilidad para la Convivencia Escolar”. Su estudio de la Inteligencia emocional se centró en el Modelo de Goleman, centrado en cuatro estados, autoconciencia, autogestión, conciencia social y la gestión de las relaciones.

En octubre del 2021, Samana Vergara López Tristán y Abigail Blancas Lumbreras publican en la revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, un artículo llamado: Instrumento “Aprendizajes básicos para el manejo emocional en niños y adolescentes”. Donde destacan que la evaluación del tema emocional dentro de la etapa de la educación aún sigue en etapas iniciales.

Nota. Línea del tiempo. Inteligencia emocional. Referencias: Carrillo, Aida, Estévez, Cordelia, Gómez-Medina, Ma. Dolores (2018) ¿Influyen las prácticas educativas en el desarrollo de la inteligencia emocional de sus hijos?. International Journal of Developmental and Educational Psychology https://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/10766/1/0214-9877_2018_1_1_203.pdf#page=1

Padilla, G, Valdés, L. (2019) Incidencia de la Inteligencia Emocional como Habilidad para la Convivencia Escolar. Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5764/Incidencia%20de%20la%20inteligencia%20emocional%20como%20habilidad%20para%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López, M, Armenta, C, Gómez, Ma, Puerto, O. (2020) El bienestar emocional en las niñas y los niños. Universidad Iberoamericana. <https://rieeb.ibero.mx/index.php/rieeb/article/view/14/30>

Vergara, S, Blancas, A. (2021) Instrumento “Aprendizajes básicos para el manejo emocional en niños y adolescentes”. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/891/3169>

Carraso, S. (2022) La importancia de la inteligencia emocional. IBERO PRENSA. <https://micrositios.iberopuebla.mx/contratiempo/2022/06/el-arte-de-las-emociones-la-importancia-de-la-inteligencia-emocional/>





Panorama General sobre las habilidades sociales

En febrero del 2018, Karina Beatriz Pérez Boche, publica una tesis llamada: "Nivel de habilidades sociales en adolescentes del colegio Monte Carmelo". El cual fue una investigación sobre el nivel de habilidad social que tenían en ese momento los estudiantes de dicho colegio.

En el año 2020, la UNICEF publica un artículo de discusión llamado: "Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe". El marco global del documento es el de promover una educación inclusiva, equitativa, donde además de conocimientos seculares, se dé una educación para la vida.

En diciembre del 2022, el noticiero digital INFOBAE, publicó un artículo llamado: "Por qué el COVID rompió las habilidades sociales de los niños". Este artículo resalta los resultados de un estudio social, el cual declara que, tras la reclusión social durante la pandemia, los niños ahora tienen menor confianza para hablar con los demás y les resulta más difícil hacer amigos.

2018

2019

2020

2021

2022

En 2019, la REDIECH, Red de Investigadores Educativos Chihuahua A. C., publican un artículo en la revista digital de Investigación Educativa de la REDIECH, un artículo llamado: "Habilidades sociales en niños de primaria". En dicho artículo se presenta un programa de habilidades sociales para analizar variables que podrían influir en la educación, por medio de instrumentos de evaluación de la conducta, la autoestima y la violencia, y una escala de comportamiento acervito en los niños.

En junio del 2021, la UNESCO publica un artículo llamado: "Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina". El documento busca difundir los resultados del estudio de las habilidades sociales para incentivar la construcción de una perspectiva latinoamericana respecto a la educación socioemocional.

Nota. Línea del tiempo. Habilidades sociales. Referencias: Pérez, K. (2018) Nivel de habilidades sociales en adolescentes del colegio Monte Carmelo. Universidad de Landívar. Guatemala. <http://biblio3.url.edu.gt/publijrcifunte/TESIS/2018/05/42/Perez-Karina.pdf>

Almaraz, D, Coeto, G, Camacho, E. (2019) Habilidades sociales en niños de primaria. REDIECH. Red de Investigadores Educativos Chihuahua A.C. <https://www.redalyc.org>

UNICEF (2020) Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org/lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

UNESCO (2021) Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina. UNESDOC Biblioteca Digital. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377512>

INFOBAE (2022) Por qué el COVID rompió las habilidades sociales de los niños. <https://www.infobae.com/america/ciencia-america/2022/12/05/por-que-el-covid-rompio-las-habilidades-sociales-de-los-ninos/>





1.2 Las habilidades sociales

En la primera sección, se citó la definición de las habilidades sociales, ahora en esta sección, veremos habilidades sociales básicas en los niños.

El desarrollo de las habilidades sociales comienza su formación en la infancia primero en el tipo de relación que se tiene en el círculo familiar, lo cual va a repercutir en la forma en que nos relacionamos con otras personas. De acuerdo con **la Web del maestro**, las habilidades sociales nos permiten relacionarnos de manera adecuada con otras personas: “pudiendo establecer relaciones adecuadas con los otros y resolver conflictos” (2020). (Véase Fotografía 4).



Fotografía 4. Sandoval, D (2021) Los niños solo aprenderán las habilidades sociales mediante la práctica.

Las habilidades sociales están inevitablemente relacionadas con nuestros estados emocionales, así como nos dice **la Web del maestro**, la forma en que nos relacionamos, está cargada de emociones y de una valoración de los diferentes puntos de vista de una situación: “Están cargadas de emociones, sentimientos, ideas y percepciones subjetivas que influirán en las conductas que se desplieguen en las interacciones con los demás” (2020).



Fotografía 5. Sandoval, D (2021) Los niños necesariamente tienen que enfrentarse a relacionarse con los demás.

El ser humano es un ser social, inevitablemente en algún momento necesitaremos interactuar con otros, para **la Web del maestro**: “la comprensión de las relaciones y de las demás personas es algo imprescindible para una vida emocionalmente sana” (2020). (Véase Fotografía 5).

Las habilidades sociales básicas:

Apego: capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.

Empatía: capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle.

Asertividad: capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.

Cooperación: capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.

Comunicación: capacidad de expresar y escuchar sentimientos, opiniones o ideas.

Autocontrol: capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.





Comprensión de situaciones: capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal.

Resolución de conflictos: capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo. (Véase Fotografía 6).



Fotografía 6. Sandoval, D (2021)
Aprender a resolver conflictos es de suma importancia durante la infancia.

1.2.1 Proceso de desarrollo de las habilidades sociales

Experiencia directa: Los niños observan constantemente a las personas de su círculo social cercano, y tratan de comprender el mensaje que transmiten sus palabras y acciones, para **la Web del maestro** al practicar estas conductas sociales: “Se producen determinadas experiencias que los pequeños van interpretando e incorporan esas interpretaciones a su forma de pensar y actuar” (2020).

Imitación: Los niños, siempre están atentos a los adultos importantes que les rodean, son sus modelos a seguir y tratarán constantemente de copiar los comportamientos sociales que observen en ellos, pero para **la Web del maestro**, no solo aprenderán dichos comportamientos: “también aprenderán de estos la manera de interpretar las situaciones y hasta de sentirse en determinados momentos” (2020). (Véase Fotografía 7).



Fotografía 7. Sandoval, D (2021) Los niños siempre están atentos al ejemplo de los adultos que les rodean.

Refuerzos: Ahora bien, sin importar el tipo de conducta que los niños emulen de las personas en su entorno, para **la Web del maestro**, estas conductas pueden interiorizarse y volverse propias: “los refuerzos sociales que tengan sus conductas, van a hacer que los niños y niñas desarrollen determinadas conductas” (2020).

Por último, aunque es importante dejar a los niños atravesar situaciones adversas por sí mismos, para **la Web del maestro** es importante retroalimentar al menor: “explícales la situación” (2020).

1.2.2 Como se enseñan habilidades sociales a los niños

Los niños aprenden por observación, ellos observan a las personas de su entorno inmediato y copian las expresiones y formas de comunicación, de esta manera, aprenden mediante la experiencia, es su forma de decodificar los mensajes que ven en otros, y al imitarlos con el tiempo llegan a comprenderlos.

Para Flores, Cabrera, Rodríguez, Garduño, Vasconcelos y Méndez, es importante considerar que nosotros como adultos somos constantemente observados por los niños de nuestro entorno



inmediato, ellos repetirán actitudes que vean reflejadas en nosotros: “Las habilidades sociales son aprendidas cotidianamente, ya sea por imitación, cuando tus hijos/as te observan y luego reproducen lo que haces” (2011, p. 32). (Véase Fotografía 8).



Fotografía 8. Sandoval, D (2021) Nunca hay que olvidar que el niño aprende todo lo que observa en el adulto.

1.2.2.1 Enseñanza de habilidades sociales básicas para los niños

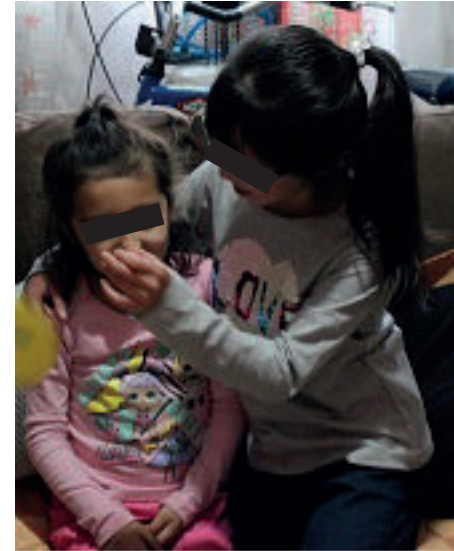
1.2.2.1.1 Autoconocimiento

Es importante ayudar a los niños a reconocer sus debilidades y fortalezas, estar consciente de lo que se siente, desea y nos motiva requiere de una introspección constante, pero conocernos a nosotros mismos será complicado para un niño si no tiene una convivencia constante con otros niños.

Podríamos pensar que estamos conscientes de lo que está en nuestro interior, pero no es si no hasta que estamos en la práctica que comenzamos a reconocer actitudes o que bien, nos sentimos orgullosos de tenerlas, o bien, no nos damos cuenta de lo problemáticas que pueden llegar a ser, hasta que vemos la reacción en otras personas.

Para Flores et ál, el autoconocimiento requiere de situaciones en que nos relacionemos con otras personas para poner a prueba lo que

sabemos internamente: “El conocimiento entre las personas es un proceso de convivencia donde “conocemos” aspectos de los demás, el nombre, los gustos, actitudes, habilidades, formas de ser etc.” (2011, p. 33). (Véase Fotografía 9).



Fotografía 9. Sandoval, D (2021) Los niños se conocen así mismos al relacionarse con sus amigos.

Los niños van aprendiendo estas cosas de manera empírica, mientras más se relacionan con otros, más descubren aspectos de sí mismos que no podrían comprender en solitario, también estas experiencias se van comprendiendo con el tiempo de manera inconsciente, pero es necesario ayudar a llevar este autoanálisis a la mente consciente para que el niño aprenda y mejore.

1.2.2.1.2 Autoestima

Para reconocer su autoestima, el niño necesita ayuda para reconocer el tipo de actitudes que su noción interna le llevan a expresar. **Para Flores et ál**, es importante ver de que manera nos desenvolvemos con otras personas para conocer cómo nos consideramos a nosotros mismos: “Dependiendo del autoconcepto que tengas harás una valoración de ti, lo cual se verá reflejado en la manera en que te relacionas con los demás, teniendo mayor o menor seguridad” (2011, p. 43).



1.2.2.1.3 ¿Cómo desarrollar la autoestima?

Para desarrollar autoestima en los niños, se les puede ayudar a reflexionar con preguntas de acuerdo a las áreas de la autoestima:

- Autoconocimiento: ¿Quién soy? ¿Por qué soy así? ¿Qué necesito y que deseo?
- Autoconcepto: ¿Qué creo y que pienso de mí mismo/a?
- Autoevaluación: ¿Lo que hago está bien para mí? ¿Me satisface? ¿Me hace sentir bien? ¿Me hace crecer?
- Autoaceptación: ¿Acepto lo que soy? ¿Reconozco mis habilidades, debilidades y potencialidades?
- Autorrespeto: ¿Atiendo y satisfago mis necesidades y valores? ¿Expreso y valoro mis emociones sin culpa? ¿Busco y valoro lo que me hace sentir orgulloso/a de mi mismo/a?

1.2.2.1.4 Empatía

La empatía requiere que primero el niño pueda conocerse así mismo, reconocer lo que hay en su interior, y como vimos anteriormente, los niños aprenden a conocerse cuando se relacionan con otros niños, entonces pueden comprender que los demás también tienen sus propias emociones e intereses internos.

Para Flores et ál, la parte importante de estar consciente de lo que se tiene internamente y de considerar que los demás también tienen sus propios modos de sentir, es llegar a una relación de comunicación más abierta: “Para lograrlo debes contemplar tus necesidades e intereses a través del autoconocimiento, así como comprender el punto de vista de los demás, para poder establecer un diálogo” (2011, p. 37).

1.2.2.1.5 Comunicación asertiva

Ahora, cada uno de estos puntos, se conectan como una escalera, conocerte a ti mismo, te lleva a valorarte, y el aceptarte como eres, te lleva a establecer relaciones empáticas con otras personas. Pero ahora, comunicar de manera adecuada lo que se desea necesita dar un paso hacia otro punto importante que es la comunicación asertiva, lo más importante de esto es llegar a establecer un diálogo donde se respeten los propios intereses sin dejar del lado los de los otros, especialmente ser capaces de establecer formas de tratarse

adecuadamente con los demás.

Para comprender esta habilidad social, primero veamos de que se trata la comunicación, **para Flores et ál**, la comunicación se trata tanto de darnos a conocer, como de comprender a los demás: “Comunicar es hacer que parte de mi experiencia, ideas, sentimientos y sensaciones sean conocidas por los otros/as, y al mismo tiempo, que yo pueda conocer y participar de la experiencia de los demás” (2011, p. 39).

Pero la comunicación no se limita a las palabras que decimos, si no a la manera en que las decimos, y, sobre todo, que estamos comunicando con nuestra expresión facial y corporal, cuando no hay relación entre lo que decimos y lo que hacemos, el mensaje transmitido resultará confuso en especial para los niños. **De acuerdo con Flores et ál**, la expresión corporal es un reflejo inmediato de como estamos percibiendo el mensaje: “A través de la comunicación no verbal expresamos la manera como reaccionamos ante diferentes situaciones” (2011, p. 39). (Véanse Fotografías 10 y 11).



Fotografía 10 y 11. Sandoval, D (2021) Los mensajes transmitidos a los niños serán mejor comprendidos cuando la expresión corporal concuerde con lo que se dice.





Dentro de la comunicación asertiva, también tenemos la habilidad de escuchar, **según Flores et ál**, en este punto tenemos que aprender sobre la escucha activa, eso implica tratar de comprender el mensaje oculto en las palabras que se están pronunciando: “Es escuchar no solo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que están detrás de lo que está diciendo” (2011, p. 40).

Por último, dentro de la comunicación asertiva, debemos considerar que es una herramienta para ayudar a los niños a comunicar su enojo de manera correcta, el enojo es una emoción negativa que nos dice o hace sentir que algo no está bien o es injusto.

Con ayuda de la comunicación asertiva, **de acuerdo con Flores et ál**, se debe enseñar a los niños a manifestar con palabras claras lo que sienten, no con violencia: “mostrar con claridad tus pensamientos y sentimientos en cada ocasión, con la condición necesaria de poder hacerlo de manera no destructiva, sin ponerte a ti o a los demás en riesgo” (2011, p. 41)

1.3 La inteligencia emocional

Ahora, en esta sección vamos a analizar información que nos ayudará a comprender la inteligencia emocional, veremos a través de preguntas clave un acercamiento a esta disciplina trascendental para el desarrollo humano.

1.3.1 ¿Qué es la educación emocional?

Los niños experimentan emociones en todo momento, pero no todos lo expresan de la misma manera, además de que necesitan tiempo y apoyo para aprender a discernir lo que están sintiendo y detenerse a reflexionar antes de actuar, **para Bisquerra**, la educación emocional es una serie de cambios constantes: “Que la educación emocional sea un proceso educativo continuo y permanente significa que debe estar presente a lo largo de toda la vida” (2016, p. 18). (Véase Fotografía 12).



Fotografía 12. Sandoval, D (2021) Los niños necesitan aprender a expresar sus emociones de forma adecuada.

Hasta este momento, había considerado las palabras educación y escolaridad como sinónimos, **pero Bisquerra** ayuda a superar esta confusión, ya que nos da a entender que educación se refiere a tu progreso como persona en todo momento, y la palabra escolaridad se refiere a un periodo relativamente más corto: “No hay que confundir educación con escolarización; la primera es mucho más amplia que la segunda” (2016, p. 18).





La educación emocional es un medio de preparación anticipada a los problemas que el niño enfrentará en el futuro, **de acuerdo con Bisquerra**, esta preparación anticipada, fortalece las aptitudes de la persona para enfrentar o evitar el desarrollo de diversos padecimientos emocionales: “La prevención primaria inespecífica pretende minimizar la vulnerabilidad de la persona a determinadas disfunciones (ansiedad, estrés, depresión, impulsividad, agresividad, etc.) o prevenir su ocurrencia” (2016, p. 19). (Véase Fotografía 13).

Una parte fundamental de la educación emocional viene de conocerse así mismo, porque al estar consciente de las propias fortalezas y debilidades, llevará a manifestar las emociones de forma correcta, **para Bisquerra**, esto quiere decir ser capaz de comprender lo que nos sucede y expresarlo a tiempo: “El doble sentido de profundizar en lo que uno lleva dentro y sacarlo hacia afuera resume el profundo sentido de la educación emocional” (2016, p. 20).



Fotografía 13. Sandoval, D (2021) La educación emocional ayuda a poner las bases para evitar problemas emocionales a futuro.

1.3.2 Objetivos de la educación emocional

- Adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones.
- Identificar las emociones de los demás.
- Denominar las emociones correctamente.
- Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones.
- Aumentar el umbral de tolerancia a la frustración.
- Prevenir los efectos nocivos de las emociones negativas.

- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas.
- Desarrollar la habilidad de automotivarse.
- Adoptar una actitud positiva ante la vida.
- Desarrollar competencias para la resiliencia.
- Aprender a fluir. (Véase Fotografía 14).



Fotografía 14. Sandoval, D (2021) Fluir es que el niño aprenda a regular sus emociones negativas y se autogenera emociones positivas.

1.3.3 Metodología

Se le puede hablar mucho acerca de las emociones a un niño, pero no podrá hacer suyo ese conocimiento si no hasta después de sus experiencias personales, por lo que el aprendizaje de las aptitudes emocionales debe estar acompañado de experiencias significativas, **para Bisquerra**, se podrá hablar con ellos de experiencias emocionales solo si se crea una relación cercana con ellos: “Solamente cuando se ha creado un clima de mutua confianza que lo facilite, se podrá invitar al alumnado para que exponga, voluntariamente quienes lo deseen, experiencias personales de carácter emocional” (2016, p 30).





1.3.4 Evaluación de la educación emocional

Para hacer esta evaluación, el niño necesita primero comprender las consecuencias de las diferentes elecciones que sus emociones le llevaron a tomar, así podrá comenzar a comprender si pudo prevalecer su pensamiento y autocontrol o prevaleció el impulso de la emoción, **para Bisquerra**, lo importante es ayudar a analizar todo lo sucedido durante el día, así, aprender de nuestras propias experiencias: “La forma de hacer una evaluación auténtica es basándose en los comportamientos manifestados por el alumnado en las situaciones de la vida cotidiana” (2016, o. 31).



Fotografía 15. Sandoval, D (2021) Las emociones llegan inevitablemente, por lo que hay que ayudar al niño a aprender a regularlas.

1.3.5 ¿Cómo funcionan las emociones?

Las emociones son una reacción interna ante los diversos sucesos a los que nos enfrentamos a lo largo de nuestra vida, **para Bisquerra**, esos sucesos, tienen diversos orígenes: “externo o interno; actual, pasado o futuro; real o imaginario; consciente o inconsciente” (2016, p. 37). (Véase Fotografía 15).

Antes de continuar, hay que aclarar que la connotación de bien y mal no aplica a las emociones, las sensaciones que nos producen, los

sentimientos, tienen cargas negativas o positivas, **para Bisquerra**, de hecho, son necesarias para nuestro funcionamiento: “las emociones son necesarias para la adaptación al contexto. No son buenas o malas” (2016, p. 38).

Clasificación de las emociones: (Véase Fotografía 16).

Emociones negativas:

- Miedo: temor, horror, pánico, terror, pavor, desasosiego, susto, fobia.
- Ira: rabia, cólera, rencor, odio, furia, indignación, resentimiento.
- Tristeza: depresión, frustración, decepción, aflicción, pena, dolor, desconsuelo, pesimismo, melancolía.
- Asco: aversión, repugnancia, rechazo, desprecio.
- Ansiedad: angustia, desesperación, inquietud, inseguridad, estrés.

Emociones positivas:

- Alegría: entusiasmo, euforia, excitación, deleite, diversión, placer, satisfacción, capricho.
- Amor: aceptación, afecto, cariño, ternura, simpatía, empatía, interés, confianza, amabilidad, respeto, devoción.
- Felicidad: bienestar, satisfacción, armonía, equilibrio, plenitud, paz interior, tranquilidad, serenidad.



Fotografía 16. Sandoval, D (2021) Los niños necesitan aprender las emociones negativas y positivas para reconocerlas y nombrarlas.



1.3.6 ¿Qué es la inteligencia emocional?

Se refiere a un autoconocimiento y a un autocontrol, es reconocer el sentimiento que me produce cierta acción, situación o circunstancia, y actuar de acuerdo a la reflexión, evitando dejarse llevar por la emoción en el instante, **para Bisquerra**, es una cualidad, que incluye una percepción propia y de lo que sienten los demás: “es la capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás” (2016, p. 48). (Véase Fotografía 17).



Fotografía 17. Sandoval, D (2021) Los niños aprenden a reconocer lo que sienten al mismo tiempo que reconocen las emociones de los demás.

los fenómenos emocionales” (2016, p. 50).

1.3.7 ¿Qué son las competencias emocionales?

Las competencias emocionales funcionan como un conjunto de capacidades internas para regular las emociones y que no te controlen ellas a ti, **para Bisquerra**, esto implica reconocer y mostrar de forma adecuada lo que se experimenta internamente: “Entendemos las competencias emocionales como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada





1.3.8 Modelo pentagonal de las competencias emocionales

1.3.8.1 Conciencia emocional: es la capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.

Dentro de la conciencia emocional se tienen los siguientes puntos:

Empatía: percibir con precisión las emociones y sentimientos de los demás. (Véase Fotografía 18).

Conciencia: Los estados emocionales inciden en el comportamiento, y éstos en la emoción.

Detectar creencias: distinguir las positivas de las negativas, cambiar aquellas que pueden ser perjudiciales.

Conciencia ética y moral: conducir a un comportamiento ético a favor del bienestar social.



Fotografía 18. Sandoval, D (2021) La empatía se desarrolla mejor si se practica constantemente.

1.3.8.2 Regulación emocional: tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento, tener estrategias de afrontamiento, capacidad para autogenerarse emociones positivas.

Dentro de la regulación emocional se tienen los siguientes puntos:

Expresión emocional apropiada: supone la comprensión del impacto que la propia expresión emocional y comportamiento tienen en los demás.

Regulación de emociones y sentimientos: significa aceptar que las

emociones y sentimientos deben ser regulados, como la impulsividad, perseverar en el logro de objetivos, y diferir recompensas inmediatas por otras a largo plazo de orden mayor.

Conciencia ética y moral: regulación en base a valores morales, basados en emociones como la empatía, compasión, esperanza y amor. (Véase Fotografía 19).

Tolerancia a la frustración: una alta tolerancia a la frustración aumenta las probabilidades de bienestar.

Estrategias de afrontamiento: gestionar la intensidad y duración de los estados emocionales.

Autogenerar emociones positivas: capacidad para autogestionar el propio bienestar emocional.



Fotografía 19. Sandoval, D (2021) El control emocional ayuda a los niños a comprender también la función de la ética y la moral.

1.3.8.3 Autonomía emocional: conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal como la autoestima, el optimismo, responsabilidad, capacidad crítica para analizar las normas sociales, capacidad para buscar ayuda.

Dentro de la autonomía emocional se tienen los siguientes puntos:

Autoestima: Imagen positiva de uno mismo.

Automotivación: automotivarse para dar sentido a la vida.

Autoeficacia emocional: el individuo se percibe así mismo con capacidad para sentirse como desea y generarse las emociones que necesita. (Véase Fotografía 20).

Responsabilidad: capacidad para responder de los actos propios, implicarse en comportamientos seguros, saludables y éticos.





Actitud positiva: capacidad para decidir adoptar una actitud positiva ante la vida, a pesar de que siempre van a sobrar motivos para que la actitud sea negativa.

Pensamiento crítico: pensamiento razonado y reflexivo, se centra en decidir qué pensar, creer, sentir y hacer.

Resiliencia: enfrentarse con éxito a las condiciones adversas de la vida.



Fotografía 20. Sandoval, D (2021) La autoeficacia emocional contribuye al bienestar constante de los niños y niñas.

1.3.8.4 Competencias sociales: se refieren a la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Dentro de las competencias sociales se tienen los siguientes puntos:

Respeto por los demás: aceptar y apreciar las diferencias individuales y grupales.

Comunicación receptiva: atender a los demás tanto en la comunicación verbal como no verbal para percibir los mensajes con precisión.

Comunicación expresiva: Expresar los propios pensamientos y sentimientos con claridad. (Véase Fotografía 21).

Compartir emociones: Estar consciente de que la forma en que se desarrollan las relaciones viene en parte definidas tanto por una respuesta emocional inmediata como por el grado de reciprocidad.



Fotografía 21. Sandoval, D (2021) Los niños y niñas necesitan aprender a expresarse con confianza.

Comportamiento prosocial: capacidad de realizar acciones buenas por los demás sin que tenga que pedirnoslo.

Trabajo en equipo: capacidad para crear climas emocionales positivos enfocados a la acción coordinada.

1.3.8.5 Habilidades para el bienestar: capacidad para adoptar comportamientos apropiados y responsables para afrontar satisfactoriamente los desafíos de la vida, organizar nuestra vida de forma sana y equilibrada, facilitándonos experiencias de bienestar.

Dentro de las habilidades para el bienestar se tienen los siguientes puntos:

Toma de decisiones: desarrollar mecanismos personales para tomar decisiones sin dilación en situaciones personales, familiares, profesionales y sociales.

Buscar ayuda: capacidad para identificar la necesidad de apoyo.

Ciudadanía activa: desarrollo de un sentido de pertenencia.

Bienestar emocional: capacidad para gozar de forma consciente del bienestar emocional, el propio bienestar se transmite a los que nos rodean.

Fluir: capacidad para generar experiencias óptimas en la vida.



1.3.9 Cómo se enseña la inteligencia emocional

En esta sección, veremos una serie de 4 técnicas de origen experiencial y 5 de origen reflexivo, que nos ayudarán a comprender a grandes rasgos como transmitir las competencias emocionales, lo importante de cada una de estas técnicas es que pueda llegar a ser adaptada a las necesidades y consideraciones del proyecto.



Fotografía 22. Sandoval, D (2021) Los niños aprenderán mejor a regular sus emociones al poner a prueba esa capacidad.

- Técnicas de origen experiencial:

1. El laboratorio: Propone que los niños se vean así mismos como investigadores, y pongan a prueba alguna forma de regulación emocional, por ejemplo, cuando se padece algún tipo de ansiedad o estrés, se podría poner a prueba la idea de que la relajación por medio de la música genera efectos positivos para aliviarlo. **Para Bisquerra**, la idea de que los niños trabajen como en un laboratorio, implica que después de la actividad: “Se les invita a describir por escrito sus síntomas antes y después del experimento” (2016, p. 114). (Véase Fotografía 22).

2. Jugar: Los juegos son una gran idea para integrar aptitudes emocionales, porque es más fácil interiorizar dichos conocimientos mediante una actividad placentera y por lo tanto que se grave profundamente en la mente de los pequeños.

3. Aprender haciendo: Los niños solo lograrán comprender estas competencias emocionales si las ponen a prueba, **de acuerdo con Bisquerra**, es una buena idea proporcionar una preparación emocional para dar: “la oportunidad de implicarse en una tarea que representa un entrenamiento y un conocimiento del ser humano y sus reacciones emocionales” (2016, p. 115).

4. Role playing o dramatización: **De acuerdo con Bisquerra**, en esta técnica se invita a una persona a interpretar un papel emocional para que los demás puedan analizarlo: “Se puede crear una breve obra de teatro en la que se invita a los espectadores a decidir cual va a ser la continuación de la historia y cuál va a ser su final” (2016, p. 115). Considero que esto puede ser adaptado a la presentación de circunstancias de reflexión dentro del juego de mesa. (Véase Fotografía 23).



Fotografía 23. Sandoval, D (2021) Ayudar a los niños a simular situaciones les prepara para cuando las enfrenten de verdad.

- Técnicas reflexivas:

1. Compartir experiencias: El compartir experiencias de carga emocional es sumamente delicado, pero cuando se hace correctamente, esto es de forma voluntaria y cuando la situación lo amerita, puede ayudar tanto a los demás como a uno mismo, **para Bisquerra**, lo importante de esto es empatizar con otras personas,



así, esto: “puede ser una fuente de aprendizaje solamente por comprobar que lo que me pasa a mí también les pasa a otras personas” (2016, p. 116).



Fotografía 24. Sandoval, D (2021) Los niños aprenden también unos de los otros al dar sus puntos de vista en el grupo de amigos.

2. Grupos de discusión: Se trata de que los niños sean capaces de analizar situaciones de la vida diaria mediante preguntas de reflexión, para Bisquerra, esto hace que el aprendizaje de las aptitudes emocionales sea más claro para ellos, porque asimilan el significado por sí mismos: “Cuando los estudiantes han verbalizado por sí mismos algunos principios, valores o actitudes están mucho más predispuestos a ponerlo en práctica que si lo dicen los adultos” (2016, p. 116). (Véase Fotografía 24).

3. Estímulos audiovisuales: Se trata de presentar al niño algún estímulo emocional que le haga sentir el deseo y despierte sus sentidos para tratar de comprender el mensaje transmitido, estos medios pueden incluir vídeos, canciones u obras de teatro, según Bisquerra la importancia está en proporcionar situaciones de aprendizaje: “para ejemplificar experiencias emocionales a partir de las cuales reflexionar” (2016, p. 117).

4. Técnica de los escenarios: En esta técnica se requiere la observación del niño ante una situación simulada, lo mejor sería tomar ejemplos de su realidad y ayudarle a comprender lo que

sucedió, lo que podría haber sucedido, pero sobre todo hacer que el mensaje sea claro de entender.

5. Evaluación: Esta técnica se basa en el autoconocimiento, en el aprendizaje que podemos tener al reconocer nuestras capacidades y deficiencias, para Bisquerra, se trata de una introspección de lo que podríamos hacer mejor por medio de: “una reflexión y análisis sobre las propias fortalezas y debilidades, con el objetivo de potenciar unas y superar otras” (2016, p. 117).



1.4 Psicología de los colores para los niños

Para entender el funcionamiento del color en los niños, tratar de comprender su uso y significado en sus dibujos puede llegar a ser de utilidad para ampliar el mensaje transmitido, sobre todo en este caso, su simbolismo social y emocional.

Colores:

Azul: Se le relaciona directamente con la inteligencia emocional por ser un color relacionado con la tranquilidad, su uso excesivo podría indicar problemas de enuresis.

Negro: Su uso constante tiene una connotación de falta de comprensión de las reglas, una personalidad a la vez rebelde pero también cercana a la melancolía. Su uso en combinación con el rojo en trazos muy marcados, denota agresividad y poca paciencia.

Naranja: Este color se relaciona con una personalidad extrovertida, ayuda a la sociabilidad. Su uso excesivo podría indicar impaciencia e irritabilidad. (Véase Fotografía 25).

Rosa: Está asociado con la sensibilidad y la calma, se le relaciona con una mente soñadora y una potente imaginación.

Amarillo: Indica felicidad y vitalidad, el uso equilibrado de este color denota creatividad y energía, su uso constante es un indicador de situaciones de tensión.

Verde: Este color está relacionado con la naturaleza, normalmente está asociado con la esperanza y la positividad, pero su uso en lugares poco usuales, podría ser un indicador de problemas emocionales.

Rojo: Valor, vitalidad, energía y pasión, su uso equilibrado denota control emocional y su uso excesivo será un indicador de irracionalidad.

Marrón: Cuando los niños lo usan regularmente en el tronco de los árboles, indica que el niño tiene una visión realista de las cosas que observa a su alrededor, su uso constante podría denotar seriedad o intolerancia.

Violeta: es un color que se asocia con el mundo de la fantasía, expresa una necesidad de dominar los sentimientos, su uso constante podría relacionarse con la melancolía y la tristeza.



Fotografía 25. Sandoval, D (2021) El color naranja ayuda a los niños a ser más extrovertidos y a socializar más.



1.5 Comprensión infantil de los objetos simbólicos

Una manera de acercarnos a la comprensión de los objetos simbólicos que atraen la atención de los niños, pero sobre todo, que ayudan a transmitir aprendizaje, es mediante la psicología de la Gestalt, donde se trabaja mediante un proceso de percepción, dentro de la psicología esto es aplicable a situaciones, objetos y sensaciones, lo cual tiene relación con las habilidades socioemocionales que hemos estado analizando, porque a fin de cuentas, se busca desarrollar un juego de mesa que refuerce el aprendizaje de estas aptitudes, competencias y habilidades en los niños.



Ilustración 1. Noma, Bar. (2013) Gestalt y Diseño. Ley de figura-fondo.

Dentro de las leyes de la Gestalt, tenemos la percepción mediante la figura fondo, esto quiere decir que primero captamos un todo y luego captamos las partes, por ejemplo, en la ilustración 1, primero se capta la abstracción simplificada o de un pingüino o de un rostro en perfil, y después la mente analiza cada pieza y detalle del mismo. (Véase Ilustración 1).

En cuanto a la situación de los niños, podríamos ejemplificar esto pensando en un niño observando un objeto de su interés como puede ser el árbol de navidad, o incluso nuestra propia experiencia, cuando

algo llamaba profundamente nuestra atención, prácticamente todo lo demás a nuestro alrededor pierde importancia, el fondo quedaba en segundo plano y nos sentíamos atrapados por el detalle en cuestión, **de acuerdo con Amezcua** se podría decir que el niño queda encapsulado en el momento y no prestará su atención a otra cosa hasta quedar satisfecho: “se sumerge en la actividad, y no permite ser distraído, hasta que haya satisfecho su curiosidad” (1997, p. 17). (Véase Fotografía 26).



Fotografía 26. Sandoval, D (2021) Cuando un niño queda impresionado por un objeto de su agrado, lo contemplará hasta guardar cada detalle en su memoria.

Ahora, otra ley que vale la pena nombrar es la ley de la pregnancia o ley de la buena forma. Se trata de que la percepción humana siempre está en busca de un equilibrio visual, el cerebro siempre está tratando de ordenar lo que se observa para encontrarle el mejor sentido posible, **de acuerdo con Serratos**, mientras más comprensible sea una forma, será mejor percibida y recordada: “Una forma es más pregnante, cuando tiende a ser más regular, simple, simétrica, ordenada, comprensible, memorizable, etc.” (2019, p. 14). (Véase Ilustración 2).

Siguiendo con la manera en que los niños perciben ciertos objetos, para la 3era infancia, los niños ya saben nombrar muchos objetos, personas y animales que están a su alrededor, pero sobre todo han aprendido diversas maneras simbólicas de representarlos, por lo que usar símbolos que reconocen de manera sencilla es de gran utilidad





dentro del ámbito de los juegos de mesa. Pero de acuerdo con **XLEDIAZ**, dentro de este rango de visión no se debe dejar de lado la relación constante con la imaginación de los niños: “El secreto está en encontrar esa conexión entre la realidad que conocen y las cosas con las que sueñan” (2010).

De esta forma, podemos aprovechar el tema central de la pregnancia, que es “la buena forma”, o, en otras palabras, formas sencillas y conocidas por los niños, entre más sencilla, geométrica y simétrica sea la forma, será mejor percibida por la percepción del niño, podrá recordarla e identificarla de manera más eficaz, asociando experiencias de aprendizaje e interiorizándolas de una forma mucho más amena.



Ilustración 2. Sandoval, D (2023) Una forma es más pregnante, cuando tiende a ser más regular, simple, simétrica, ordenada.

1.6 El juego de mesa educativo

27

En esta sección, recopilaremos los puntos considerados más trascendentales para el desarrollo de juegos de mesa que promueven actividades de aprendizaje mediante el juego, proporcionando no solo diversión a los niños, si no un aprendizaje significativo.

Tradicionalmente, los padres durante la crianza, enseñan los principios esperando que el niño escuche atentamente, pero esto es todo un reto, pues al pensamiento del niño le toma tiempo tratar de adoptar ideas verbales, en este caso, **Rodríguez** nos dice que: “el aprendizaje no debe ser memorizando conceptos, sino que este debe darse dentro de un entorno que estimule a los niños y a las niñas a construir su propio conocimiento”. (2014, p. 7).



Fotografía 27. Arroyo, A. (2021) Mejores juegos de mesa de la historia.

Los juegos de mesa en este caso, son ideales para proporcionar un entorno seguro donde el niño puede practicar las habilidades sociales y las competencias emocionales, dentro del juego el niño puede aplicar su propia interpretación de su realidad y lo que durante cada año de su etapa en la 3era infancia es capaz de comprender, de aprender y por lo tanto de mejorar. (Vease Fotografía 27).

De acuerdo con Rodríguez, el juego de mesa es un entorno ideal de reflexión, sobre todo los propósitos del juego ayudan a que el niño comprenda e interiorice situaciones de su realidad: “el juego de mesa cumple con dichas condiciones, ya que posee características como intensidad didáctica, reglas y limitaciones, número determinado de



jugadores, edad específica, diversión y trabajo en equipo” (2014, p. 7).

Estas reglas, limitaciones, la intencionalidad del juego pueden ser aprovechadas para proporcionar una noción, y un medio de reflexión para que los niños puedan aprender por sí mismos las habilidades sociales y las aptitudes emocionales, ya que las reglas y limitaciones ayudan a comprender la necesidad de una correcta regulación emocional lo que conlleva también a que comiencen a personalizar su aprendizaje de la habilidad social.



Fotografía 28. Sandoval, D (2021) Los juegos de mesa ayudan al niño a desarrollar su pensamiento.

De acuerdo con Rodríguez. (2014, p. 9.): “el juego de mesa permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar sus emociones, ponerse en el punto de vista de otro, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar y a comunicarse con los demás”.(Vease Fotografía 28).

Los juegos de mesa serán de gran utilidad cuando ayuden al niño con sus procesos cognitivos de aprendizaje, el aprendizaje de las habilidades socioemocionales, serán mejor aprendidos cuanto más experienciales sean, sobre todo se busca que el niño sea capaz de entrar en un proceso de reflexión para comenzar a conocer y por consiguiente a regular su expresión emocional y social.

En el juego de mesa se tienen varias posibilidades como la

comparación de acciones, meditar que ocurrirá en cada elección de movimiento, las reglas y objetivos dentro del juego ayudan al niño a comprender también el porqué de ciertas maneras de manifestarse en sociedad, les ayudan a practicar su interacción con el exterior, **para Rodríguez**, un punto importante es que el niño encuentre puntos comparativos de reflexión y de comprensión de los sucesos de su realidad, que: “plantee estrategias para resolver problemas de la vida cotidiana y que las comparta con sus amigos” (2014, p. 20).

Los juegos de mesa son un excelente medio para interiorizar las técnicas, estrategias, y conceptos que el niño necesita para comprender, adquirir, aprender y por lo tanto ser capaz de utilizar un control emocional para una mejor adaptación social a su medio, **para Rodríguez**, los juegos de mesa ponen al alcance de los niños los medios para aprender a convivir en sociedad: “Los juegos de mesa como estrategia, proporciona a los niños las herramientas necesarias para la toma de decisiones respetando las normas que les permiten formar y fortalecer valores de respeto que les permitan vivir en sociedad” (2014, p. 31).



1.7 Consultas sobre el juego de mesa socioemocional con expertos

Por razón de la pandemia de Covid-19, en este apartado, se comenzó por analizar en línea un juego de mesa usado y desarrollado por expertos de la inteligencia emocional y las habilidades sociales, haciendo énfasis en las imágenes de los materiales, formas, figuras, reglas y la manera en que se sirven de estos elementos para transmitir la enseñanza de estas habilidades y competencias socioemocionales. Tras el regreso a clases presenciales se pudo consultar a profesionales del centro psicopedagógico de la FES Aragón.



Fotografía 29. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

En este vídeo, Berenice, la presentadora, es cuenta cuentos, narradora y psicóloga, y nos presenta un juego de mesa basado en la educación emocional, veamos cómo funciona, que elementos gráficos y tridimensionales utiliza, o cuales hacen falta y como podría aprovecharse en el proyecto. (Véase Fotografía 29).



Fotografía 30. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

El juego funciona por medio de tarjetas que contiene abstracciones bajas y caricaturizadas de niños y niñas, con diferentes expresiones faciales y el nombre de la emoción para aprender no solo a nombrarla, sino a distinguir la comunicación facial o corporal que podrían acompañarla. (Véase Fotografía 30).





Fotografía 31. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

Además de las expresiones faciales y posturas, se utilizan elementos como el color para reforzar la emoción que se desea transmitir al niño durante el juego, otro aspecto que me parece pertinente resaltar son los rasgos varios en las abstracciones de los niños ampliando el sentido de inclusión para empatizar con los demás y resaltar las diferencias dentro del grupo de compañeros o amigos. (Véase Fotografía 31).



Fotografía 32. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

Detrás de cada tarjeta vienen preguntas de reflexión y breves explicaciones para ayudar al niño a entender el estado emocional que se representa visualmente con la imagen del otro lado de la tarjeta. Cada pregunta contiene una respuesta para comenzar a comprender la emoción. (Véase Fotografía 32).

Es que es importante resaltar de la explicación de la psicóloga Berenice, es que dentro de las instrucciones del juego, la parte explicativa detrás de cada tarjeta es básicamente para ayudar al adulto o tutor responsable del menor a entender con sus propias palabras de que trata la emoción, pero considerando que no siempre hay un adulto presente para ayudar al niño en todo momento, sería ideal utilizar un lenguaje al nivel de comprensión de los jugadores.



Siguiendo con las partes que conforman este juego, además de las tarjetas de emociones, se incluyen tarjetas de situación, que invitan al niño a reflexionar por medio de una situación cotidiana, y preguntas de reflexión. (Véase Fotografía 33).

La presentadora lee la situación detrás de la tarjeta: “Rompiste algo valioso en tu casa, ¿cómo te sentirías y qué harías?”. Podemos ver que las situaciones no son demasiado complejas y están dentro del nivel de experiencia del infante. Entonces al momento de responder a las tarjetas de situación, es donde entra la tarjeta de emoción para ayudar al niño a aprender a dar una respuesta y a manifestar su sentimiento.



Fotografía 33. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0



Fotografía 34. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

El juego también contiene tarjetas de preguntas y afirmaciones, éstas tarjetas sirven para llevar al niño a pensar en ocasiones en que experimenta ciertas emociones, se podría decir que son preguntas sencillas para que el niño comience a reconocer lo que siente en determinadas circunstancias y lugares y comenzar a conocerse y expresarse. (Véase Fotografía 34).

Además, estas preguntas sirven para originar conversación entre los demás integrantes del juego, creando una retroalimentación al ver los distintos puntos de vista de los compañeros, amigos o hermanos que se encuentren jugando en ese momento.



El cuarto juego de cartas, son tarjetas de acciones, estas tarjetas sirven para practicar lo aprendido, contienen emociones que el niño debe expresar sin usar palabras, esto es una buena opción para que comience a reconocer las emociones al tratar conscientemente de usarlas, y que no sean las emociones las que lo usen a él o ella. La idea de estas tarjetas parte del juego de la mímica. (Véase Fotografía 35).



Fotografía 35. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0



Fotografía 36. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

La siguiente parte son tarjetas para interactuar, algunas interacciones tiene dirección específica y otras son más libres, el centro es enseñar al niño a ser capaz de hablar de lo que siente y que logre expresarse, esto me parece útil, para que así, el niño aprenda a tomar consciencia de sus estados emocionales. (Véase Fotografía 36).

Además, buscando que el juego sea una actividad placentera, para evitar situaciones que causen estrés al niño, o alguna pregunta sea percibida como demasiado personal para él o ella en ese momento, puede usar tarjetas de interacción libre como comodín para saltarse esas preguntas que en ese momento no desee responder por cualquier tipo de razón.





Sugerencias de la Psic. Berenice para trabajar con este juego:

1. Dependiendo de si el niño o niña saben leer o no, se podría tapar la palabra y preguntarle qué cree que la postura y expresión están representando, que emoción le está transmitiendo, incluso invitar a los niños a que expresen cuál es la emoción. (Véase Fotografía 37).

La cuestión es comenzar a ayudar al niño a familiarizarse con el vocabulario de las emociones, que mientras juega y se expresa, aprende a nombrar lo que siente.



Fotografía 37. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0




Fotografía 38. Los libritos. (2020, 10 de julio) Juego de mesa sobre educación emocional y la importancia de fomentarla en los niños. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zzxYa8WJ_N0

2. Una vez que el niño conoce el juego y comienza a ser más capaz de identificar las emociones, se pueden presentar dos tarjetas diferentes y sugerir que el niño cuente una breve historia utilizando ambas, porque de esta manera el niño va a razonar situaciones que ha observado y esto le ayuda a reflexionar en cuanto a las situaciones emocionales que ha vivido y que puede seguir viviendo de una mejor manera al ahora poder identificar las distintas emociones y su relación con sus interacciones sociales. (Véase Fotografía 38).

La finalidad de este juego, es crear un ambiente de reflexión donde se pueda analizar las relaciones que se tienen con los amigos, compañeros y la familia, por lo que sería ideal que al finalizar el juego todos hayan experimentado un cambio positivo, pero si llegan a salir temas sensibles, también está bien porque es un indicador de temas que se deben seguir trabajando, e incluso podrían mostrar una señal de que se necesita buscar ayuda profesional.





Una vez que se pudo regresar a la facultad de manera presencial, se acudió al centro psicopedagógico para pedir apoyo del profesor encargado del programa PASOIM (Programa de Atención y Servicio para la Orientación Integral y Multidisciplinaria), el profesor Juan Alejandro Cruz Velasco y al Lic. Marco Grimaldo.

Se tuvo un primer contacto el día 11 de mayo del año 2022 con el Lic. Marco, se le presentó el proyecto y dentro de sus recomendaciones, fue el revisar la taxonomía de Bloom para plantear los objetivos de aprendizaje del juego, así mismo se le preguntó acerca de la opción de proporcionar un premio al ganador del juego de mesa.

El Lic. Marco, respondió que: “el proporcionar un premio físico dentro del juego está dentro de las técnicas de la psicología conductista”, lo que nos permite considerar que el premio del juego sea meramente psicológico para que el niño no se sienta presionado por ganar un objeto, lo que llevaría a pensar más en el premio que en realidad razonar el juego.

El día 18 de mayo del año 2022, se pudo tener una consulta con el profesor Juan Alejandro Cruz Velasco, dentro de sus recomendaciones estaba el poder bajar las preguntas de reflexión del juego al nivel del niño, esto se logra utilizando planteamientos de situaciones que el niño vive diariamente, empezando por donde pasa más tiempo que es en su hogar con sus padres, la escuela, la calle y los centros recreativos o de esparcimiento.

Antes de pasar al siguiente capítulo, pienso que es pertinente resaltar aquellos puntos de mayor relevancia de cada sección tratada durante estos temas de estudio.

Respecto al tema de las habilidades sociales, me parece importante resaltar su relación con la emoción, las emociones no se pueden controlar, se pueden regular, y si sabemos regularlas, podremos ser más objetivos durante las diversas situaciones que tenemos que experimentar, especialmente transmitir al niño esa regulación, y que el puede usar las emociones a su favor para relacionarse con otros de forma correcta.

En cuanto al tema de la inteligencia emocional, es un tema inevitablemente vinculado a las habilidades sociales, de hecho, es lo que le da sentido y color a la sociabilidad, sin las emociones, las habilidades sociales serían como el funcionamiento de una máquina sin corazón, ni humanidad. La inteligencia emocional es un complemento del desarrollo cognitivo y es importante porque atiende a las necesidades sociales de cada individuo.

Para finalizar, podemos decir que es de suma importancia, hacer uso de los conocimientos adquiridos, en combinación con lo que sabemos de la percepción infantil de los colores y las formas, para proporcionar un juego de mesa que contenga un significado claro y objetivo para los niños, esto se puede lograr al realizar abstracciones bajas, estilizadas y caricaturizadas, como las mostradas en el material usado por expertos, pero traduciéndolo a una forma tridimensional.



Capítulo 2. Análisis y delimitación del proyecto.



Planteamiento de objetivos, revisión de los productos análogos, un análisis de la actividad resaltando los puntos más importantes de la relación del producto con el usuario, tanto ergonómicas como antropométricas, un breve estudio sobre los usuarios indirectos y directos y de los problemas del usuario directo a resolver mediante el desarrollo del juego de mesa, así, todas estas consideraciones son sintetizadas en la lista de requerimientos del producto.



2.1 Objetivo general

Diseñar un juego de mesa modular y tridimensional para desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional enfocado en niños de la 3er infancia (6-11 años de edad), bajo la supervisión de los profesores del programa PEACE, del centro Psicopedagógico de la Facultad de Estudios Superiores Aragón.

2.2 Objetivos particulares

- Proporcionar un tablero de casillas modulares de diferentes alturas que refuercen la idea de las diferentes etapas del aprendizaje, usando colores del medidor emocional, rojo para los niveles de la ira, azul para la tristeza, amarillo para la felicidad y verde para la tranquilidad, así mismo, los módulos de color rojo y azul tendrán preguntas sobre inteligencia emocional y los de color amarillo y verde para preguntas sobre habilidades sociales.

-Las situaciones, preguntas o acciones ayudarán al niño a reflexionar y comprender las habilidades socioemocionales, pues tendrán respuestas de opción múltiple con consecuencias dentro del juego para transmitir estas habilidades y aptitudes a un lenguaje sencillo para ellos.

-Los personajes ayudarán a recrear un ambiente de confianza para el niño dentro del juego, al sentirse identificados con los colores y forma ovoide del personaje.

-El juego proporcionará seguridad emocional al no forzar a responder preguntas que toquen fibras demasiado sensibles de los niños.

- Las preguntas sobre como actuar, y su consecuencia son para ayudar al niño a razonar sobre sus acciones.

- Poner al alcance de los profesionales en psicopedagogía, una herramienta que les permita hacer sentir cómodos a los niños y que estos puedan abrir sus emociones y situaciones con el profesional y este pueda ayudarlos de manera más amena.





2.3 Análisis de productos análogos



Fotografía 39. Llenas, A, Allué, J, Gómez, D (s.f) El monstruo de colores. Consultado el 15 de noviembre del 2021.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de figura infantil humana, haciendo uso de una abstracción baja y estilizada a un nivel de dibujo infantil. ● Uso de colores como el rojo en desorden para ayudar con la representación de la ira, uso de color azul para la tristeza por medio de la representación de un día lluvioso. Uso de color negro relacionado con los temores representados con fantasmas, uso del color amarillo y rosa para felicidad por medio de abstracciones estilizadas de flores y aves. 	<ul style="list-style-type: none"> ● No hay formas tridimensionales, el tablero, los personajes, todo es muy plano, faltan más texturas para las manos de los niños. ● Materiales poco duraderos, lo que aumenta la cantidad de contaminación, el uso de impresos plastificados dificulta su reciclaje. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar elementos tridimensionales para el tablero como módulos de diferentes alturas, dar una forma más significativa al tablero en relación con las emociones.

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

Nombre	Materiales
El monstruo de Colores Edad: 4-10 años. Jugadores: 2-5 Tiempo de juego 20 min.	Cartón Madera Dimensiones 29.5 x 30 x 9 cm
Descripción	Precio
El monstruo de colores es un juego de mesa pensado para los más pequeños. Basado en el libro super-ventas de Anna Llenas brinda una excusa fantástica para hablar con los niños y niñas de sus sentimientos. Con una duración aproximada de unos 25 minutos es un juego para 2-5 jugadores a partir de los 4 años.	702 pesos





Fotografía 40. The Game Plan (2019) El juego del plan de juego.

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de figura humana en su etapa infantil, con abstracciones bajas y estilizadas tipo caricatura, hay una variedad cultural perceptible en los tonos de piel de los personajes. - La aplicación del color los hace muy llamativos y vibrantes, posiblemente se usó impresión offset sobre vinil adherible sobre una superficie de cartón. ● Uso de colores primarios como rojo, amarillo y azul y un color secundario, (en este caso de aplicación de pigmento), el verde, el uso del color para dividir las actividades y emociones. 	<p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● No hay formas tridimensionales, el tablero, los personajes, todo es muy plano, faltan más texturas para las manos de los niños. ● Materiales poco duraderos, lo que aumenta la cantidad de contaminación, el uso de impresos plastificados dificulta su reciclaje. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el uso de colores primarios y secundarios para la secuencia del juego, reforzando el significado de las actividades a realizar, sean preguntas o acciones sociales o emocionales.
--	--

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

<p>Nombre El juego del plan de juego Edad: 4-10 años. Jugadores: 2-8 Tiempo de juego 35 min.</p>	<p>Materiales Cartulina sulfatada y acrílico Dimensiones 29.7 x 29.2 x 9cm</p>
<p>Descripción El juego se centra en transmitir al niño seguridad, y habilidades de vida, mejora el pensamiento crítico, modales, sentimientos y comportamientos. Fomenta la conversación para la resolución de problemas, ayuda a tratar temas delicados como la intimidación, burla, seguridad personal.</p>	<p>Precio 694 pesos</p>





Fotografía 41. PlanToys. (s.f.) Memo emociones. Consultado el 15 de noviembre del 2021.

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gran variedad en el uso del color para cada emoción, se usan colores primarios como el rojo, amarillo y azul, así como el uso de colores secundarios como el verde, violeta y naranja y también se usan niveles de brillo y saturación para catalogar emociones de un mismo orden, como los colores cálidos y fríos yendo desde la ira hasta la tristeza y los tonos de verde se usan para la felicidad y la serenidad. ● Uso de abstracción baja simplificada del rostro infantil para manifestar emociones de forma sencilla. 	<p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - El tablero es muy pequeño en comparación con cada una de las fichas, no hay una reflexión más allá de reconocer cada rostro. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar los niveles de brillo y saturación de los colores del tablero, en un elemento más grande y con elementos tridimensionales combinados con los colores rojo, amarillo, verde y azul, para reforzar el razonamiento emocional y social.
---	--

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

<p>Nombre Memo-emociones Edad: 3-6 años. Jugadores: 2-5 Tiempo de juego 20 min.</p>	<p>Materiales Cartulina sulfatada, madera de caucho, pintura base agua. Dimensiones 19 x 19 x 4.5 cm</p>
<p>Descripción Con este divertido juego de memoria de las emociones de PlanToys, aprenderán a identificar 12 emociones diferentes. Tendrán que identificar y hacer coincidir 2 emociones idénticas. Van a desarrollar la capacidad de aprender la relación entre los colores y las emociones.</p>	<p>Precio 678 pesos</p>





Fotografía 42. Bidault, V, Roubira, J, Chalard, F (s.f). Feelinks. Consultado el 15 de noviembre del 2021.

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de colores primarios como rojo, amarillo y azul, en combinación con los secundarios naranja y verde, apoyando la abstracción baja y caricaturizada de la figura humana infantil al momento de representar emociones. ● Uso de estos colores también en las tarjetas de reflexión que ayudan a conectarlas y relacionarlas con las emociones representadas en cada figura humana. 	<p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Todo es plano, solo utiliza tarjetas sin personajes tridimensionales. ● Materiales poco duraderos, lo que aumenta la cantidad de contaminación, el uso de impresos plastificados dificulta su reciclaje. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar un equilibrio entre las formas planas como las tarjetas, y proporcionar volumen al tablero y a los personajes, para que los niños sientan más interés por interactuar con los personajes y el tablero.
--	--

<p>Nombre</p> <p>Feelinks Edad: 8-99 años. Jugadores: 3-8 Tiempo de juego 30 min.</p>	<p>Materiales</p> <p>Cartulina sulfatada Dimensiones 6 x 24 x 24 cm</p>
<p>Descripción</p> <p>Feelinks es un juego de cartas educativo del auto de Dixit, en el que de 3 a 8 jugadores a partir de los 8 años desafiarán nuestras ideas preconcebidas. Los jugadores están obligados a expresar sus sentimientos en una situación dada y a adivinar el sentimiento de otro jugador en el mismo caso.</p>	<p>Precio</p> <p>700 pesos</p>

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.





Fotografía 43. MutKids. (s.f). La oca de las emociones. Consultado el 15 de noviembre del 2021.

Ventajas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de abstracciones bajas y con un estilo infantil y tierno de animales diversos para los niños, se usan gatos, patos, pingüinos, perros, Koalas, tigres y venados. - El contraste de los colores de fondo, en su mayoría azul, verde y rosa pastel, hace resaltar a los personajes bidimensionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Darle mayor relevancia al personaje jugable al darle más volumen, y usando materiales que transmiten texturas y temperaturas cálidas al tacto, como el uso de madera.
Desventajas	
<ul style="list-style-type: none"> - Las casillas en el tablero abusan de la cantidad de elementos, no hay descansos visuales, todo el espacio está muy saturado, se pierden de vista los personajes jugables. 	

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

<p>Nombre</p> <p>La Oca de las emociones</p> <p>Edad: 4-99 años.</p> <p>Jugadores: 2-4</p> <p>Tiempo de juego 30 min.</p>	<p>Materiales</p> <p>Cartón y plástico</p> <p>Dimensiones</p> <p>20 x 20 x 4 cm</p>
<p>Descripción</p> <p>Un juego en el que existen los abrazos, donde te dirán tus cualidades positivas. Ideal para estrechar lazos de unión entre jugadores. Un recurso para trabajar la inteligencia emocional que va dirigido a padres, madres, educadores, terapeutas, psicólogos, trabajadores sociales, ya todo aquel que quiera jugar a expresar lo que siente.</p>	<p>Precio</p> <p>538.50 pesos</p>





Fotografía 44. BAWAQAF (2021) Expression Puzzle Cube Building Blocks

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La combinación de elementos tridimensionales y modulares cúbicos, con colores primarios, rojo, amarillo y azul y el secundario verde, en combinación con abstracciones bajas caricaturizadas de las expresiones del rostro, aunque pudieran percibirse exageradas, esta exageración ayuda a reforzar en el niño la idea de la expresión facial de las emociones y su percepción en la sociedad. 	<p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego es muy sencillo, solo abarcaría los primeros rangos de edad de la 3era infancia, de 6-8 años. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el equilibrio entre el uso de elementos tridimensionales, en especial elementos más redondeados como cilindros y formas ovoides, y el uso de la relación de color de tarjetas dentro del tablero del juego.
--	---

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

<p>Nombre Expression Puzzle Cube Building Blocks Edad: 5+ años. Jugadores: 2-4 Tiempo de juego 30 min.</p>	<p>Materiales Madera y pintura a base agua. Dimensiones: 20x20x3.5cm</p>
<p>Descripción Sirve para el entrenamiento visual en la detección de expresiones, mejora el pensamiento lógico de los niños. Los jugadores deben tomar una carta y replicar el rostro en el menor tiempo posible para ganar.</p>	<p>Precio 415 pesos</p>





Fotografía 45. Open The Joy. (S.f). Caja de control de la ira. Consultado el 26 de febrero del 2022

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de figura humana en etapa infantil, representada con una abstracción baja, simplificada y caricaturizada, este personaje es usado para la representación de la expresión facial y corporal de las emociones en las tarjetas de juego y su repercusión en la sociedad. ● Uso de personajes infantiles y caricaturizados. - Invita a la reflexión por medio de la explicación de cada tarjeta, siendo reforzado, además de la figura humana, por los colores fríos como el azul y el verde y colores cálidos como naranja y amarillo. 	<p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pocos elementos de juego, no hay un orden exacto en lo que se debe hacer, solo interactúa un niño a la vez en el juego, dejando de lado el refuerzo social que tiene el conocer otras opiniones dentro del rango de edad. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expandir el juego a más jugadores, que el uso de los elementos tridimensionales y el uso del color, inviten a una reflexión en grupo, recibiendo ayuda unos de otros.
--	---

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

Nombre	Materiales
Caja de control de la ira Edad: 4-12 años. Jugadores: 1 Tiempo de juego 30 min.	Madera, cartulina sulfatada y arcilla Dimensiones 20x25x5cm
Descripción	Precio
La caja contiene 5 juegos para aprender a manejar la ira, los juegos son pasos progresivos, 1. Aprender a identificar la ira, 2. Comprender las causas, 3. Controle sus emociones, 4. Enfrente sus problemas y 5. Reflexionar sobre la actitud. Cada actividad ayuda a los niños a interiorizar y comprender las lecciones.	654pesos





Fotografía 46. Therapy U. (2020). You Know.

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de colores primarios como amarillo, azul y rojo, y secundarios como verde y terciario como el marrón, para reforzar la idea de cada situación social y emocional propuesta en cada tarjeta, el uso de estos elementos refuerza la reflexión y la diferenciación de los diferentes tipos de emoción y su expresión en la sociedad. ● Letras grandes y claras, gracias a la tipografía Myriad Variable Concept, con estilo de fuente en Bold. 	<p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los elementos de juego son totalmente planos y no hay figura humana o personaje caricaturizado que llame la atención de los niños. - Usar solo texto requiere un pensamiento muy abstracto, no todos los niños se sentirían atraídos a jugar. <p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reforzar la relación de la reflexión social por medio del color y la tridimensionalidad dentro de un tablero de juego y de los personajes, dando relación con las tarjetas por medio de colores primarios y secundarios.
---	---

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

Nombre	Materiales
You Know/ ¿Sabes? Edad: 7-99 años. Jugadores: 2-6 Tiempo de juego 40 min.	Cartulina sulfatada Dimensiones 9 x 6.8 x 3.6 cm
Descripción	Precio
Perfecto para crear relaciones y comenzar una conversación significativa, anima a los jugadores a reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades. Promueve la positividad: preguntas que refuerzan una imagen positiva. Constructor de relaciones: anima a los jugadores a conocerse mejor, mientras construye confianza y se centra en lo positivo.	505 pesos





Fotografía 47. StrongSuit (2019) La Torre del autoestima.

<p>Ventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de colores primarios, rojo amarillo y azul, en combinación con abstracciones bajas y simplificadas de partes del cuerpo humano como la silueta facial, o la silueta del corazón humano, así mismo usa preguntas de reflexión en relación con cada color. <p>Desventajas</p> <ul style="list-style-type: none"> - El nivel de abstracción es muy alto, las siluetas que simulan figura humana no se entienden bien, no lucen atractivas para los niños. ● No hay personajes tridimensionales. 	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reforzar el uso de preguntas y colores, con el uso de respuesta múltiple con su explicación para reforzar aún más la reflexión y comprensión del niño de la situación socioemocional.
--	---

- Ventajas a tener en cuenta del producto análogo.
- Desventajas a tener en cuenta del producto análogo.

<p>Nombre</p> <p>La Torre del autoestima Edad: 6-99 años. Jugadores: 2-5 Tiempo de juego 30 min.</p>	<p>Materiales</p> <p>Cartulina sulfatada y Pp Dimensiones 20.3 x 20.1 x 7.1 cm</p>
<p>Descripción</p> <p>La Torre de la autoestima se trata de construir a ti mismo y a los demás y eliminar la necesidad de competir para ganar. Ayuda a los niños a aprender habilidades de cooperación para trabajar juntos como un equipo para construir la torre mientras que también les ayuda a realizar su propia autoestima.</p>	<p>Precio</p> <p>826 pesos</p>



2.3.1 Conclusiones:

Ventajas:

- Los elementos más repetitivos y atractivos, fueron la combinación de abstracciones bajas, simplificadas y caricaturizadas de la figura humana en etapa infantil, así como diferencias étnicas, y el uso de personajes y animales como gatos, patos, pingüinos.
- Regularmente, los colores rojos están relacionados con emociones de enojo, el verde y el amarillo están entre las emociones de felicidad y tranquilidad, y el color azul predomina su uso en situaciones de tristeza y angustia.
- Los mejores materiales son la madera con colores no tóxicos en base de agua, y el uso de plástico por su resistencia al impacto, mayor vida útil, y por lo tanto menos contaminación.
- Para que el texto sea claro, la mejor tipografía es la Myriad Variable Concept con estilo de fuente en Bold, el puntaje va de 20 a 26 puntos.

Desventajas:

- No hay un equilibrio entre elementos tridimensionales y bidimensionales, demasiadas tarjetas, demasiados elementos para organizar dentro del juego, no hay un equilibrio entre la cantidad de texto y el de los elementos dentro del juego, algunos tenían mucho texto y otros la completa ausencia de este.
- Los tableros carecen de texturas, todo es muy plano, no hay volumen, ya sea usando cubos, cilindros u óvalos.
- Los materiales usados como cartón tienen una vida útil corta, además usan colorantes y plastificados que vuelven más complejo su reciclaje, aumentando la contaminación y el uso de recursos naturales.

Oportunidades:

- Combinar el uso de módulos en una organización de simetría radial, rompiendo así con el molde de tablero siempre cuadrado, dar volumen al tablero por medio de alturas.
- Reforzar el uso de los colores primarios rojo, amarillo y azul y el secundario, verde, por medio de las diferentes alturas dentro del tablero, reforzando también el significado de las emociones y de las situaciones de reflexión y comprensión en las tarjetas de

juego.

- Mantener organizadas las tarjetas de juego, proporcionar preguntas con respuesta múltiple para reforzar la comprensión y reflexión de los niños.
- Hacer uso de las abstracciones bajas y simplificadas para los personajes y mantener la relación de color con las casillas del tablero y las tarjetas de juego.



2.4 Análisis de la actividad

Para el análisis de la actividad, se usó un producto análogo, “El Monstruo de Colores”, durante el análisis por medio de una secuencia de uso, veremos puntos importantes en cuanto a la antropometría y la ergonomía del juego de mesa.



Fotografía 49. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores paso 1.

Los elementos de juego a organizar antes de la partida son 25, 1 tablero de juego, 2 figuras de juego, 1 dado, 8 tarros de cartón, 5 fichas de emociones y 2 estantes compuestos de 4 piezas cada uno. Para preparar la partida, el tablero se despliega sobre la mesa y las fichas se colocan boca abajo en su color correspondiente según deseen los jugadores, los tarros se colocan al revés para que el dibujo esté oculto, la casilla rosa que simboliza la emoción del amor al no tener ficha, funciona como casilla de inicio. En cuanto a la antropometría, el tamaño máximo de alcance que requiere el juego es de 36 cm, esto es un punto que se toma a favor, porque el 5° percentil del alcance de brazo frontal en el usuario más joven, es decir niñas de

6 años de edad, es de 38.1cm. Lo que quiere decir que al desarrollar el juego de mesa, se debe conservar una cercanía menor a esa cantidad para comodidad de los usuarios. (Véase Fotografía 49).

Para comenzar a jugar, en su turno, el jugador lanza el dado y aplica el resultado obtenido, el dado de este juego solo cuenta con números del 1 al 2, porque solo son 6 casillas, el rosa simboliza el amor, y es la casilla inicial, el amarillo es la felicidad, el negro el miedo, el rojo la ira, el verde la calma y el azul la tristeza. Los números 1 y 2 del dado son para avanzar ese número de veces hacia donde el jugador quiera, si sale una espiral, puede mover al monstruo a cualquier casilla que quiera, si sale el rostro de la niña, se mueve la figura de la misma hasta la casilla del monstruo. Cabe señalar que el juego es colaborativo, no es una competencia, los niños deben moverse por el tablero y recuperar las fichas de emociones para ponerlas en su tarro correspondiente. (Véase Fotografía 50).



Fotografía 50. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores paso 2.





Fotografía 51. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores, dado de juego.

En cuanto al dado de juego, las aristas están rematadas y curvadas, lo que en ergonomía, es considerar la seguridad de las manos de los usuarios al procurar no incluir filos que puedan lastimar al usuario, la madera del dado se siente ligera, aún cuando el usuario podría llegar a utilizarlo como un proyectil para lanzarlo en caso de la imprevisibilidad de los niños, el daño no sería grave. Analizando la figura de la niña, esta tiene esquinas y aristas muy pronunciadas, lo que puede llegar a ser peligroso para los usuarios, pues considerando la imprevisibilidad de los niños, podrían usarlo para causar daño a sus compañeros de juego. (Véase Fotografías 51).



Fotografía 52. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores, personaje de madera.

Continuando con el análisis antropométrico, el monstruo mide 6.5 x 9.5cm, esto rebasa el 5° percentil del diámetro de empuñadura de niños de 11 años, que es de 28mm, haciéndolo incómodo para los niños más pequeños también, el monstruo de colores es de madera igual que el dado y la figura de la niña, en cuanto a la ergonomía, las aristas se sienten bastante marcadas, en especial los cuernos del monstruo, aún estando rematados, siguen siendo muy pronunciados y en caso de que algún usuario decida utilizarlo para golpear o molestar a otros, terminaría siendo peligroso para los usuarios. (Véase Fotografía 52).



Continuando con los pasos del juego, cuando el monstruo de colores llega a una casilla, se toma la ficha de la emoción y el jugador explica a los demás una situación o recuerdo que le provoquen dicha emoción, una vez explicada la emoción, el niño escoge uno de los tarros de los estantes y le da la vuelta para ver si es el tarro adecuado para el contenido de dicha emoción. Si el tarro es del mismo color, la ficha se coloca dentro y el tarro se vuelve a colocar girado para que ahora todos puedan ver el color de dicha emoción. Si el tarro no es del color adecuado, se devuelve la ficha al tablero y el tarro al estante, tal cual estaba al principio sin mostrar el color. (Véase Fotografía 53).



Fotografía 53. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores, paso 3.



Fotografía 54. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores, paso 4.

Cuando durante el juego, al elegir un tarro, aparezca un revoltijo de colores, el jugador debe intercambiar la posición de dos tarros vacíos en los estantes y luego dejar el revoltijo girado para que todos puedan verlo, si durante la partida, aparecen los 3 tarros de revoltijos, el monstruo se acuesta confundido sobre el tablero de colores, y el juego entonces vuelve a comenzar, para resolver el problema de los revoltijos que simbolizan la confusión que sienten los niños al tratar de explicar lo que sienten, está el personaje de la niña, cuando en el dado cae la imagen de la niña, esta debe ser colocada en la casilla donde el monstruo se encuentra, o también se puede mover al monstruo a donde la niña se encuentre, al estar ambos juntos, esto funciona como un comodín dentro del juego para volver a girar un tarro de revoltijo de colores y así ayudar a regular la frustración que los jugadores podrían llegar a sentir si salen los 3 tarros de revoltijo. (Véase Fotografía 54).



que den una vida útil rentable para los usuarios indirectos y directos del juego. Un último punto importante es que los personajes de juego no rebasan el tamaño de las casillas.



Fotografía 55. Sandoval, D (2023) El monstruo de colores, paso 5 final de la partida.

La partida finaliza una vez que los jugadores han logrado identificar cada uno de los tarros y fichas correspondientes antes de que aparezcan los 3 tarros de revoltijos. (Véase Fotografía 55).

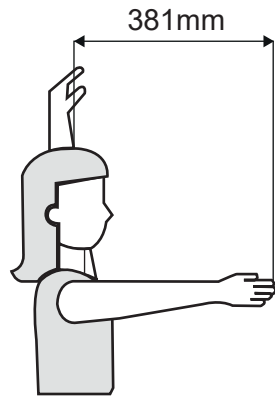
Durante el juego, aún cuando se vayan recobrando las fichas, los usuarios pueden seguir pasando libremente por las casillas de los colores que simbolizan las emociones cuantas veces deseen y deben seguir compartiendo experiencias, recuerdos o sucesos que le produzcan esas emociones, pues el objetivo es que los jugadores aprendan a cooperar, a reconocer sus emociones y a ser capaces de hablar de ellas en grupo, esto es importante conservarlo en el juego de mesa modular y tridimensional.

En cuanto a las carencias del juego, aún cuando el contenido es bueno, los materiales no reflejan la calidad del trabajo, el uso de cartón gris, de plastificados, se perciben incongruentes en cuanto al precio, en especial los estantes son muy endeables, con un uso constante en un entorno como lo es el PASOIM, un juego así no durará, debe haber más calidad en los materiales de juego, no solo madera y cartón, sino también plásticos resistentes a los impactos



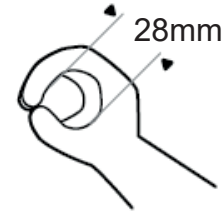
Ahora, de acuerdo con el alcance presentado por el usuario de menor edad, por cuestiones de comodidad del alcance, se considera pertinente utilizar el 5% percentil de la edad de niñas de 6 años, en el alcance frontal del brazo, que es de 38.1 cm, esto para tenerlo en cuenta en las dimensiones del tablero, considerando un radio que no revase esa medida, el radio sería mínimo de 20, máx de 25cm, porque la comodidad del tamaño serviría para los niños de mayor edad también. (Véase Diagrama 1).

Para los personajes, se considero adecuada la medida del diámetro de empuñadura de los niños de 11 años, en especial el 5% percentil que es de 28mm, considerándolo como un diámetro máximo para el volumen de los personajes, para ofrecer una manipulación segura del objeto. (Véase Diagrama 2).



Dimensiones	6 años
	Percentil
Alcance brazo frontal	5°
	381

Diagrama 1. Ávila et ál., (2007). Dimensiones Antropométricas de Población Lationamericana. Diagrama. Universidad de Guadalajara.



Dimensiones	11 años
	Percentil
Diámetro empuñadura	5°
	28

Diagrama 2. Ávila et ál., (2007). Dimensiones Antropométricas de Población Lationamericana. Diagrama. Universidad de Guadalajara.

2.5 Perfil de usuario directo

2.5.1 Desarrollo cognitivo de la 3era infancia

Ahora, en esta sección, analizaremos información sobre el desarrollo cognitivo y social para que nos ayude a acercarnos a nuestro usuario principal del juego de mesa, concentrándonos en puntos importantes de la 3era infancia relevantes para el juego de mesa.



Fotografía 56. Sandoval, D. (2021)
Alentar a los niños les ayuda a confiar en sus habilidades.

Durante esta etapa de la 3era infancia, todos aquellos mensajes expresados por las personas de nuestro entorno interno y externo, repercuten de una manera profunda dentro de nosotros y del desarrollo de nuestras habilidades.

Acerca de esta profunda influencia que repercute en los mensajes transmitidos a los niños durante la 3era infancia, podemos retomar una cita **que incluyen Papalia, Wendkos, y Duskin** acerca del director de cine japonés, Akira Kurosawa: “Cuando a alguien se le dice una y otra vez que no sirve para algo, pierde más y más confianza y a la larga realmente lo hace mal. De manera inversa, si se le dice que es buena en algo, su confianza aumenta y realmente mejora” (2009, p. 384). (Véase Fotografía 56).

2.5.2 El niño operacional concreto

De acuerdo con un enfoque piagetiano, los niños entran en la etapa de las operaciones concretas alrededor de los 7 años de edad, esto quiere decir que comienzan a ser cada vez más capaces de usar operaciones mentales para resolver problemas concretos.

2.5.2.1 Razonamiento moral

El razonamiento moral se desarrolla durante tres etapas, en la etapa preoperacional tenemos una obediencia rígida, los juicios de los niños en este punto no consideran la intención, o el resultado es blanco o es negro. Ahora respecto al rango de edad del proyecto, el razonamiento moral de los niños entra en la etapa de las operaciones concretas.

Dentro de la etapa de las operaciones concretas, existe una creciente flexibilidad, podríamos decir que en este punto es cuando el niño es capaz de hacer sus propios juicios y es cuando comienza a tratar de razonar contra los argumentos del adulto tratando de hacerle comprender su punto de vista, respecto a esto, **Papalia et ál** nos dice que: “A medida que los niños interactúan con más personas y entran en contacto con un rango más diverso de puntos de vista, empiezan a descartar la idea de que existe una norma única” (2009, p. 388). (Véase Fotografía 57).



Fotografía 57. Sandoval, D. (2021) El razonamiento en la etapa de las operaciones concretas les ayuda a comprender los juicios de los adultos.



2.5.2.2 Atención selectiva

En esta etapa, los niños pueden concentrarse mejor al procesar información que necesitan, o información que desean, la información que necesita puede ser, por ejemplo, el resumen de un tema escolar, y la información deseada dependerá de los intereses del niño en ese momento. **De acuerdo con Papalia, et ál:** “este aumento de atención selectiva puede depender de la habilidad de supresión voluntaria de respuestas no deseadas” (2009, p. 390).

2.5.2.3 Desarrollo psicosocial

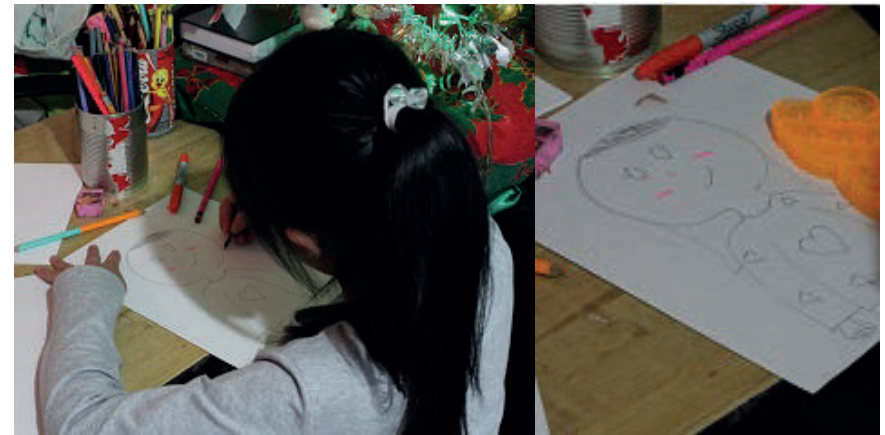
Dentro del desarrollo psicosocial, el entorno donde el niño vive cobra vital importancia, es en casa donde el niño comenzará a desarrollar su manera de percibir el mundo, en su vecindario el niño repetirá y se comportará de acuerdo a lo que ha visto dentro de su hogar, y viceversa, al volver a casa, su experiencia en el exterior se verá reflejada en sus relaciones familiares, **así mismo Papalia, et ál,** nos dice que: “La familia es parte de una red de influencias contextuales, entre las que se incluye el grupo de pares, la escuela y el vecindario en el que vive la familia” (2009, p. 422). (Véase Fotografía 58).



Fotografía 58. Sandoval, D. (2021) El niño se forma por medio de lo que se le enseña en casa y se refuerza con sus experiencias en su entorno inmediato fuera del seno familiar.

2.5.2.4 Desarrollo del autoconcepto

En cuanto a cómo los niños se perciben así mismos, en esta etapa, lo ideal es hacer énfasis en el control emocional, los niños comienzan a ser conscientes de sus aptitudes y de sus debilidades, descubren sus talentos y sus carencias, considero que en este punto es importante ayudarles a comprender que las diferencias no son malas, sino todo lo contrario, nos ayudan a crecer y a mantenernos humildes en nuestra actitud hacia las demás personas. En este punto de comparación, **Papalia et ál** nos dice que los niños: “pueden comparar su yo real con su yo ideal y pueden juzgar que tanto alcanzan las normas sociales” (2009, p. 423). (Véase Fotografía 59).



Fotografía 59. Sandoval, D. (2021) Invitar al niño a que realice un autorretrato, es una forma de ayudarlo a reflexionar como se percibe así mismo.

2.5.2.5 Crecimiento emocional

En este punto de la 3era infancia, **Papalia et ál** nos dice que los niños tienen presente en la consciencia las reglas de su cultura que rigen la expresión emocional: “Saben que les causa enojo, miedo o tristeza y cómo reaccionan otras personas ante la expresión de estas emociones” (2009, p. 424).

Ahora, considerando la condición humana de aprendizaje mediante experiencias de prueba y error, en este punto los niños han tenido experiencias como resultado de ciertos comportamientos ante sus



amigos y hermanos, pero aún no comprenden del todo el porqué de la reacción de los demás hacia su conducta, por lo que un modelo de aprendizaje mediante ejemplos de experiencias, decisiones y consecuencias puede ser de gran utilidad para los niños de la 3era infancia.

2.5.2.6 Conducta prosocial

Los niños desarrollan sus habilidades sociales por experiencia, primero en casa y luego en sus entornos, ya sea su vecindario, o la escuela, mediante la convivencia con otros niños, ahora, la cuestión aquí es la retroalimentación en casa después de las experiencias vividas afuera, los niños pueden llegar a conclusiones erróneas de lo sucedido en el día si no hay alguien que converse con ellos, o les oriente en cuanto a lo que experimentan en su día a día.

Para que un niño pueda adquirir una conducta prosocial, **Papalia et ál**, nos habla acerca de la importancia de esta retroalimentación en casa: “Los padres que reconocen los sentimientos de angustia de sus hijos y que les ayudan a lidiar con su angustia fomentan la empatía, el desarrollo prosocial y las habilidades sociales” (2009, p. 425).



Fotografía 60. Sandoval, D. (2021) Solo en compañía de otros niños, podrán desarrollar su habilidad social.

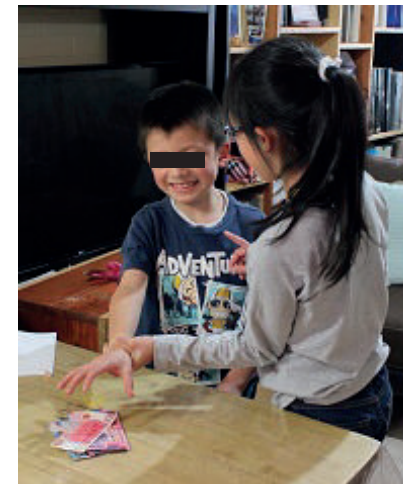
2.5.2.7 Relación con pares (otros niños) (Véase Fotografía 60).

Somos seres sociales, no es bueno que estemos solos, en especial los niños, porque sólo en compañía de sus iguales pueden desarrollar

sus habilidades socioemocionales, y adquirir así mismo su propio sentido de pertenencia y sentido de identidad. La relación con otros nos ayuda a conocernos a nosotros mismos.

Las experiencias del niño con sus padres ayudan a que el infante comience a forjar un juicio, pero **de acuerdo con Papalia, et ál**, no es sino hasta que el niño comienza a convivir con sus iguales que comienza a tener pensamientos más personales: “el grupo de compañeros abre nuevas perspectivas y les permite comenzar a sentirse libres de tomar juicios independientes” (2009, p. 437).

Así mismo, esta convivencia contribuye a su proceso de adaptación en la sociedad, en este sentido, considero relevante lo que **Papalia et ál**, menciona acerca de aprender a convivir: “El grupo de pares ayuda a los niños a aprender a convivir, cómo adaptar sus necesidades y deseos a los de los otros, cuando ceder y cuando mantenerse firmes” (2009, p. 437). (Véase Fotografía 61).



Fotografía 61. Sandoval, D. (2021) La relación con otros niños les ayuda a poner a prueba lo que aprenden en casa.

2.5.2.8 Amistad

La regulación de emociones, y el aprendizaje de las habilidades sociales, solo puede ocurrir dentro del grupo de amigos, ¿Cómo podría un niño saber si es capaz de regular sus emociones si no es puesto a prueba en su grupo de compañeros? Respecto a esto,





Papalia et ál, nos dicen que los niños aprenden a manejar mejor las situaciones de la vida si tienen amigos: “Con sus amigos, los niños aprenden a comunicarse y cooperar. Se ayudan entre sí a superar las transiciones estresantes. Las inevitables peleas ayudan a los niños a aprender a resolver los conflictos” (2009, p. 439).

Así, cuando existe una falta de convivencia con otros niños, o hay un rechazo constante y lo más problemático, es cuando el niño no comunica el problema, esto va a repercutir en el futuro, **Papalia et ál,** nos menciona los resultados de este rechazo en un estudio que se hizo a largo plazo: “Niños de quinto grado que no tenían amigos, tenían mayor probabilidad que sus compañeros de tener baja autoestima en su adultez joven y mostrar síntomas de depresión” (2009, p. 439).

2.6 Perfil de usuario indirecto

Para el perfil del usuario indirecto, se buscó el perfil de egreso de las carreras de pedagogía y el perfil de egreso de la maestría en psicología, con residencia en psicoterapia infantil:

Perfil de egreso de un Lic. en pedagogía:

El egresado tendrá la capacidad para diseñar, proponer y llevar a la práctica diversas estrategias y acciones que resuelvan problemas tales como: el analfabetismo; la revisión y actualización de planes y programas de estudio; problemas de planeación y administración educativas, rezago educativo, deserción, reprobación escolar y baja eficiencia terminal en procesos de educación formal.

Perfil del maestro en psicoterapia infantil:

Tendrá un perfil acorde para dar respuesta a las necesidades de atención psicológica infantil que la sociedad requiera, contando con las competencias axiológicas, metodológicas y disciplinares que le permitan detectar, diagnosticar y tratar problemas del desarrollo y socioemocionales en los niños (as), utilizando para ello instrumentos de evaluación psicológica y técnicas de juego.





2.7 Descripción de espacio físico

El espacio al que va dirigido el proyecto, es el Centro Psicopedagógico Fes Aragón, ubicada en la Facultad de Estudios Superiores Aragón, en la dirección 57139, Av. Prados del Roble 42, Plazas de Aragón, Nezahualcóyotl, Méx. Dónde se brinda apoyo a niños, adolescentes y adultos.

Dentro de este espacio, se encuentra el PASOIM, Programa de Atención y Servicio para la Orientación Integral y Multidisciplinaria, donde se brinda apoyo a niños con problemas de aprendizaje, concentración, memoria, atención. El juego de mesa puede ser aplicado dentro del contexto para ayudar a los profesionales a comenzar a interactuar con los niños. En el mobiliario, encontramos mesas de 120cm de largo x 60 de ancho por 77.5cm de alto. (Véase Fotografía 62).



Fotografía 62. Sandoval, D. (2022) Juego de mesa en contexto.



Fotografía 63. Sandoval, D. (2023) Juego de mesa en locker

En cuanto al lugar donde estaría almacenado el juego de mesa junto con su empaque y todos sus elementos, el PASOIM cuenta con lockers metálicos donde el material de trabajo para los niños queda bien resguardado y se pueden cerrar bajo llave para su mejor conservación durante las temporadas de vacaciones.

Estos lockers, son bastante amplios, tienen 1.8 metros de alto, por 86cm de ancho, y tienen hasta 51cm de profundidad, por lo que el juego de mesa puede ser almacenado en ellos. (Véase Fotografía 63).



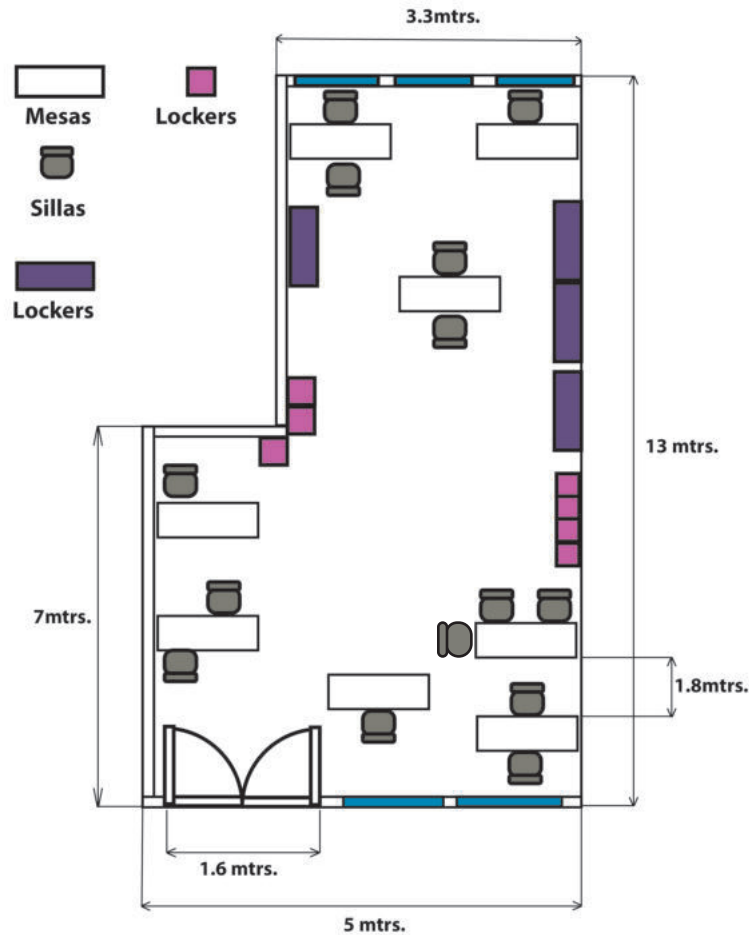


Diagrama 3. Sandoval, D. (2023) Levantamiento de PASOIM

El espacio del PASOIM, está dispuesto en forma rectangular y en L, el cual es de 5 X 13 metros, en este espacio hay 8 mesas y 14 sillas, hay 4 lockers grandes para guardar los materiales infantiles y 8 lockers medianos. Es un espacio que usa luz blanca y colores neutros, las mesas son blancas y las sillas oscuras. Las mesas y sillas están separadas en espacios de 1.8 metros y 2.7 metros para que en cada una cada profesor y practicante profesional puedan trabajar con sus tutorados. (Véase Diagrama 3).

El juego de mesa EMOTIE, ocupa en las mesas de trabajo, un diámetro de 46cm, el juego se ubica en posición céntrica en la mesa y dependiendo del número de tutorados atendidos a la vez, estos deben quedar en los cuatro lugares más cercanos al juego y el profesor o practicante profesional queda en la esquina frente al talbero y los tutorados, para leer las tarjetas de juego sin que los niños traten de hacer trampa viendo las respuestas. (Véase Diagrama 4).

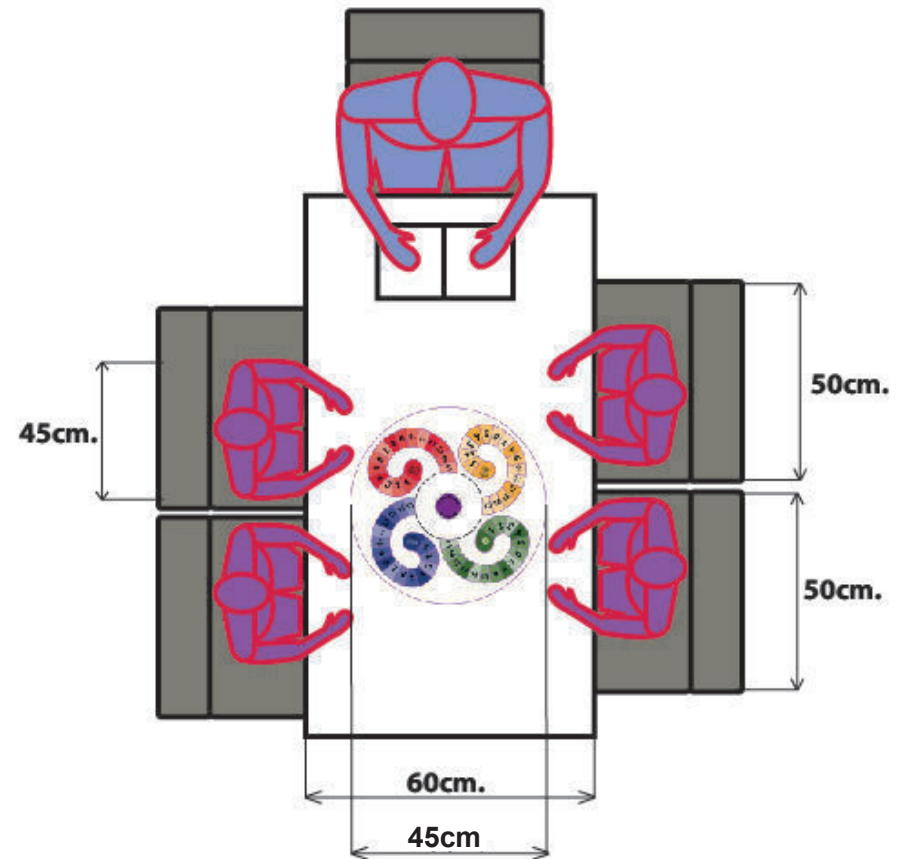


Diagrama 4. Sandoval, D. (2023) Espacio de juego.



2.8 Problemas y necesidades presentadas por los usuarios

¿Porqué son necesarias las habilidades socioemocionales? Son necesarias porque sin ellas no podríamos vivir en sociedad ni relacionarnos adecuadamente entre nosotros, estas habilidades y competencias sociales y emocionales están conectadas como una forma de regularnos de manera interna y expresarnos de manera externa.

Aprendemos estas cosas de manera natural, el niño/a aprende por medio de la imitación, pero el resultado de esto es que aprenderá hábitos, actitudes y maneras de comunicarse de manera experiencial, pero sin saber nombrar lo que está aprendiendo y en determinados casos, cuando reciba ejemplos poco adecuados, esto va a causar varios problemas a futuro.

2.8.1 Problemas provocados por un escaso desarrollo de las habilidades sociales:

Problemas de autoestima: Los niños desarrollan su autoestima a partir del conocimiento que tienen de sí mismos, y este conocimiento se desarrolla cuando se relaciona con sus iguales, por lo tanto, si el niño tiene poco contacto con otros niños, perderá oportunidades de aprendizaje que podrían haberle ayudado a desarrollar una imagen de sí mismo. Para **la web del maestro**, esto va a repercutir en sus relaciones futuras, porque cuando se presente una adversidad, los niños se verán constantemente como el problema: “La imagen de sí mismos será negativa” (2020).

Dificultad para expresar deseos y opiniones: Esto se manifiesta como la indecisión, la falta de habilidad social, provoca en el niño una dificultad para expresar sus deseos u opiniones, primero por causa del problema anterior, la falta de autoestima le llevará a considerar que nadie les toma en cuenta, **según la Web del maestro**, podemos decir que la persona se vuelve más como un objeto sobre el que se actúa: “tendrán dificultades para saber y poder expresar lo que desean y lo que opinan” (2020).

Dificultades para relacionarse con los demás: Esto significa un aislamiento constante de las actividades de carácter social, esto

puede ser originado por que no se le enseña al niño a resolver conflictos, por lo que opta por evitar todo contacto con otro compañero, si esto no se trabaja a temprana edad, va a generar problemas para acercarse a otras personas en las siguientes etapas de la vida, y podría perdurar hasta la edad adulta.

Problemas escolares: Dejando a un lado el tema de las calificaciones, el niño con poca habilidad social puede tornarse en dos resultados, o se vuelve un niño ruin y abusivo, o va a tender a apartarse del grupo, cualquiera que sea el resultado, es causado por que el niño no puede comprender el punto de vista de los demás, ni ha aprendido a verse reflejado en otros, ni puede comprender los estados emocionales propios ni ajenos.

Malestar emocional: **De acuerdo con la Web del maestro**, todos necesitamos de todos, porque solo aprenderemos las habilidades sociales y las aptitudes emocionales en compañía de los demás, la soledad y el aislamiento solo llevará a desarrollar falta de manifestación de las emociones, encapsulando el problema y causándonos una pérdida de la dirección que debemos tomar: “la compañía y la estima de las demás personas son fundamentales para nuestro día a día y para nuestro equilibrio emocional” (2020).





2.9 Argumentación

La proyección del juego de mesa parte de una necesidad real, cada uno de los temas vistos sobre inteligencia emocional y habilidad social, el conocer los problemas sobre un escaso desarrollo de las mismas, el conocer más a fondo las particularidades emocionales y de comportamiento de los usuarios directos y de los usuarios indirectos, permiten enfocar los elementos del diseño para dar forma, peso, color y presencia al juego de mesa socioemocional.

El consultar a cada uno de los expertos, tanto en línea como en presencial, ver como interactúan con los niños, el uso que le dan al material junto con su formación académica, permite tener más claridad al desarrollar el juego, a plantear cada una de las soluciones que se pueden encontrar en los elementos formales del diseño.

En este caso, los módulos, la simetría radial de las casillas de juego, el simbolismo de los colores junto a las emociones siendo reforzado por la recurrencia de formas orgánicas como el círculo y la espiral, así mismo las diferentes alturas, dando un ritmo y seguimiento a cada parte del juego, permiten plantear los requerimientos que vienen a continuación.


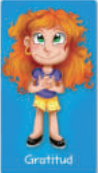
Con toda esta información, el juego de mesa modular y tridimensional tiene un propósito claro, ayudar a los profesores del PASOIM y a sus practicantes profesionales y de servicio social, a tener una herramienta de trabajo a su disposición para interactuar con sus tutorados y ayudar a los niños a que tengan una experiencia enriquecedora y que mediante el uso de los colores y formas, los profesores aprovechen este medio para conocer y analizar a los niños y que los mismos puedan sentirse en un ambiente divertido y seguro.

De esta forma el juego de mesa, funciona ayudando a descubrir las necesidades socioemocionales de los usuarios directos para que los profesionales puedan entonces aplicar sus conocimientos de una manera más eficaz por medio del juego de mesa.




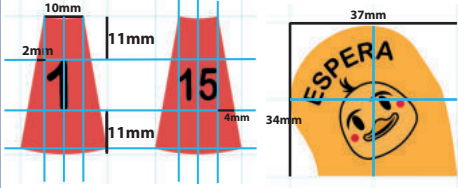








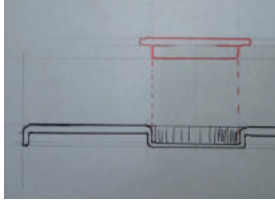
2.10 Requerimientos de diseño

ENUNCIADO	PARÁMETRO	CRITERIO	OBSERVACIONES
OBLIGATORIOS			
<p>El tablero de juego deberá tener una configuración tridimensional.</p>	<p>Módulos Ritmo Altos y bajos relieves Simetría radial (Véase Fotografía 64). Alcance brazo frontal del 5° percentil en niñas de 6 años. (38.1cm) La recurrencia de las formas, cirulos y espirales.</p>	<p>Radio máximo del tablero de juego de 227.5mm. Casillas de 30mm x 14mm máximo. Colores de casilla: Rojo, Amarillo, Azul y Verde. Variación en alturas de casillas cada 4mm. La combinación de alturas y modulos en el tablero, refuerzan la identificación del color de casillas con la variedad de situaciones sociales y emocionales que se experimentan en la vida, ayudan al niño a relacionar la tarjeta de juego y el nivel de la situación que debe comprender.</p>	 <p>Fotografía 64. Sandoval, D (2022) Tablero de juego.</p>
<p>Las situaciones y acciones para desarrollar habilidad social deberán estar al nivel de comprensión de niños de la 3era infancia. (Véase Ilustración 3).</p>	<p>Habilidades sociales a desarrollar: Autoconocimiento, Apego, Empatía, Asertividad, Cooperación, Autocontrol, Comprensión, Resolución de Conflictos. Taxonomía de Bloom: Objetivo de comprensión.</p>	<p>Tarjetas de juego con acciones que inviten a participar en una habilidad social o que presenten una situación de reflexión, con respuestas de opción múltiple, y detrás de la tarjeta de juego, la consecuencia explicada de cada elección y su consecuencia dentro del juego.</p>	 <p>Ilustración 3. Duck & Donkey (2018) Tarjeta del juego de las emociones. https://www.amazon.com.mx/EI-Juego-de-las-Emociones/dp/B07DYDD1M9/ref=sr_1_2?_mk_es_MX=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=juego+de+mesa+emociones&qid=1639536581&sr=8-2</p>
<p>Las preguntas de reflexión en las tarjetas de juego para estimular el desarrollo de las competencias emocionales, deberán dar confianza al niño para expresarse.</p>	<p>Competencias emocionales a desarrollar: Autocomprensión emocional, Identificar las emociones de los demás, Nombrar las emociones correctamente, Regulación emocional, Tolerancia a la frustración, Capacidad para automotivarse. Taxonomía de Bloom: Objetivo de comprensión.</p>	<p>Tarjetas de juego con situaciones de reflexión emocional y respuestas de opción múltiple, con la consecuencia explicada de la elección al reverso de la tarjeta y su consecuencia dentro del juego.</p>	/
<p>El texto de las tarjetas de juego deberá ser claro y legible para su comprensión.</p>	<p>Fuente/ tipografía: Myriad Variable Concept. Estilo: Bold Puntaje: entre 20 y 26 puntos</p>	<p>No rebasar los 6 renglones por párrafo en cada tarjeta, así mismo cada tarjeta tiene un máximo de 3 párrafos, y un máximo de 5 palabras por renglón.</p>	/






ENUNCIADO	PARÁMETRO	CRITERIO	OBSERVACIONES
FORMALES			
Los personajes jugables deberán emular la silueta del cuerpo humano durante la 3era infancia. (Véase Ilustración 4).	Abstracción baja estilizada del cuerpo humano infantil durante la 3era infancia. Construcción por medio de cuerpos geométricos ovoides.	Para la construcción de los personajes, no hay que sobrepasar los 20mm de ancho de casilla y el diámetro de empuñadura del 5% percentil de niños de 11 años, 28mm. Construcción geométrica con cilindros y ovoides.	 Ilustración 4: Sandoval D, (2022). Personajes ovoides.
El dado de juego deberá estar limitar los movimientos por turno de 1 a 4 casillas. (Véase Ilustración 5).	Prisma cúbico redondeado en las aristas y en sus filos. Puntos en cada cara: 1, 2, 2, 3, 3, 4. Diámetro de empuñadura del 95% percentil en niños de 11 años (38mm).	Limite de movimiento de 1 a 4 casillas para dar oportunidad de que los jugadores pasen por el mayor número de casillas posible en cada turno. Las medidas de lado por lado no deben sobrepasar los 38mmx38mmx38mm.	 Ilustración 5. Sandoval, D. (2022) Dado con números de máx hasta 4 puntos.
En los gráficos de las estampas de casilla se deberán usar personajes infantiles que llamen la atención de los niños y refuercen la emoción asociada con el color .	Abstracciones bajas, simplificadas y estilizadas de patos, elefantes, cebras y tigres, dandoles una abstracción infantilizada y caricaturizada como la usada en el juego la oca de las emociones de la marca MutKids. (Véase Fotografía 65).	La expresión facial y el color de los animales caricaturizados se relaciona con los colores del juego. Pato-amarillo: Pantone P 17-7 C Elefante-azul: Pantone P 103-8 C Cebra-verde: Pantone P 153-15 C Tigre-Rojo: Pantone P 52-16 C	 Fotografía 65. MutKids. (s.f). La oca de las emociones. Consultado el 15 de noviembre del 2021. https://www.amazon.com.mx/MutKids-oca-Las-emociones-emociones/dp/B076KQXDWR
La numeración de casillas deberá estar ubicada al centro de la misma, y apuntar en dirección al usuario.	Fuente/ tipografía: Arial Rounded MT Bold Estilo: Regular Puntaje: Entre 20 y 40 puntos.	Casillas de 10mm x 22mm x 35mm, márgenes para los números, de 11mm superior e inferior para centrar los números, márgenes de 2mm x 4mm para los laterales. Las casillas de inicio, están encerradas en un margen de 37mm x 34mm, basado en una estructura como la que se ve en la Ilustración 6.	 Ilustración 6. Sandoval, D. (2023) Márgenes de casilla.






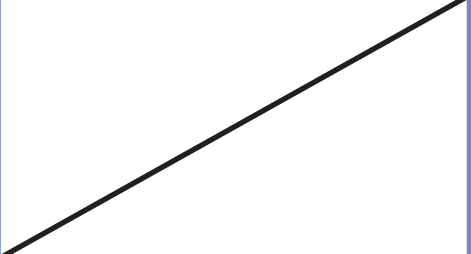
ENUNCIADO	PARÁMETRO	CRITERIO	OBSERVACIONES
<p>El uso del color deberá reforzar el significado de cada emoción y situación de habilidad social en las casillas y preguntas de reflexión en las tarjetas de juego.</p>	<p>Inteligencia emocional y habilidad social Emociones: Ira, tristeza, felicidad, calma. Códigos pantone. Rojo: Pantone P 52-16 C Azul: Pantone P 103-8 C Amarillo-naranja: Pantone P 17-7 C Verde: Pantone P 153-15 C Violeta: Pantone p 91-8 C (Véase Ilustración 7).</p>	<p>Códigos pantone. Rojo: Pantone P 52-16 C Inteligencia emocional, emoción de la ira. Azul: Pantone P 103-8 C Inteligencia emocional, emoción de tristeza. Amarillo-naranja: Pantone P 17-7 C Habilidad social, emoción de alegría. Verde: Pantone P 153-15 C Habilidad social, emoción de calma. Violeta: Pantone p 91-8 C Meta, equilibrio socioemocional.</p>	 <p>Ilustración 7. Sandoval, D (2023) Colores de juego.</p>
<p>Detectados durante la investigación (Ergonómicos).</p>			
<p>Las casillas de juego deberán proporcionar caminos propios dependiendo de la sección de aprendizaje de cada uno de ellos.</p>	<p>Módulos Estampas Colores de casilla: Rojo, Amarillo, Azul, Verde. Numeración de casilla, máx. Hasta 60 casillas. Instructivo de juego.</p>	<p>Los colores ayudan a dividir el tablero en 4 secciones, de colores rojo, azul, verde y amarillo, las casillas miden 10mm x 22mm, los colores van aclarándose ayudando a reforzar la idea de regular cada vez mejor la emoción y la participación social. (Véase Ilustración 8).</p>	 <p>Ilustración 8. Sandoval, D (2022) Organización de las casillas de juego.</p>
<p>Las organización en 4 espirales de casillas, permitirán que cada jugador recorra sus propias casillas por turno, por medio de las secciones del juego.</p>	<p>Uso del tamaño máx. de Casilla, hasta 28mm x 20mm No rebasar el diámetro máx. del personaje jugable (38mm). Reglamento de juego.</p>	<p>Especificar en el reglamento el modo de avance de los jugadores en el tablero. El tamaño de los personajes jugables se mantiene dentro de los márgenes de la casilla de juego. (Véase Ilustración 9).</p>	 <p>Ilustración 9. Sandoval, D (2022) Organización de las casillas de juego.</p>
<p>Las tarjetas de reflexión emocional o social deberán estar organizadas para agilizar el juego. (Véase Fotografía 66).</p>	<p>Relación con las casillas por medio de los colores y módulos. Organización numérica Sistema de unión tipo carpeta de argollas tamaño francesa (220mmx200mmx25mm)</p>	<p>La numeración y color entre casillas y tarjetas coincidirán en su organización. 15 Tarjetas x 15 casillas numeradas a parte de la casilla de inicio. Tarjetas de 210mm x 131mm Organizadas en una carpeta de argollas tipo esquila.</p>	 <p>Fotografía 66. MercadoLibre. (2018) Carpeta esquila francesa. https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-857458518-carpeta-esquilafrancesa-argolla-triple-modelo-solicitado</p>
<p>Las casillas y personajes jugables, así como el dado, deberán ser seguros al tacto.</p>	<p>Aristas y filos redondeados (Véase Fotografía 67).</p>	<p>Los ángulos de salida durante el proceso productivo del tablero proporcionan acabados redondeados en las aristas y filos de las casillas. En las figuras el torneado deja un acabado liso.</p>	 <p>Fotografía 67. Sandoval, D. (2021) Angulos de salida, aristas y filos redondeados.</p>




ENUNCIADO	PARÁMETRO	CRITERIO	OBSERVACIONES
Detectados durante la investigación (Técnico-Productivos).			
El uso del color deberá ser seguro para los usuarios.	Pintura no toxica para niños. Acuarelas líquidas. Pinturas ecológicas. Pintura con nulos o bajos Componentes Orgánicos Volátiles.	Barniz tinte base agua marca POLYFORM Proveedor: COMEX	Verificar que el fabricante cumple con la NORMA oficial Mexicana NOM-252-SSA1-2011, Salud ambiental, Juguetes y artículos escolares, asegurando que cumple los límites de biodisponibilidad de metales pesados, especificaciones químicas y métodos de prueba.
El proceso de producción deberá proporcionar acabados lisos en la superficie y con aristas y filos redondeados para dar seguridad al usuario.	Termoformado de plásticos para el tablero de juego. (Véase Fotografía 66). Plástico: PS, Poliestireno Lámina de HIPS (Poliestireno de alto impacto) de 60 pts/ 1.5mm Temperatura de termoformado: 160°C-180°C Ángulos de salida: de 3°-5°	Ángulos de salida 4°, botadores. Factor de contracción del Poliestireno: 0.5-0.55%. Punto de fusión: 100 °C Temp. de Term: Para 60pts 130°C-210°C Proveedor de la lámina para termoformado: Tecnología en lámina plástica S.A. de C.V. Proporciona la lámina con el color ya integrado. (https://tjp.com.mx/)	 Fotografía 68. Sandoval, D. (2022) Proceso de producción del tablero de juego, termoformado.
El proceso de producción de los personajes jugables les proporcionará un acabado en forma orgánica y ovoide.	Personajes jugables elaborados en torno con madera de Haya. (Véase Fotografía 67). Dado de juego también elaborado en madera de haya.	Madera de haya de 1era Productor: Crafty Torneados en Madera. Dirección: Tequesquite 17 Co. Barrio Tlacoapa C. P. 16000 Gustavo A. Madero, Ciudad de México	 Fotografía 69. Martínez, C. (2022) Proceso de torneado para los personajes jugables.
Las tarjetas de juego deberán tener buena resolución de imagen.	Técnica de impresión, litografía offset. Medio de impresión: Cartulina sulfatada.	Cartulina sulfatada Puntaje Mín. 16 puntos (297gr de grosor) Máx: 18 puntos (324 gr de gorsor).	/
La impresión de las tarjetas y de los adhesivos del tablero seguirá un mismo orden de colores por medio de los pantones de cada casilla y tarjeta. (Véae Ilustración 10).	Técnica de impresión, litografía offset. Pantone de los colores.	Impresión offset Códigos pantone. Rojo: Pantone P 52-16 C Azul: Pantone P 103-8 C Amarillo-naranja: Pantone P 17-7 C Verde: Pantone P 153-15 C Violeta: Pantone p 91-8 C	 Ilustración 10. Sandoval, D (2023) Colores y nivel de brillo de los colores usados en el juego.



Legales y Normativos.			
<p>El empaque del juego de mesa deberá tener los etiquetados, instrucciones y descripción del juego. (Véase Ilustración 11).</p>	<p>Declaración de número de partes Descripción de tipo de producto. Advertencias de seguridad Instructivo de juego Información del fabricante.</p>	<p>NOM-015-SCFI-2007 Norma oficial mexicana de etiquetado de juguetes, información comercial.</p>	 <p>Ilustración 11. Sacra (2010) Simbología en embalaje de juguetes.</p>

DEL EMBALAJE			
ENUNCIADO	PARÁMETRO	CRITERIO	OBSERVACIONES
<p>El empaque deberá ser amplia y resistente para contener el tablero de juego, los personajes y las tarjetas de juego. (Véase Fotografía 68).</p>	<p>Cartón corrugado de pared sencilla de flauta tipo C (138 flautas por mm, y grosor de 4mm).</p>	<p>La base para el juego será de cartón café, de 46.5 x 66.5 x 6.5cm La tapa será de cartón M (con una cara blanca). Con un desfase de 4mm por el grosor del material.</p>	 <p>Fotografía 70. Sandoval, D. (2023) Distribución en la caja.</p>
<p>El empaque deberá tener ventanas para visualizar los elementos de juego.</p>	<p>Blíster transparente para los personajes. (Véase Fotografía 69). Ventanas en la tapa de la caja. Lámina de PVC transparente de 20 puntos.</p>	<p>Blíster para personajes de 17.5 x 14 x 4.2 cm. Ventana para el tablero de entre 25-28 cm máximo. Ventana para los personajes de 17 x 14cm.</p>	 <p>Fotografía 71. Sandoval, D. (2023) Blíster.</p>
<p>La tipografía del empaque deberá ser comprensible y clara.</p>	<p>Técnica de impresión offset sobre papel adhesivo.</p>	<p>Fuente/ tipografía: Segoe Print Estilo: Bold Puntaje: 35 puntos para la información del juego, y 157 puntos para el nombre del juego.</p>	





Antes de seguir adelante al capítulo 3, es muy importante resaltar los siguientes puntos de esta sección de estudio y análisis del tema:

- No se debe olvidar que el niño tiene su propio mundo interior, su mente está en constante evolución, en una creciente asimilación de la realidad, pero al mismo tiempo se tiene una conexión inevitable con su imaginación que vale la pena considerar en el desarrollo de los elementos de juego.
- El acercamiento del niño a estos temas no debe de ser impuesto u obligado, de hecho, es imposible que un conocimiento sea adquirido o bien desarrollado cuando hay una supresión de la voluntad de por medio, los juegos de mesa para desarrollar habilidades socioemocionales, entienden que el aprendizaje significativo debe de ser por invitación, mostrando un medio atractivo que llame al infante a aprender por sí mismo, esto es importante para desarrollar las tarjetas de juego y su contenido.
- Los colores y las formas, el medio de desarrollo, serán efectivos siempre y cuando ofrezcan un medio de mayor rango de libertad dentro de las reglas del juego, un mensaje claro y conciso en apoyo de una estética atractiva, ayudan a profundizar el aprendizaje del niño, y en este caso, podrá comprender la importancia de estas habilidades socioemocionales y porque debería aplicarlas en su vida.
- Es inevitable que los niños se encuentren con situaciones de adversidad y oposición, de hecho, son necesarias para el correcto aprendizaje y asimilación de las competencias emocionales y de las habilidades sociales, sabiendo que la oposición es inevitable, los juegos de mesa dentro de las habilidades socioemocionales son una herramienta perfecta para preparar las capacidades de resolución de conflictos y de búsqueda de sentido de la vida, así como un camino hacia el autoconocimiento, lo que dará mayores posibilidades de que el niño continúe a futuro el desarrollo de dichas habilidades.
- Por último, los materiales, las formas, los colores, para que transmitan un correcto mensaje, deben estar configurados de acuerdo con lo que los expertos saben que el niño comprenderá, así mismo, es importante resaltar la seguridad de los materiales, procesos y los acabados.



Capítulo 3. Juego de mesa tridimensional para desarrollar habilidades sociales e inteligencia emocional en niños de la 3era infancia.



Desarrollo de la propuesta a partir del concepto de diseño y los requerimientos, un recuento de los procesos de abstracción y caricaturización de la figura humana, desarrollo del tablero de juego a partir de los módulos, ritmo, alturas y simetría radial, haciendo uso de la recurrencia de las formas, uso del color y su significado dentro del juego, secuencia de uso, ergonomía, procesos productivos, limitación del alcance y conclusiones del proyecto.

3.1 Concepto de Diseño

Concepto general

El juego de mesa tridimensional para ayudar al desarrollo de habilidades sociales e inteligencia emocional en niños de la 3era infancia (6-11 años de edad), combina elementos formales como módulos, ritmo, y simetría radial para reforzar la reflexión sobre las habilidades socioemocionales, en especial, haciendo uso del simbolismo de la recurrencia de las formas como el círculo y la espiral, que aluden a un ciclo y continuidad en el aprendizaje.

Concepto del tablero

El tablero está constituido por módulos de colores, para organizar las casillas en una simetría radial. Las casillas usan colores y números para la identificación de las situaciones de reflexión, y de los estados emocionales.

Concepto de los personajes

Los personajes del juego están constituidos a partir de la abstracción media y estilizada, a partir de una interpretación del personaje por medio de cilindros y cuerpos ovoides.

Dado de juego

En el dado de juego, su construcción es un cubo con los filos y aristas redondeadas. Y con una numeración adaptada al modo de juego.

Reglas del juego 1era propuesta:

Objetivo del juego:

Las casillas y sus cuatro colores ayudarán al niño a reconocer situaciones que requieran de una habilidad social o una aptitud emocional.

Los colores de las casillas son Rojo, Azul, Amarillo y Verde, los colores Rojo y Azul, indican una situación que requiere inteligencia

emocional, y las casillas Amarillas y Verdes indican situaciones para usar habilidades sociales.

Habilidades sociales para desarrollar en el juego:

Autoconocimiento, Apego, Empatía, Asertividad, Cooperación, Comunicación, Autocontrol, Comprensión, Resolución de Conflictos.

Competencias Emocionales para desarrollar en el juego:

- Autocomprensión emocional.
- Identificar las emociones de los demás.
- Nombrar las emociones correctamente.
- Regulación emocional.
- Tolerancia a la frustración.
- Capacidad para automotivarse.

Reglas básicas de la 1era propuesta:

Las casillas se acomodan por su numeración, distribuyendo los colores por todo el tablero. El dado funciona así, al tirarlo y salir determinado color, el niño avanza a la casilla más cercana de dicho color, al caer en esa casilla, el color y su número servirán para indicar una pregunta de reflexión ya sea de carácter social o emocional, o una situación de la vida cotidiana. Para ayudar al niño a comprender mejor las emociones y las consecuencias de las acciones, las respuestas múltiples llevan a consecuencias dentro del juego como retroceder de 1 a dos casillas o perder un turno.

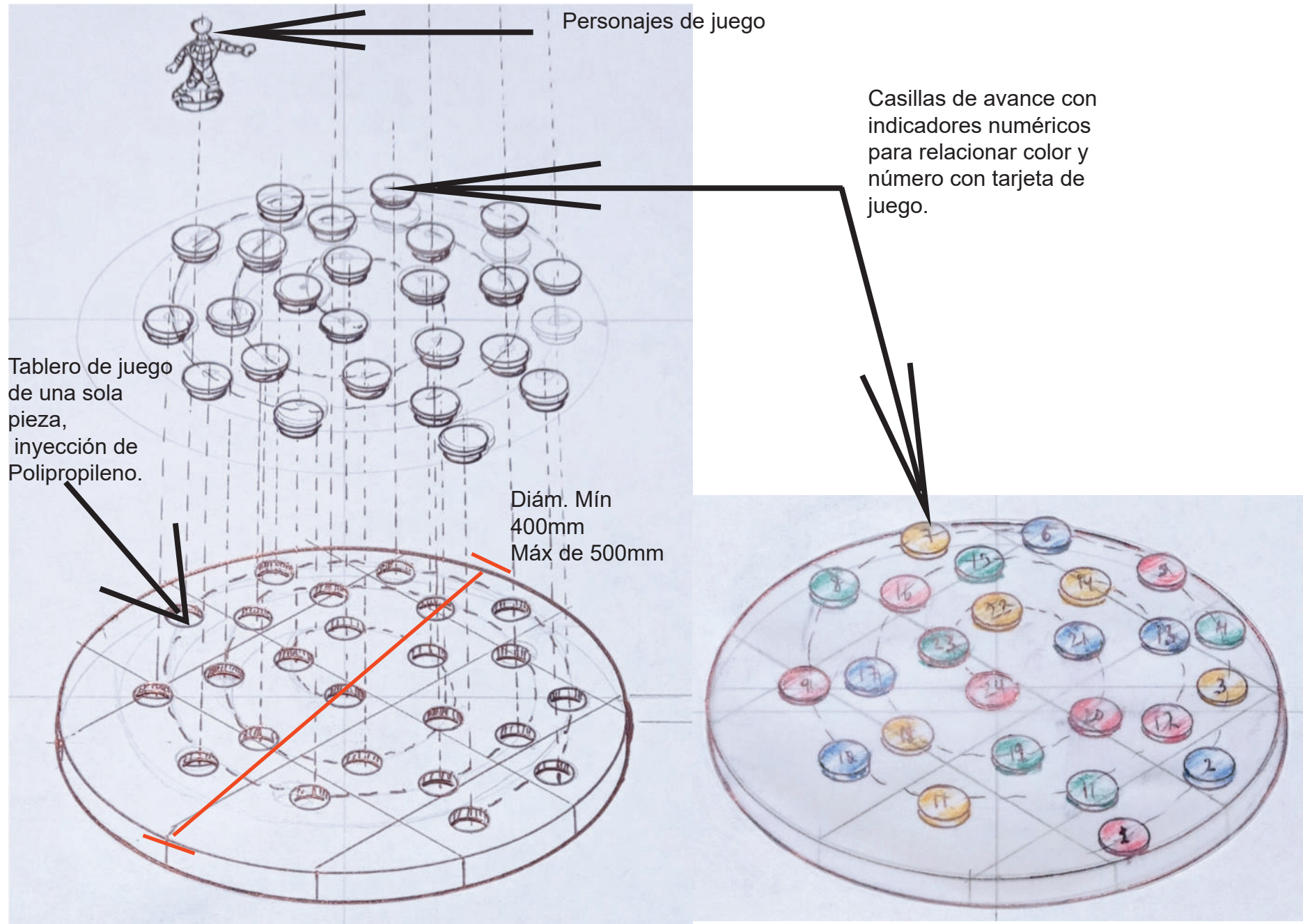
Las caras blancas del dado indican que no se puede avanzar en ese turno.

Ganará el niño que logre llegar al centro del tablero.





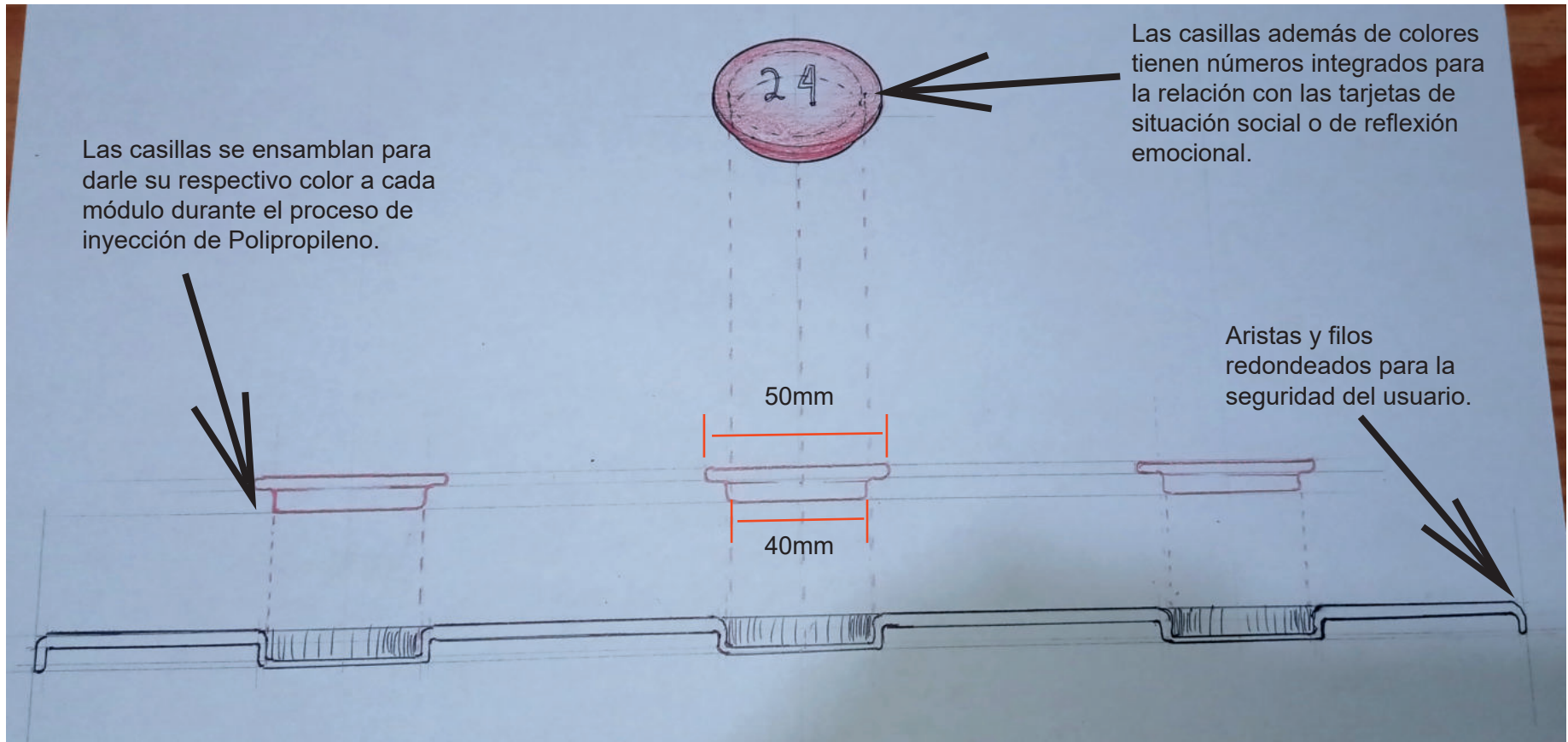
3.2 Bocetaje y evolución de propuestas de diseño PROPUESTA 1



Fotografía 72. Sandoval, D. (2021) Morfograma del juego de mesa, propuesta 1.

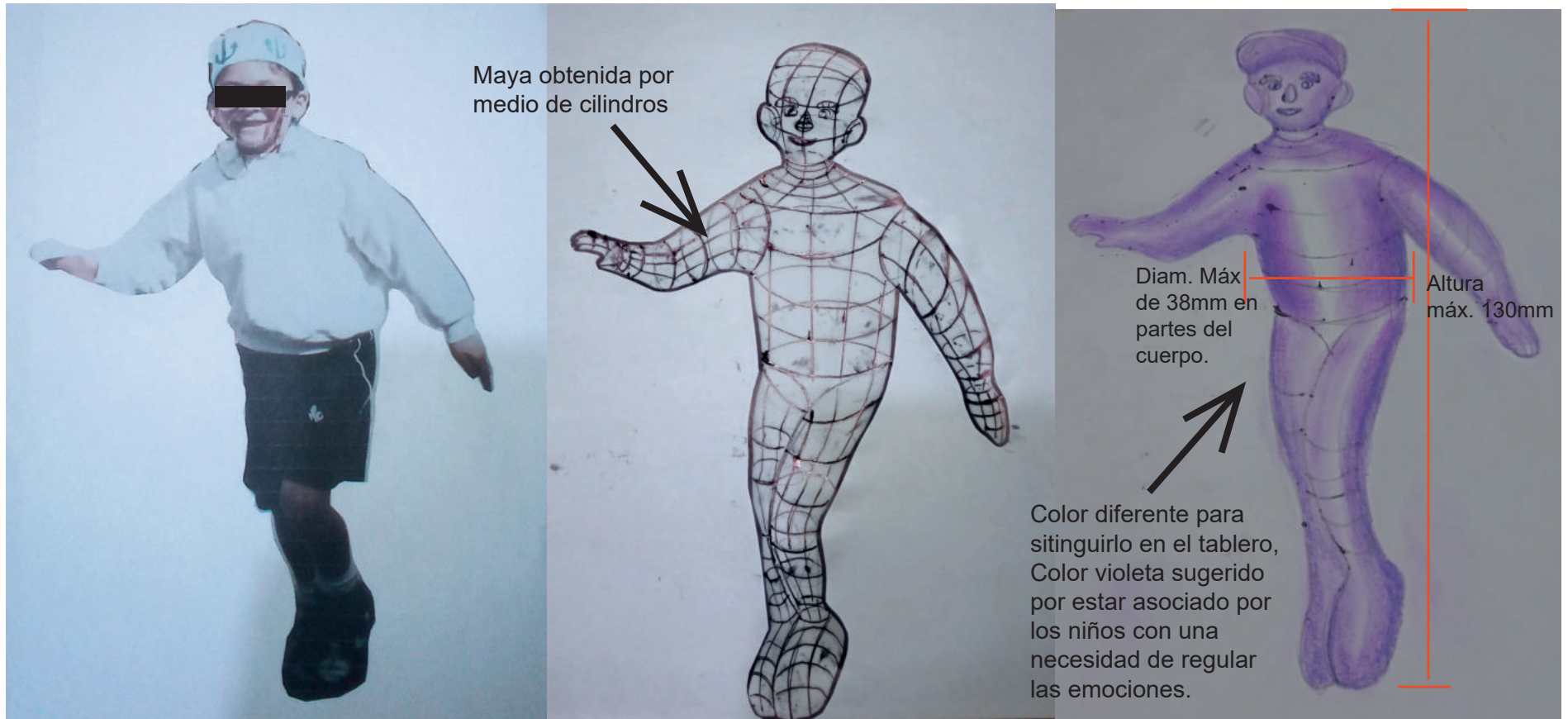
Fotografía 73. Sandoval, D. (2021) Organización radial por colores y números propuesta 1.





Fotografía 74. Sandoval, D. (2021) Corte en vista frontal para ver el ensamble de las casillas, propuesta 1.



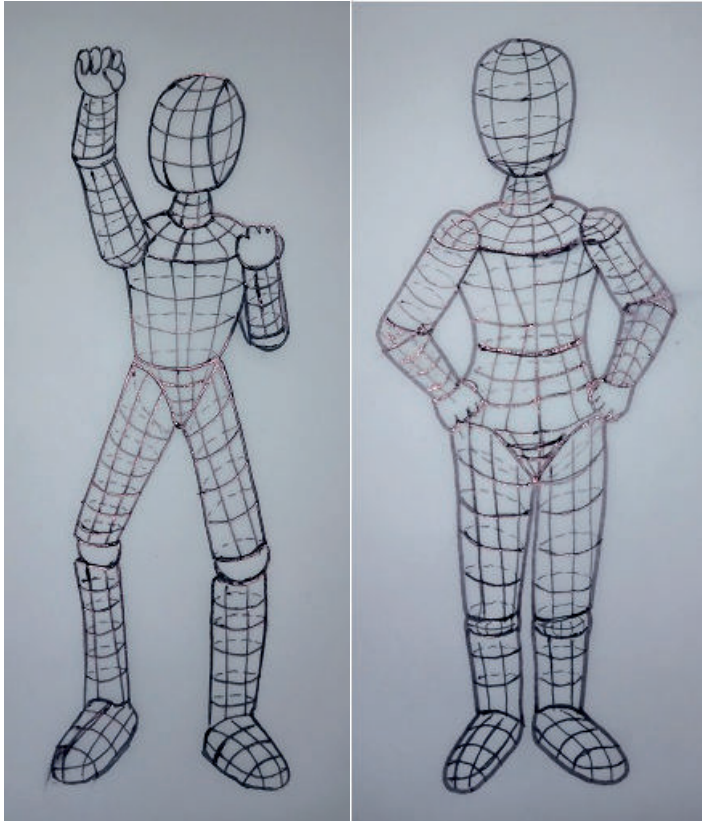


Fotografía 75. Sandoval, D. (2021) Abstracción baja y estilizada por medio se la obtención de la maya geométrica por medio de cilindros.



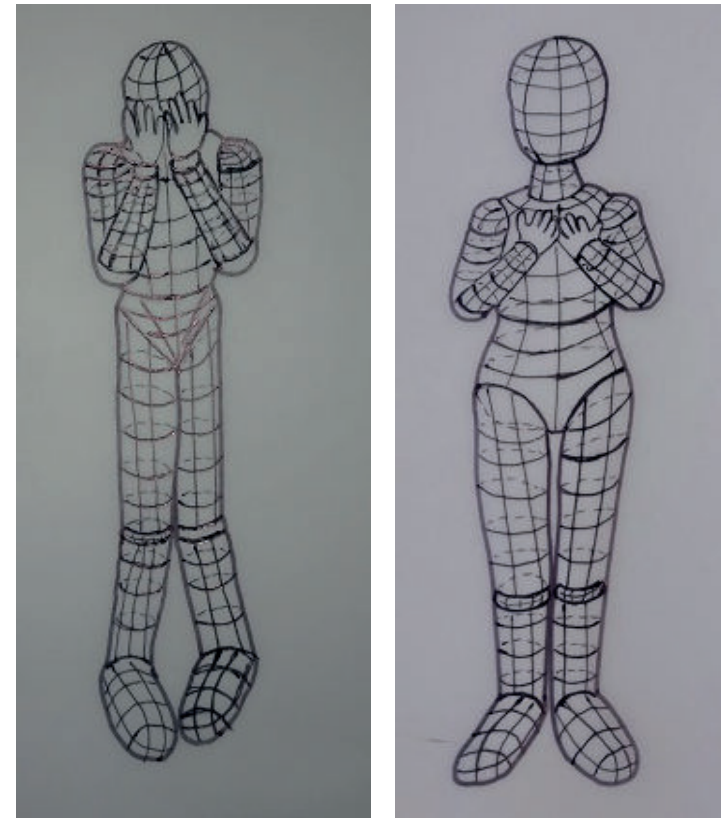
Así, en estos bocetos, se muestran diferentes posturas para ejemplificar estados emocionales positivos y negativos, por ejemplo, felicidad, emoción, sorpresa, enojo, ira, disgusto.

En los siguientes bocetos, también se tienen posturas que reflejan estados emocionales, tales como timidez, pánico, tristeza, miedo, y también amor, apego, paz, calma. (Véanse Fotografías 78 y 79).



Fotografía 76 y 77. Sandoval, D. (2022) Abstracción baja, geometrizada, expresión corporal de emociones.

Haciendo uso del lenguaje corporal de las emociones, y sabiendo que transmiten un mensaje así mismo como la expresión facial, se propone el uso de estas diferentes posturas para las figuras del juego, de tal manera que el niño/a pueda elegir el personaje de tal forma que su elección pueda ayudarle a él/ella, a manifestar más libremente su estado de ánimo y emoción en ese momento y poderlo expresar con más comodidad a sus compañeros de juego y al profesional a cargo. (Véanse Fotografías 76 y 77).



Fotografía 78 y 79. Sandoval, D. (2022) Abstracción baja, geometrizada, expresión corporal de emociones.





Verde 14 Habilidad Social

Empatía: Imagina que encuentras a un amigo/a llorando en el parque, ¿qué harías a continuación?

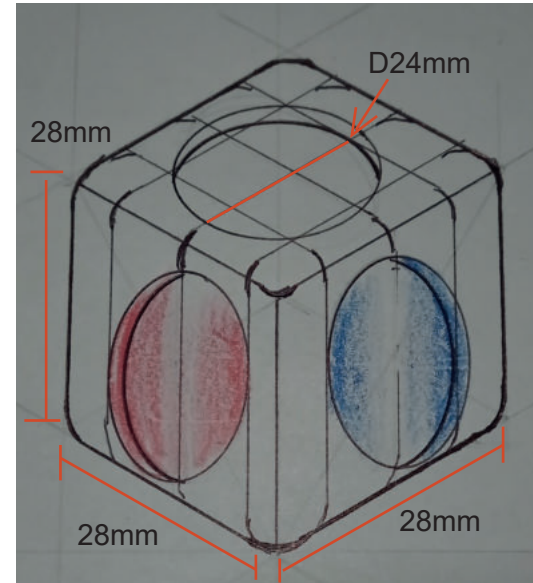
- a) Preguntar que le sucede y consolarlo.
- b) Hablar con él como si no pasara nada.
- c) No deseo responder.

Verde 14 Habilidad Social

Empatía: Consecuencias.

- a) Correcto, preguntar que le sucede ayuda a la otra persona a sentirse mejor y te enseña a entender a los demás. Avanza una casilla.
- b) No debes ignorar el dolor de tus amigos, porque eso les hace sentir que no te importan sus sentimientos. Retrocede una casilla.
- c) No te preocupes, no siempre estamos seguros de como ayudar a los demás. Pierdes un turno.

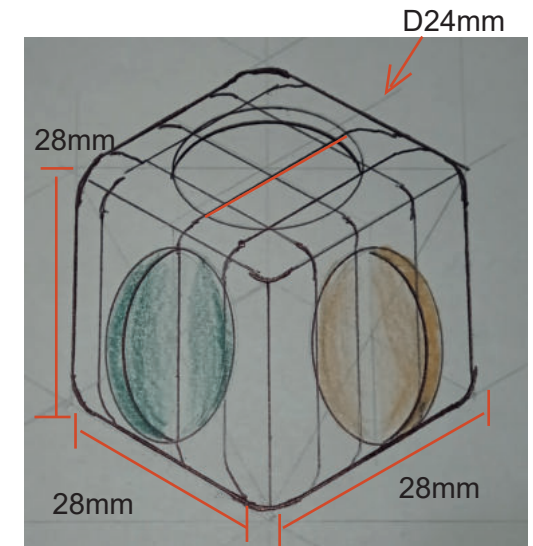
Ilustración 12. Sandoval, D. (2021). Ejemplo de carta de juego.



Fotografía 80. Sandoval, D. (2021) Dado por medio de colores para el avance en el tablero, propuesta 1.

Las casillas de juego están relacionadas con las tarjetas de situación social o de reflexión emocional, por medio de colores y números, como podemos ver en la ilustración 12, la tarjeta tiene una parte frontal que indica la situación y reflexión y preguntas de opción múltiple que el jugador puede elegir, detrás de la tarjeta están las consecuencias de la elección con breves explicaciones para que el niño comprenda la Habilidad social dentro de su vida real y a su nivel de comprensión, así mismo vienen consecuencias dentro del juego.

El dado de juego funciona por colores, en las caras opuestas tiene dos caras blancas, cuando salen indican que no se puede avanzar, cuando sale alguno de los otros colores, se avanza hasta el color más cercano que coincida y se toma la tarjeta indicada por color y número. (Véase Fotografía 80 y 81).



Fotografía 81. Sandoval, D. (2021) Además de los cuatro colores, tiene dos caras opuestas blancas para indicar que no se avanza cuando sale ese color, propuesta 1.





PROPUESTA 2



Ilustración 13. Sandoval, D. (2022) Propuesta de personajes 2.

Primero, cada jugador elige el personaje de su preferencia, de acuerdo con el que se sienta identificado por la expresión corporal de cada una de las figuras. (Véase Ilustración 13).

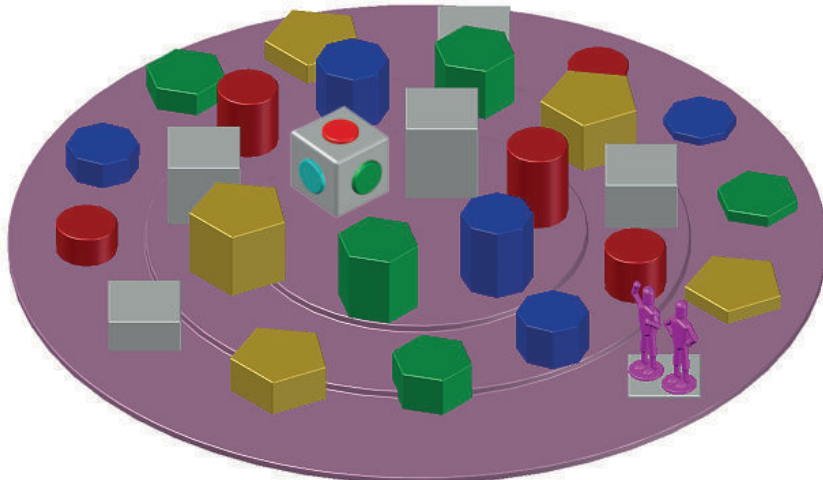


Ilustración 14. Sandoval, D. (2022) Propuesta 2.

Para comenzar, cada niño dice su color favorito y lanza el dado, el que obtenga su color al lanzar el dado inicia el juego. El juego inicia colocando los personajes en la ultima casilla blanca exterior de la espiral. (Véase Ilustración 14).

Para avanzar, durante su turno, cada jugador lanza el dado y avanza al módulo de color más cercano en sentido contrario a las manecillas del reloj, y llenando en sentido concéntrico del módulo de menor altura, hasta llegar al de mayor altura.

Los colores y módulos funcionan así, cuando un niño cae en un módulo de alguno de los cuatro colores, el color y el número, así como la forma del módulo se corresponden con una tarjeta de reflexión social o emocional y el niño deberá responder a las preguntas para avanzar en el juego. (Véase Ilustración 15).

Las casillas de color blanco son descansos para los jugadores, al caer en esas casillas no se toma ninguna tarjeta. Ganará el niño que logre llegar primero a la ultima casilla blanca, la más alta en el centro de la espiral, la casilla más alta de todas.

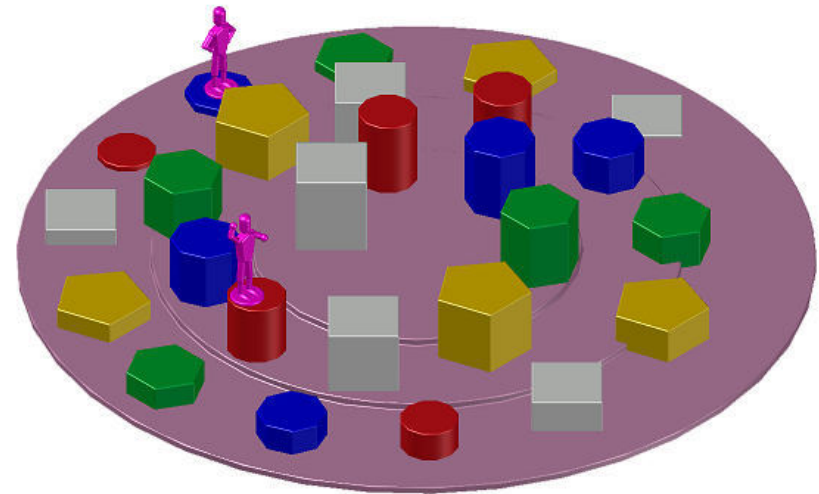


Ilustración 15. Sandoval, D. (2022) Avance de personajes, propuesta 2.



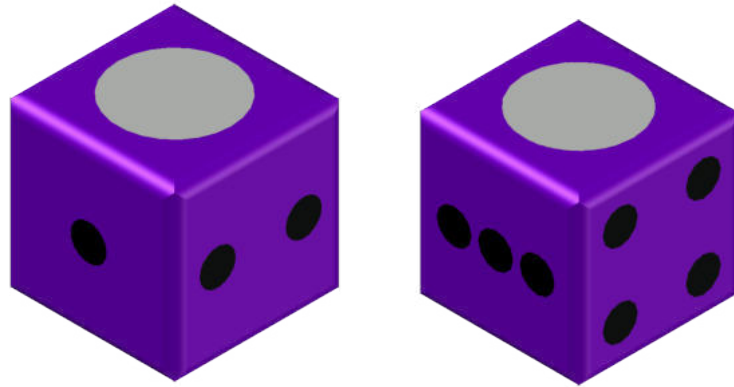


Ilustración 16. Sandoval, D. (2022) Dado de juego 2da propuesta.

Anteriormente se había considerado hacer el modo de avance con el dado utilizando los colores del tablero, pero la idea era poco práctica a la hora de realizar el avance del personaje, se conservó la idea de las caras blancas, porque simbolizan en el tablero los descansos que el niño necesita tomar, el blanco es un color que se asocia con la paz y la limpieza, en este caso, para dar un respiro en el avance del juego. (Véase Ilustración 16).

Las otras caras permiten avanzar en números del 1 al 4, las casillas blancas se aprovecharon para incluir las flechas que indican el sentido del movimiento en el tablero, cuando en el dado cae la cara blanca, el niño puede avanzar a la siguiente cara blanca, podría parecer que eso hace más sencillo el juego, pero así como en la vida, saltarse lecciones de aprendizaje podrían dificultar enfrentarse a las últimas casillas del juego.

PROPUESTA 3

Dejando atrás la idea de las casillas intercambiables, se sigue manteniendo la idea de los módulos, ahora en una forma de escalera en espiral, el ancho de 60 mm se mantiene en las casillas, pero conforme la curva se va haciendo concéntrica, el largo disminuye para mostrar el cambio de nivel.



Ilustración 17. Sandoval, D. (2022) Juego de mesa socioemocional 3era propuesta.

Se usa color violeta para la base del tablero porque es una combinación de los primarios rojo y azul, en la psicología del color, el rojo simboliza energía, pasión, amor, es un color muy llamativo, el azul se asocia con la relajación y la serenidad, por lo que su combinación transmite un equilibrio de emociones.

Las casillas van en escalera porque simbolizan que cada actividad emocional, ayuda al niño a aumentar su comprensión e inteligencia emocional, la escalera simboliza avance y crecimiento, un aumento en el control de las emociones durante el juego, por eso se usa rojo y azul para ayudar a trabajar competencias emocionales como autocomprensión emocional, identificar las emociones de los demás, nombrar las emociones correctamente, regulación emocional, tolerancia a la frustración y capacidad para automotivarse. (Véase Ilustración 17).





La primera parte del juego se trata de aprender las competencias emocionales anteriormente dichas, porque las competencias emocionales son la base de las habilidades sociales, por eso están en la parte superior de la escalera, porque todo se va conectando para una correcta manifestación social.

El color verde se asocia con una sensación de bienestar, confianza, y paz, así mismo el amarillo es un color que se asocia con la originalidad, la felicidad, lo que ayuda a simbolizar el avance y conexión de la regulación emocional, ahora llevado a la práctica en lo social, se podría decir que las competencias emocionales son la parte interna, y la habilidad social la manifestación externa de las emociones. (Véase Ilustración 18).

Las habilidades sociales a trabajar son: Autoconocimiento, apego, empatía, asertividad, cooperación, autocontrol, comprensión y resolución de conflictos.



Ilustración 18. Sandoval, D. (2022) Juego de mesa socioemocional 3era propuesta.

PROPUESTA 4 FINAL

Considerando que en la proposición de espiral continua, el jugador anterior podría usar las respuestas del otro jugador en lugar de razonar la situación, finalmente, se propone este acomodo de 4 espirales que se unen en un solo centro, que representa el equilibrio socioemocional y que el conocimiento de cada una de las 4 espirales conecta entre sí.

Cada jugador recorre su propia espiral de dentro hacia afuera hasta llegar a la meta del centro, como símbolo de que el aprendizaje es continuo y va desde el interior al exterior y viceversa. De acuerdo con Vanden, la espiral: “Representa a la vez la búsqueda interior y la expansión hacia el exterior” (2000). (Véase Ilustración 19).

Todo organizado en un círculo que ayuda a reforzar la idea de que la educación es un proceso que se repite, siempre hay algo más que comprender, pues de acuerdo con Vaden al círculo: “se le asocian los conceptos de ciclo, y de vida” (2000). Las alturas junto con el color ayudan a reforzar las diferentes sensaciones que se producen al meditar en cada pregunta de reflexión social o emocional dentro del juego.

Las espirales están escalonadas, haciendo referencia a que siempre se busca volver hacia arriba, o sea mantener una actitud positiva, así mismo, una búsqueda del equilibrio, por eso la meta es el elemento más amplio, porque simboliza el equilibrio socioemocional al que se busca llegar.

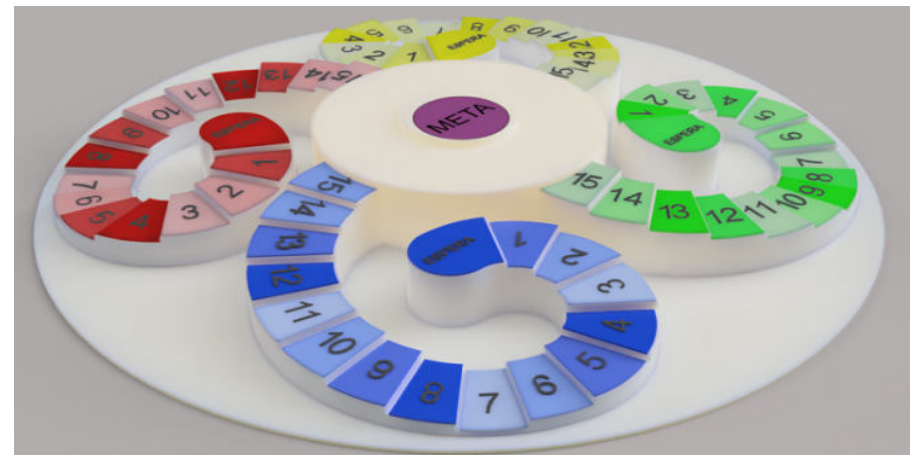


Ilustración 19. Sandoval, D. (2022) Volumen del tablero 4ta propuesta.





Para que el profesional pueda trabajar con los niños, estos necesitan expresarse libremente, ahí también entra el sentido de movimiento dentro del juego de una espiral, de dentro hacia afuera, haciendo alusión a que el niño abre poco a poco lo que lleva dentro y lo comunica por si mismo con ayuda del juego.

Con las preguntas de reflexión, se busca que el niño lleve las situaciones socioemocionales a la mente consciente y pueda aprender a sentir su emoción, meditar en ella, regularse y entonces poder pensar antes de actuar de acuerdo con lo que experimenta en cada pregunta. (Véase Ilustración 20).

Para el desarrollo del contenido de las tarjetas, además de la información recopilada sobre emociones y habilidades sociales del capítulo 1, se hace uso de la taxonomía de bloom para decidir el grado de aprendizaje que se desea alcanzar, así, el objetivo de aprendizaje dentro del juego de mesa de acuerdo con orientación andujar es: “De comprensión: El sujeto entiende aquello que ha


<p>Consecuencias.</p> <p>a) Enojarse no está mal, pero “regresar lo que te hacen”, solo genera enojo en el otro y se crea más emoción de la ira. Retrocede 1 casilla.</p> <p>b) No te preocupes, pero recuerda no guardarte tus emociones. No te rindas.</p> <p>c) Sentir la emoción está bien, respirar y detenerte a pensar es bueno para encontrar una solución y te ayuda a transmitir al otro de forma calmada lo que no te ha gustado. Ganas 2 puntos.</p>	<p>○</p> <p>○</p> <p>○</p>	<p>INTELIGENCIA EMOCIONAL </p> <p>NOMBRAR LAS EMOCIONES CORRECTAMENTE</p> <p>Un amigo ha hecho algo que te ha molestado, ¿que te hace sentir y que puedes hacer?</p> <p>a) Me hace enojar mucho y le regreso lo que me hizo.</p> <p>b) No deseo responder.</p> <p>c) Me hace sentir irritable, respiro profundo y le digo inmediatamente lo que me ha molestado.</p>
--	----------------------------	--

Ilustración 20. Sandoval, D. (2022) Ejemplo de carta de juego roja.

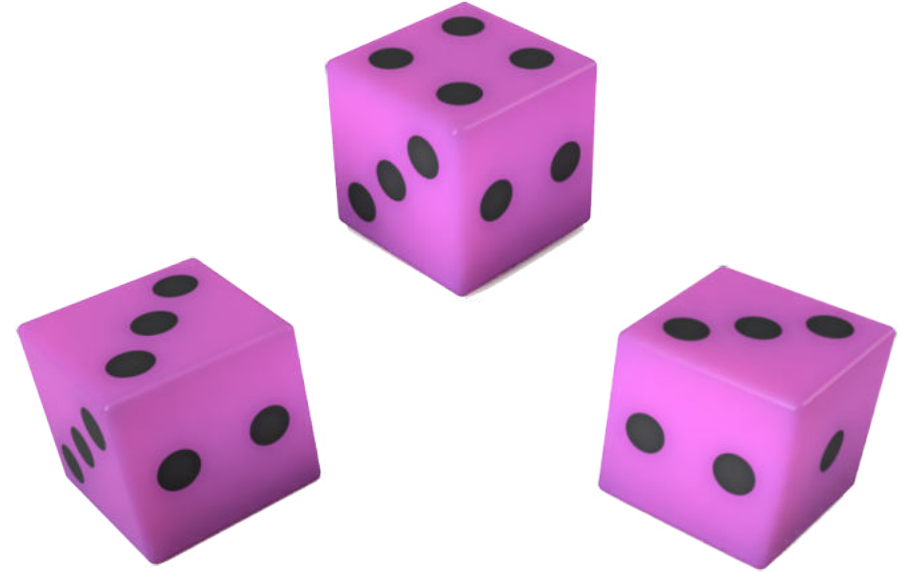


Ilustración 21. Sandoval, D. (2022) Caras del dado de juego.

aprendido y esto lo demuestra cuando es capaz de presentar la información de otra manera, cuando encuentra relaciones con otra información, cuando se sabe decir las posibles causas y consecuencias”. (2017).

El dado de juego se ha modificado de acuerdo a las casillas de avance dentro de cada espiral que tienen como máximo 16 casillas cada una, por lo que se han dejado caras en el dado de 1 punto, 2 de 2 puntos, 2 de 3 puntos, y una de 4 puntos, para que el jugador avance por el mayor número de casillas posibles. (Véase Ilustración 21).

En los personajes, se hizo uso finalmente de una forma ovoide, con base plana y cilíndrica para facilitar su uso dentro del juego, así como su identificación mediante color de acuerdo a la espiral del juego a la que pertenece, para dar mejor agarre y que la producción de la pieza pueda ser más eficiente. (Véase Ilustración 22).

Para los colores de las casillas, se utilizan cuatro colores, rojo, azul,





Ilustración 22. Sandoval, D. (2022) Personajes jugables.

verde y amarillo-naranja. Las espirales de color rojo y azul son secciones de reflexión para ayudar al desarrollo de la inteligencia emocional o aptitudes emocionales. Las espirales con casillas verdes y amarillas son las secciones para apoyar el desarrollo de las habilidades sociales.

En la elección de los tonos, se hizo uso del medidor emocional, en el cual de acuerdo con Emotionally Intelligent Schools, se hace uso de los dos componentes básicos de la emoción, si nos gusta o disgusta lo que sentimos y el nivel de intensidad: “el medidor emocional representa los dos componentes de las emociones: agrado y energía. El eje X va de un rango de desagradable a agradable. El eje Y representa el nivel de energía, en un rango que va de baja a alta” (2013).

Para evaluar lo agradable o desagradable, lo intensa o de baja energía que es una emoción, se usan rectas numéricas, de acuerdo con Emotionally Intelligent Schools: el -5 del eje X simboliza extremadamente desagradable y el +5 extremadamente agradable, y en el eje Y, el -5 significa energía muy baja y +5, energía extremadamente alta (2013).

Así, de acuerdo con Emotionally Intelligent Schools, podemos decir que el color rojo se usa para emociones de ira, el azul para tristeza, el amarillo para felicidad y el verde para la calma: “en el cuadrante rojo hay emociones como enfado y ansiedad, en el azul hay emociones como tristeza y desesperación, en el cuadrante verde, emociones de serenidad y tranquilidad y en el amarillo, hay emociones como la alegría y la euforia” (2013). (Véase Ilustración 23).

1. El Medidor Emocional (Primaria y Secundaria)

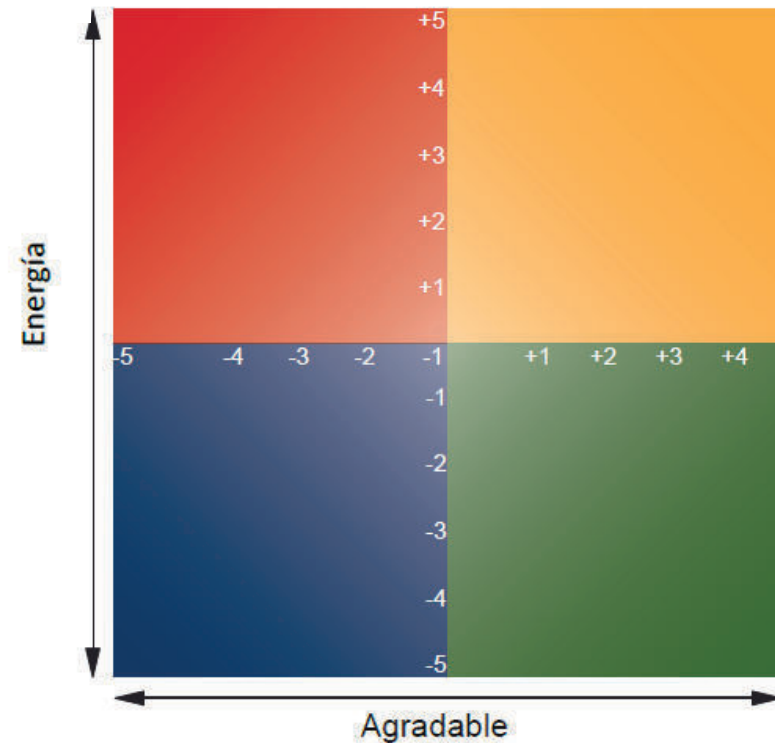


Ilustración 23. Emotionally Intelligent Schools (2013) Guía didáctica El medidor Emocional. Ruler
<https://www.bridgeportedu.net/cms/lib/CT02210097/Centricity/Domain/3401/Implementation-Guide-Mood-Meter-Spanish-Version.pdf>

Así, para darle color a las casillas de juego, se hizo uso el medidor emocional de la Guía didáctica de Emotionally Intelligent Schools, mediante el uso de Illustrator, se obtuvieron los siguientes pantones:

Rojo: Pantone P 52-16 C

Azul: Pantone P 103-8 C

Amarillo-naranja: Pantone P 17-7 C

Verde: Pantone P 153-15 C



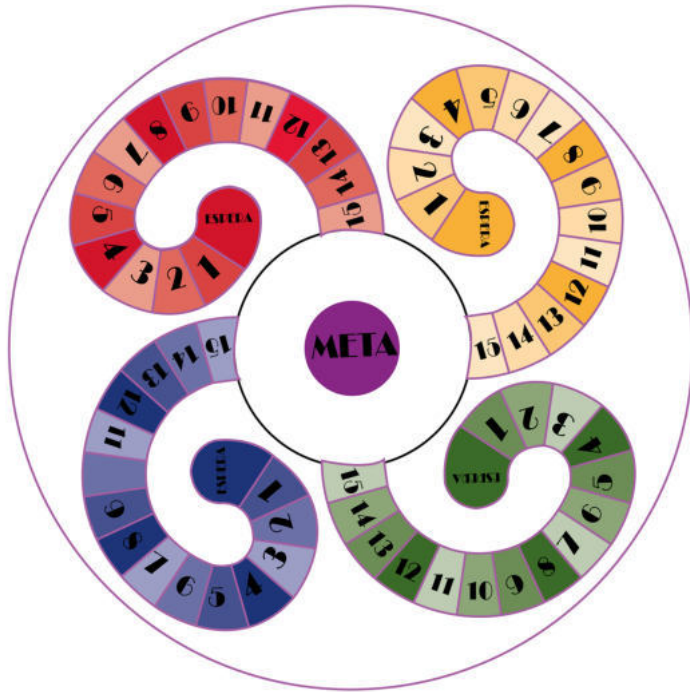


Ilustración 24. Sandoval, D. (2022) Vista gráfica de las estampas de las casillas.

Así, se ha hecho la distribución de los colores en las casillas de juego, ayudando a reforzar el aprendizaje de las habilidades sociales y las aptitudes emocionales mediante el uso de colores que ayude a los jugadores a enfocarse en las emociones que les transmite cada situación en el juego. (Véase Ilustración 24).

Se ha optado por el blanco para el tablero como un descanso visual para ayudar a resaltar más las casillas, además, de acuerdo con Heller, el blanco simboliza paz y calma: "No hay ningún concepto blanco de significado negativo" (2008). Así, también se ha hecho un aumento gradual en el brillo de los tonos, haciendo alusión a que la regulación emocional se aprende poco a poco hasta llegar a manifestaciones equilibradas de las emociones y de las habilidades sociales.

3.3 Modelos y simuladores

PROPUESTA 1

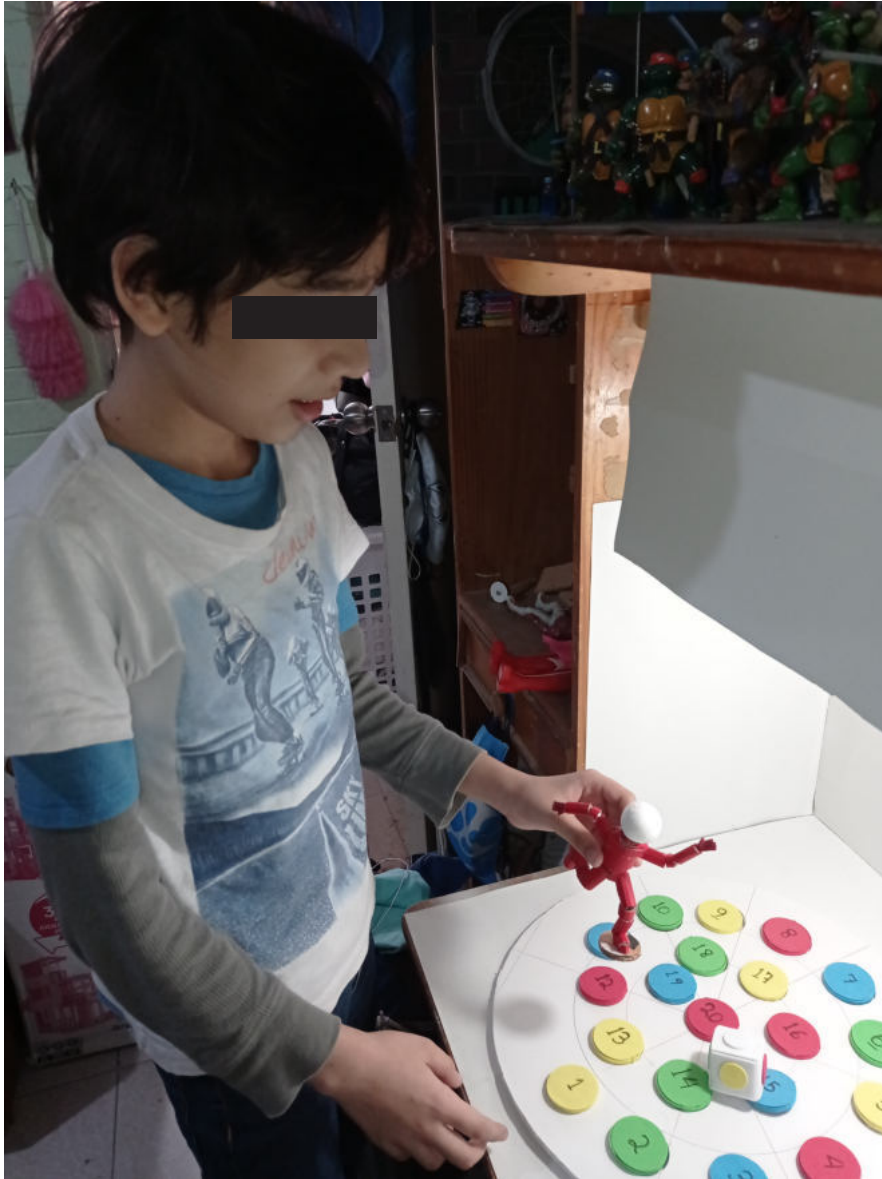


Fotografía 82. Sandoval, D. (2021) Modelo volumétrico de la 1er propuesta del juego de mesa.

Modelo de la 1er propuesta donde se comienza a trabajar la organización numérica en desarrollo de los colores del tablero, aún no hay elección de pantones, y la simetría radial tiende a perderse por lo planas que se ven las casillas en el tablero, por lo que fue rápidamente descartado. (Véase Fotografía 82).

También, la forma y tamaño del personaje jugable, aunque resultaban interesantes para el usuario, (Véase Fotografía 83), resultaba poco práctico para tener más personajes dentro del tablero.





Fotografía 83. Sandoval, D. (2021) Modelo en comparación con un niño de 10 años.



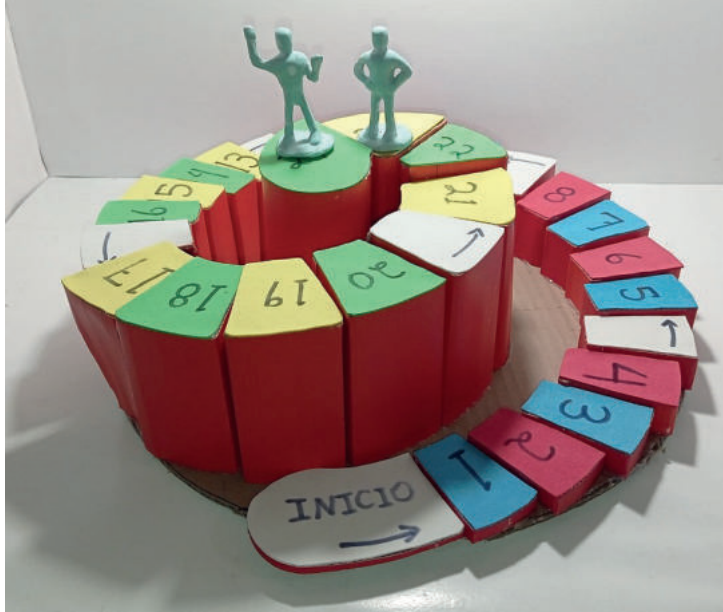
Fotografías 84 y 85. Sandoval, D. (2022) Interpretación 3d, segundo modelo con propuesta de color.

Para esta propuesta de figura de juego, se uso como base el boceto de la postura que refleja una emoción por medio de comunicación corporal, que emita felicidad. Los colores que se esogieron fueron, violeta, rojo y azul. El color violeta, es por su relación con el control emocional, así mismo como dar un contraste con las fichas de juego.

El uso de rojo y azul, es por el equilibrio que proporciona dicha combinación, el rojo evoca valor, vitalidad, energía y pasión, mientras que le azul denota inteligencia emocional y tranquilidad. (Véanse Fotografías 84 y 85).



PROPUESTA 3



Fotografía 86. Sandoval, D. (2022) 2da propuesta de tablero y personajes de juego.

Se realizó el modelo de la 2da propuesta buscando darle más volumen al tablero de juego y una sensación de crecimiento hacia la meta, pero en esta propuesta las flechas en el tablero pierden propósito pues el orden del juego ya comienza a resaltar por medio del aumento de alturas de las casillas, aun así, esta propuesta también fue descartada por la poca cantidad de casillas de juego y la poca practicidad que podría provocar al pasar a un proceso de producción como el termoformado. (Véase Fotografía 86).

PROPUESTA 4 FINAL



Fotografía 87. Sandoval, D. (2022) Propuesta 4 de tablero de juego.

Este es el modelo de la propuesta final, se realizó con ayuda de un molde hecho con corte láser de un tablero de fibras de densidad media, (MDF), se utilizó lámina de poliestireno de 60 puntos para el termoformado de la pieza. (Véase Fotografía 87).

En la impresión de las estampas de las casillas ya se han aplicado los pantones del medidor de las emociones, así mismo se ha buscado tratar de igualar el color en los personajes jugables, que fueron hechos en impresión 3D y pintados a mano. (Véase Fotografía 88).





Fotografía 88. Sandoval, D. (2022) Personajes jugables, 4ta propuesta.



Fotografía 89. Sandoval, D. (2022) Organización en el embalaje.

Para la distribución del juego de mesa en su embalaje se considera una caja de 475mm x 670mm x 60mm, para poder resguardar las tarjetas de juego se utiliza una carpeta tipo esquila, y el espacio que queda arriba de la carpeta se aprovecha para proteger a los personajes jugables y el dado de juego. (Véase Fotografía 89).





3.4 Secuencia de uso

Ahora, para la secuencia de uso de la propuesta final, vamos a considerarlo junto con las reglas básicas del juego. Primero las habilidades sociales y aptitudes emocionales a desarrollar, se mantienen, esto es:

Habilidades sociales para desarrollar en el juego:

Autoconocimiento, Apego, Empatía, Asertividad, Cooperación, Comunicación, Autocontrol, Comprensión, Resolución de Conflictos.

Competencias Emocionales para desarrollar en el juego:

- Autocomprensión emocional.
- Identificar las emociones de los demás.
- Nombrar las emociones correctamente.
- Regulación emocional.
- Tolerancia a la frustración.
- Capacidad para automotivarse.



Fotografía 90. Sandoval, D. (2023) El profesional es el moderador del juego.

Reglas básicas:

El juego sucede bajo la supervisión del profesional, el cual sirve como moderador del juego, al leer las cartas de juego relacionadas con las casillas y ayudar a los niños de acuerdo con sus respuestas. Se puede supervizar el juego de hasta cuatro jugadores. En caso de que solo se tengan 3, 2 o hasta un jugador por sesión, el profesional puede jugar junto con el paciente. (Véase Fotografía 90)

Cada jugador puede elegir el color por el que desea comenzar, para evitar conflictos con los otros jugadores, se puede usar el dado para resolver quien empezará en el color de su preferencia si uno o más niños desean el mismo color a la vez, usando el dado, el que obtenga el mayor número puede elegir primero su color, en caso de que solo sea el profesional y un solo niño, se le da a elegir el color libremente. Una vez repartidos los personajes, se colocan en la casilla de Espera correspondiente a su color. (Véase Fotografía 91)



Fotografía 91. Sandoval, D. (2023) Elección de personaje y colocación en casilla de inicio.





El juego comienza en sentido de las manecillas del reloj comenzando por el niño que eligió primero su color, en su turno, el niño tira el dado y avanza el número de casillas indicadas por el dado. (Véase Fotografía 92).



Fotografía 92. Sandoval, D. (2023) Elección de personaje y colocación en casilla de inicio.

Entonces, el niño cae en una casilla con número y color, ahora, el profesional busca la carta correspondiente y lee lenta y pacientemente al niño la situación de reflexión y las tres posibles respuestas, el profesional apoya al niño en sus respuestas y respeta los breves espacios de silencio para que el niño pueda pensar con total tranquilidad en la respuesta, si hay más niños jugando, como parte de la habilidad social de cooperación, según lo considere prudente, el profesional puede permitir que se apoyen entre ellos para dar respuesta a las tarjetas de juego, luego, de acuerdo a su respuesta, dentro de las primeras casillas de juego, el niño puede ganar puntos dentro del juego o no ganarlos, y más adelante, si no da una respuesta acertada puede incluso retroceder de casillas. (Véase fotografía 93).



Fotografía 93. Sandoval, D. (2023) El profesional apoya al niño para que reflexione mediante las tarjetas de situación y respuesta.

Una vez que ha contestado y ganado o no los puntos correspondientes a esa pregunta, es el turno del siguiente niño o del profesional que esté trabajando con el infante. El movimiento de las casillas en espiral, va del interior de la espiral al exterior de la misma, hasta llegar al centro de meta, esto simboliza el proceso en que el niño se desenvuelve con los demás y con el profesional, expandiendo su confianza hacia el exterior, las alturas y los colores ayudan a enriquecer la experiencia de juego al aludir a los altos y bajos en la vida diaria y la diferencia de brillo de los colores ayuda a simbolizar que cada emoción se siente diferente.





Fotografía 94. Sandoval, D. (2023) El profesional puede jugar también cuando hagan falta más niños en la sesión.

Cuando el profesional juega junto con el niño, como parte del enfoque en el usuario directo, el profesional deja que el niño a su cargo le “ayude” a responder sus preguntas, haciendo así que el paciente pueda seguir reflexionando en más tarjetas de situación, en especial porque al ser solo 16 casillas por espiral, el niño podrá responder y reflexionar sobre más situaciones al “ayudar” también al profesional a responder, así mismo cuando haya más niños, todos en conjunto aprenden de las respuestas los unos de los otros. (Véase Fotografía 94).

Cada niño, o el profesional y el paciente, se van turnando para avanzar y seguir respondiendo ante las situaciones presentadas en las tarjetas de reflexión, aún cuando parezca que 16 casillas es poco, sumando el tiempo entre cada turno y tarjeta respondida, a 2 jugadores, profesional y paciente, les toma alrededor de 12 minutos de juego en lo que uno de los dos puede llegar al centro de meta, con 2 niños, el tiempo sube hasta 25 minutos, en especial porque en cuanto un niño llega a la casilla de meta, de acuerdo con el criterio del profesional, puede esperar a que su o sus compañeros también lo logren, e ir sumando sus puntos. No solo ganará el que llegue primero a la meta, sino el que logre sumar más puntos. (Véase fotografía 95).



Fotografía 95. Sandoval, D. (2023) Los niños continúan avanzando y respondiendo preguntas.





Fotografía 96. Sandoval, D. (2023) Los niños continúan avanzando y respondiendo preguntas.

Una vez que el niño llega a la meta, si solo está jugando con el profesional, de acuerdo con el criterio del mismo, puede invitar a que el niño juegue en el siguiente color para ir sumando cada vez más puntos y ver quién sumó más puntos de cada espiral, pero considerando el tiempo de las sesiones y para no causar fastidio en el usuario al responder tantas preguntas, se puede jugar una espiral por sesión de trabajo e ir guardando la puntuación de cada jugador en la libreta de tareas y trabajos correspondiente, en especial si son más de 2 jugadores, sería ideal dar ese lapso de tiempo para que los niños puedan reflexionar poco a poco lo aprendido. (Véase Fotografía 96).





3.5 Análisis antropométricos y ergonómicos

Considerando el análisis antropométrico que se hizo en el apartado 2.4, se usó el alcance del 5° percentil en niñas de 6 años, 38.1 cm, en este caso, para que el tablero tenga un radio máximo de 22.7cm, y la zona de juego está dentro de un radio de 21.7cm, para que el juego pueda desarrollarse en un estado de reposo, sin que haya estiramientos forzados. (Véase Fotografía 97).



Fotografía 97. Sandoval, D. (2023) El radio máximo de juego no rebasa el alcance del 5° del usuario de menor edad y tamaño.



Fotografías 98 y 99. Sandoval, D. (2023) Solo basta con girar el tablero para que el usuario tenga un alcance óptimo para sus casillas de juego.

Así, podemos evitar las posiciones extremas durante el juego como estiramientos excesivos, los usuarios pueden estar alrededor de la mesa donde está colocado el tablero de juego, y al considerar todo como una forma de simetría radial, se resuelve este problema, porque cada jugador tiene su propia espiral de casillas para recorrer y basta con girar el tablero para que cada jugador tenga alcance a sus casillas. (Véanse Fotografías 98 y 99).





En cuanto a la ergonomía, se trata de mantener en cada casilla una dimensión de 40mm x 20mm por lado de casilla, así mismo se procura que cada esquina esté redondeada, tanto para la eficiencia del proceso, como para la seguridad del tacto de las manos de los usuarios al manipular tanto el tablero de juego como los personajes que están conformados en su totalidad por formas ovoideas, dando un mejor agarre y proporcionando seguridad al tacto. (Véase Fotografía 100).



Fotografía 100. Sandoval, D. (2023) Ergonomía, esquinas y aristas redondeadas en juego EMOTIE.



Fotografía 101. Sandoval, D. (2023) Ergonomía, aristas de dado redondeadas, personaje ovoide.

El personaje jugable tiene una configuración ovoide y sin filos, todo está rematado con curvas, lo que lo hace seguro al tacto, así mismo, recordando la consideración del diámetro de la empuñadura en el 5° percentil en niños de 11 años como la base para el diámetro máximo de los personajes jugables, el cual era de 28mm, el diámetro máximo de la figura no rebasa ese máximo considerado, la pieza mide 24mm como su diámetro máximo y una altura de 46mm. (Véase Fotografía 101).



3.6 Materiales y procesos de producción

De acuerdo con las necesidades del juego de mesa, que es el contacto constante con niños, lo que requiere un material resistente a impactos, liviano, de fácil mantenimiento, que permita obtener formas amables para el usuario y económico, se eligió el poliestireno por la seguridad que da en la fabricación de juguetes, de acuerdo con Peralta: “no requiere un aditivo de plasticidad como los ftalatos para incrementar su flexibilidad. Es muy simple de procesar, no tóxico y resistente a la corrosión” (2021). El poliestireno a utilizar es el HIPS, poliestireno de alto impacto, en presentación de lámina para procesarlo con termoformado. (Véase Ficha Técnica 1).

Poliestireno de alto impacto HIPS Ficha técnica	
Propiedades	S.I.U.
Físicas	
Densidad	8.0 g/cm ³
Mecánicas	
Tensión al cede	18 Mpa
Elongación a la Ruptura	49 %
Módulo de Tensión	1,875 Mpa
Módulo de Flexión	1,800 Mpa
Resistencia a la Flexión	29.6 Mpa
Impacto	
Impacto Izod. (0.50 plg)	80.1 J/m
Impacto Izod. (0.125 plg)	84.4 J/m
Térmicas	
Temperatura Vicat.	80°C
Factor de contracción	0.5-0.55%
Características de ignición	
Flamabilidad 0.060plg	- HB

Ficha Técnica 1. Tecnología en Lámina Plástica (2018) Ficha Técnica Lamina de Poliestireno de alto impacto.
https://gallery.mailchimp.com/b5a3a1facfe35859b83e7931a/files/2394eff9-413c-4666-8200-b0f87ecb3d3d/Ficha_tecnica_Poliestireno_de_Alto_Impacto_HIPS.pdf



Ilustración 25. COLORTEC (2022) Código de un masterbatch color violeta. <https://colortec.es/producto/violeta-av-041675/>

Para incluir el color de la lámina desde el proceso, se puede acudir al proveedor COLORTEC, que comercializa una serie de pigmentos y aditivos llamados masterbatch, que pueden colocar en una proporción recomendada del 2% de la carga a pigmentar. (Véase Ilustración 25).

Además, la compañía “Tecnología en lámina plástica S.A de C. V.”, puede producir láminas de poliestireno para termoformado desde 0.5 hasta 6 mm de espesor y se le puede solicitar que se fabriquen del color que el proyecto necesite, el grosor de lámina que se usa en el proyecto es de 60 puntos, en milímetros esto es 1.5mm.

Proceso del tablero de juego, termoformado:

Proceso y molde de la pieza;

Consideraciones de enfriamiento y desmolde de la pieza: De acuerdo con Bejarano, se debe considerar que el plástico se contrae al regresar a la temperatura ambiente: “En esta etapa es recomendable para obtener una buena tolerancia que el molde sea un poco más grande que la pieza final, con el fin de prever la contracción del material” (2003). (Véase Diagrama 1).



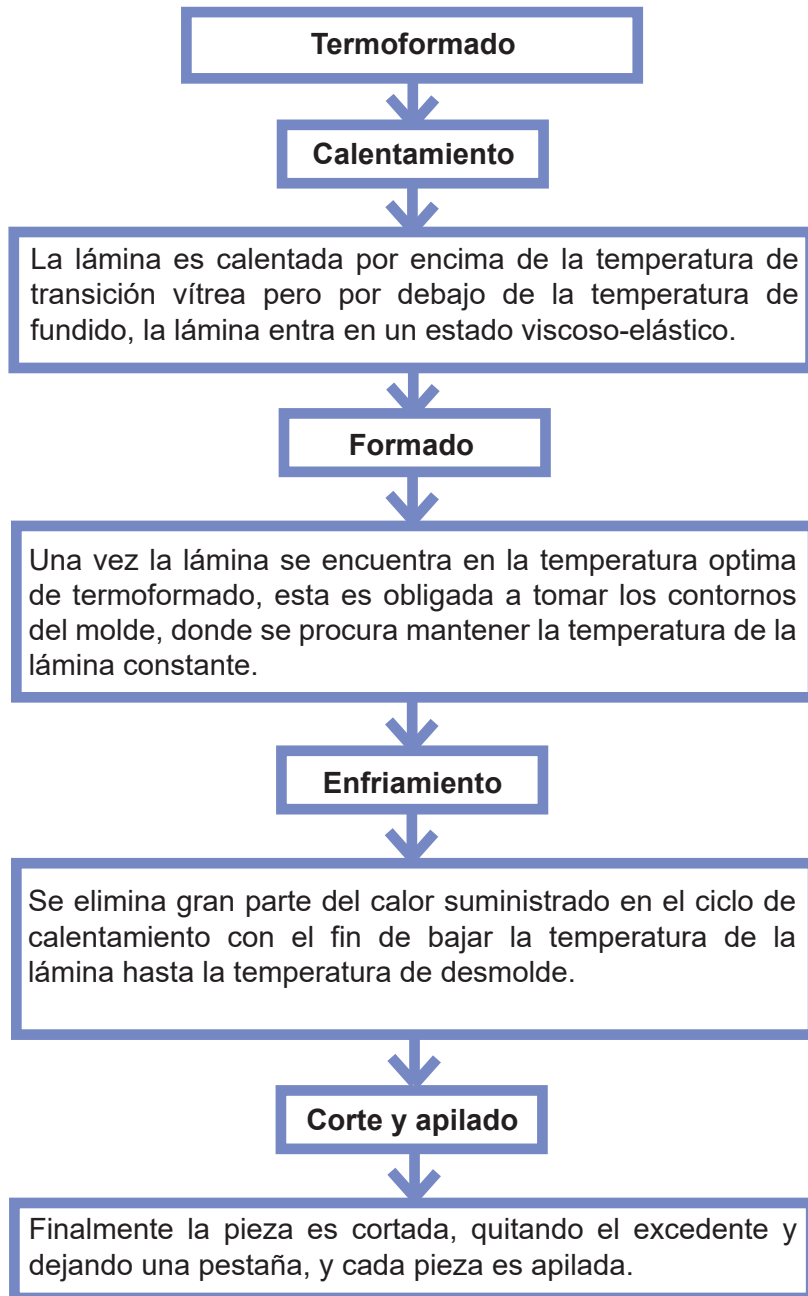


Diagrama 5. Bejarano Arévalo, Josué Leonardo. (2003) Termoformado del compuesto polietileno de alta densidad con refuerzo lignocelulósico. Universidad de los Andes, Bogotá.
<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/21091/u246038.pdf?sequence=1>

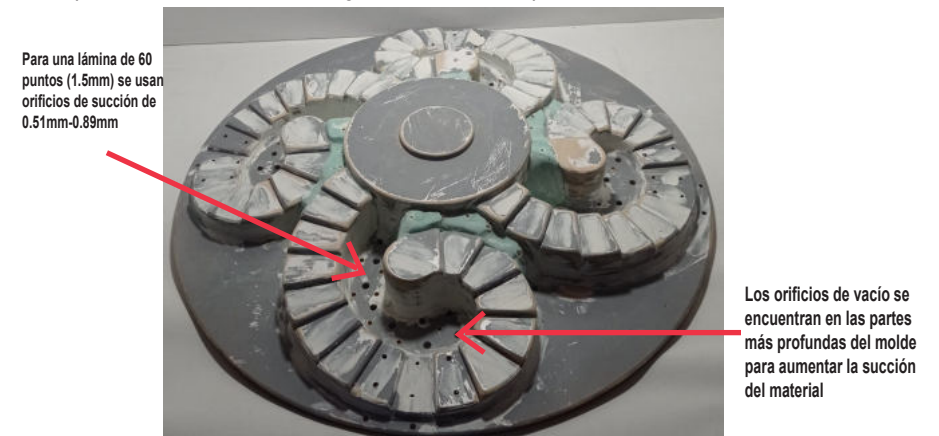
Variables del molde: Los orificios de vacío afectan la velocidad con que se genera el vacío, lo que influye en la calidad del producto final, de acuerdo con Bejarano, para que la lámina toque todas las partes del molde, la etapa de formado debe ser lo más rápida posible: “Para lograr un buen acabado en la pieza se debe obtener un estiramiento por vacío rápido, en un vacío lento, las paredes que toquen el molde se enfriarán más rápido que el resto de la lámina, dando una distribución no uniforme.” (2003). (Véase Fotografía 102).

Los orificios de vacío, de acuerdo con Bejarano, deben permitir un vacío óptimo, pero sin dejar demasiadas marcas en el producto: “El tamaño de los orificios recomendado son de 0.53mm-0.34mm cuando se emplean láminas delgadas y de 0.89mm-0.51mm cuando son láminas de mayor espesor” (2003).

La superficie del molde también influye en la apariencia del producto final, de acuerdo con Bejarano, el acabado de la pieza depende del acabado del molde: “En un acabado espejo de la superficie, se tendrá una superficie brillante en el producto final, sin embargo, un acabado mate en la superficie del molde resultará un producto opaco” (2003).

En cuanto a los ángulos de salida, de acuerdo con PLASTIGLAS: “Deberá considerarse un ángulo de salida de moldeo entre 3° y 5°”.

Plastiglas (s.f) Manual Técnico Termoformado.
https://www.plastiglas.com.mx/pdfs/literatura/Manual_termoformado.pdf (Consultado el 13 de junio del 2023)



Fotografía 102. Sandoval, D. (2022) Molde de baja producción para termoformado de la pieza.



Para la parte impresa de las casillas del tablero, se puede imprimir sobre papel autoadherible, por medio de la técnica de impresión de litografía offset, para dar calidad a los colores, así mismo, las tarjetas de juego pueden ser obtenidas por medio de la técnica de impresión de litografía ofset sobre cartulina sulfatada para dar resistencia y durabilidad a las mismas.

Para obtener los personajes jugables y el dado de juego, una recomendación del profesor encargado del PASOIM, el profesor Juan Alejandro Cruz Velasco, fue usar madera, porque enriquece la experiencia táctil de los niños al experimentar diferentes sensaciones por medio de la diferencia de las texturas y temperaturas que proporciona la madera a diferencia del plástico del tablero, de esta manera los personajes y el dado se pueden obtener mediante un proceso de corte y desbaste como es el torno para madera. (Véase Fotografía 103).



Fotografía 103. Martínez, C (2022) Torno para madera para producir los personajes del juego.

Las maderas para juguetes deben ser duras o semi-duras para prevenir astillamientos que causarían lesiones, **de grano fino** (o sea, que la distancia entre los anillos de la madera sea pequeña y regular) y fibra recta, entre más fino sea el grano de la madera, se

facilita la limpieza, evitando el crecimiento de gérmenes, también se debe evitar usar maderas que provoquen reacciones alérgicas. De acuerdo con Linck, la madera de Haya cumple estas características: “su textura es más suave que la del roble, aunque comparte su dureza” (2021).

Las figuras se pueden pedir a la compañía Crafty Torneados en Madera que se ubica en Tequesquite 17 Co. Barrio Tlacoapa C. P. 16000 Gustavo A. Madero, Ciudad de México, donde pueden trabajar a partir de planos de las piezas.

De acuerdo con Maderame.com, lo mejor para los juguetes de madera es usar pinturas ecológicas, las cuales: “Son pinturas fabricadas a partir de productos naturales y no tóxicas. Deben venir etiquetadas como seguras para su uso en juguetes” (2022). Para asegurar esto, el fabricante debe cumplir con la NOM-252-SSA1-2011 que habla sobre los límites de biodisponibilidad de metales pesados, comprobando un nivel bajo o nulo de componentes orgánicos volátiles.

Para conservar la beta de la madera en los personajes de juego y el dado, la empresa POLYFORM, produce un tinte a base de agua, **de acuerdo con POLYFORM**, “se cuentan con más de 300 colores, resalta la veta de la madera, se recomienda su uso para interiores ” (2020). Por lo que esta marca es la más adecuado, y el proveedor es las comercializadoras COMEX, conservando así la característica recomendada por el profesor Cruz.





3.7 Conciencia ambiental

Respecto a la temática ambiental, podemos abordarla desde el proceso del tablero de juego, el termoformado, este proceso permite un ahorro de energía en comparación con la inyección de plásticos, primero porque no se necesitan 2 cavidades para el molde, ahí hay ahorro de energía eléctrica al solo fabricar una cara, por lo mismo el molde para el termoformado es más económico.

También al haber un estiramiento de la lámina durante el termoformado, las paredes de los productos son más delgadas, eso ayuda a aligerar la carga en el transporte aportando también ahorro de combustible.

También, **de acuerdo con PLASTIGLAS**, hay un ahorro de energía en cuanto al calentamiento del molde, mientras que en un moldeo por inyección se utiliza una temperatura entre los 200°C y 240°C, en el termoformado se usa una temperatura de entre los 160°C y los 180°C, dando como resultado un ahorro eléctrico.

Plastiglas (s.f) Manual Técnico Termoformado.
https://www.plastiglas.com.mx/pdfs/literatura/Manual_termoformado.pdf (Consultado el 13 de junio del 2023)

De acuerdo con Jiménez, varias de las ventajas que tenemos son: “tener una mayor velocidad para obtener las piezas, el proceso de fabricación de moldes de termoformado para aplicaciones de vacío suele ser menos exigente que la fabricación de moldes de inyección, el costo de un molde de termoformado suele ser menor que el costo de un molde de inyección”. (2017).

Otra ventaja medio ambiental que encontramos de este proceso de termoformado, **de acuerdo con RH Corporative Internacional**, es que se pueden obtener objetos bastante livianos: “Este tipo de plásticos pesan menos que los convencionales, lo que hace más sencilla su producción y reciclaje”. (2020)

Al tener el producto unas paredes adelgazadas por el estiramiento del material, al terminar su vida útil, esto ayuda a facilitar su trituración para su reciclaje.

De acuerdo con RH Corporative Internacional, el proceso del termoformado ayuda a reducir las emisiones de gases de efecto invernadero: “Otro punto interesante es la baja huella de carbono que dejan estos materiales. Durante su producción se consume poca energía. Es posible dar forma a una gran cantidad de estos materiales en poco tiempo, lo que reduce en consumo energético”. (2020).



3.8 Lista de piezas comerciales que lo componen

En cuanto a las piezas comerciales de las que se hicieron uso, solo se tomó como pieza ya existente en el mercado el organizador para las tarjetas de juego, que es una carpeta tipo francesa, elegida por la versatilidad de sus dimensiones a la hora de incluir las tarjetas en el embalaje del producto.

Las dimensiones de la carpeta para las tarjetas de juego son de 19.1 x 4.1 x 22.9 centímetros. Así mismo este elemento ayuda a mantener organizadas las tarjetas para agilizar su preparación en el juego. (Véase Fotografía 104).



Fotografía 104. Amazon (2016) Carpeta tamaño francés.
https://www.amazon.com.mx/gp/product/B00342VDZM/ref=ppx_yo_dt_b_asin_title_o00_s00?ie=UTF8&th=1

3.9 Entidad productiva

Para la entidad productiva, se puede acudir a la empresa Innovet, ubicada en Querétaro, Av. del Marqués 38-Nave 5, 76240, la cual de acuerdo con Innovet: “INNOVACIÓN EN TERMOFORMADO S.A. DE C.V. está construida, desde la visión de su fundador, sobre la aspiración de entregar resultados positivos en sus operaciones en el ámbito económico, con conciencia y responsabilidad de sus efectos sociales y su impacto en el medio ambiente” (2020). (Véase Fotografía 105).

Esta empresa, dentro de sus soluciones para termoformado ofrece soluciones personalizadas, y puede producir sus propios moldes. Además una parte importante es que esta empresa cuenta con un certificado ISO 9001, que de acuerdo con Universidad continental es una norma muy importante ya que proporciona seguridad a los clientes de que la empresa se maneje con altos estándares de calidad: “Considerada como un referente mundial, la norma ISO 9001 fija principios fundamentales de gestión de calidad que ayudan a las organizaciones a controlar y mejorar su rendimiento y conducirlos hacia la eficiencia, la excelencia de sus productos y la optimización de su servicio al cliente” (2019).



Fotografía 105. Hernández, Luisa (2019) Fachada de Innovet.
https://www.google.com.mx/maps/place/INNOVET/@20.5637579,-100.2732251,3a,75y,90t/data=!3m8!1e2!3m6!1sAF1QipNk7axkNepE0JTkDWXQp-LblBkC72A_Yetn2Q-Y!2e10!3e12!6shttps:%2F%2Fh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipNk7axkNepE0JTkDWXQp-LblBkC72A_Yetn2Q-Y%3Dw203-h114-k-no!7i1920!8i1080!4m

Para la producción de las estampas de las casillas y las tarjetas de juego y parte gráfica en general, se puede acudir a Printing center México, que cuenta con impresión offset, además puede producir el embalaje del producto. El lugar está ubicado en Isabel La Católica 330, Lic 4, Cuauhtémoc, 06800 Ciudad de México, CDMX.





3.10 Diagrama de producción

CURSOGRAMA ANALÍTICO				Operario/ Material/ Equipo						
Diagrama no. 1 Hoja: 1 de 1				Resumen						
Producto: JUEGO DE MESA EMOTIESPIRAL				Actividad		Actual	Propuesto	Economía		
Actividad: PEDIDO DE MATERIAL, TERMOFORMADO, CORTE, PEGADO, TORNEADO DE MADERA, IMPRESIÓN, EMBALAJE, ALMACENAJE.				Operación ○		8	6	2		
Método: actual / propuesto :-				Inspección □		2	2	0		
Lugar: NAVE INDUSTRIAL				Espera □		2	2	0		
Operario (s):				Transporte ⇨		3	2	1		
Compuesto por:				Almacenamiento ▽		1	1	0		
Aprobado por:				Distancia (mts.)						
Fecha: 27/05/22				Tiempo (hrs. -hom.)						
Fecha:				Costo						
				Mano de obra						
				Material						
				TOTAL						
DESCRIPCIÓN	Cantidad	Distancia	Tiempo	Actividad					OBSERVACIONES	
				○	□	□	⇨	▽		
PEDIDO DE LAMINA DE PS EN TECNOLOGIA EN LÁMINA PLÁSTICA S. A. DE C. V.										
TRANSPORTE DEL MATERIAL DE LAMINA PLASTICA S. A. DE C. V. A, A INNOVET.		21.5 Km								
CORTE DEL MATERIAL A 120CM X 120CM										
TERMOFORMADO DE LAS PIEZAS										
INSPECCIÓN DEL RESULTTADO DEL TERMOFORMADO										
CORTE DE LAS PIEZAS CON MARGEN DE 5MM										
PEGADO DEL DIAFRAGMA DEL TABLERO										
TRANSPORTE DE LAS PIEZAS AL ÁREA DE EMBALAJE										
PRODUCCIÓN DE ACCESORIOS EN CRAFTY TORNEADOS EN MADERA										
IMPRESIÓN DE TARJETAS Y ESTAMPAS EN PRINTING CENTER MÉXICO										
PRODUCCIÓN DEL EMBALAJE EN PRINTING CENTER MÉXICO										
INSPECCIÓN DE CALIDAD DE LA IMPRESIÓN										
PEDIDO DE LAS PIEZAS COMERCIALES										
TRANSPORTE DE DE LOS ELEMENTOS IMPRESOS Y ACCESORIOS AL AREA DE EMBALAJE		15m								
EMBALAJE Y ALMACENAJE DEL JUEGO DE MESA										
TOTAL		21.5 Km		8	2	2	3	1		





3.11 Costo unitario del modelo y estrategia comercial



El costo se obtuvo mediante la consideración de los insumos para realizar el modelo, considerando el alcance y limitación del proyecto al contexto específico del PASOIM, se consideró el molde de baja producción.



También considerando un alcance más grande a futuro, se consideraron también los costos de diseño, obtenidos mediante la multiplicación de las semanas trabajadas, 48, por los 5 días hábiles de la semana, esto es 240 días de trabajo para obtener el diseño, por el salario mínimo actual de 103.74 pesos por día, el diseño cuesta un total de \$24,897.00 MXN, repartido en las cien piezas, son \$214.63 MXN por juego de mesa. (Véase Tabla de Costos 1)

En cuanto a la estrategia comercial, considerando el tipo de contexto en el que el juego de mesa funciona, se puede realizar una estrategia online, haciendo vídeos y promocionales en línea sobre el producto, sus características, su desarrollo y sus funciones, y el cliente objetivo al que iría dirigida esta publicidad en línea serían escuelas que tengan centros psicopedagógicos semejantes al contexto para el que el juego fue pensado, dentro de la zona metropolitana de la CDMX, hay hasta 20 centros psicopedagógicos que pueden ser clientes potenciales. (Véase Ilustración 33)

Materiales	C/iva	S/iva	Cant/Juegos	Precio
Molde/ term. baja prod. (MDF)	\$ 1,127.50	\$ 971.98	100	\$ 9.72
Lámina de Ps de 76x 116cm de 60p.	\$ 295	\$ 254.31	2	\$127.16
Impresión en vinil de 1 x 1.5m	\$ 126.80	\$ 109.31	1	\$ 109.31
Figuras/ Impresión 3D.	\$ 140	\$ 120.69	1	\$ 120.69
Empaque	\$ 310	\$ 267.24	1	\$ 267.24
Transporte y almacén	\$ 7,500	\$ 6,465.52	100	\$ 64.66
Importe por diseño	\$ 24,897	\$ 21,463.45	100	\$ 214.63
TOTAL				\$ 913.40

Tabla de costos 1. Sandoval, D. (2023) Costo unitario del juego de mesa.

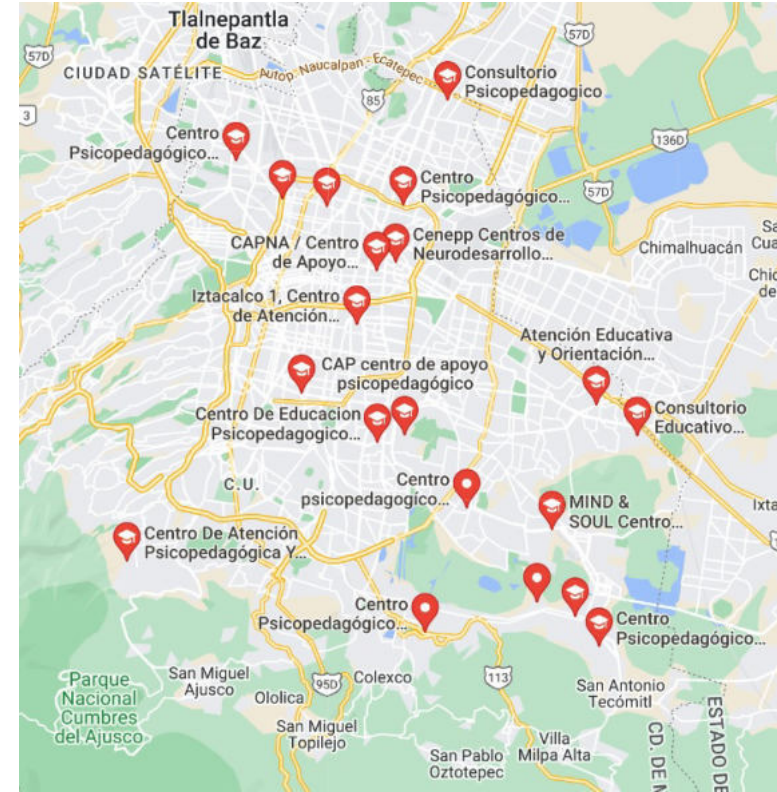


Ilustración 26. Google Maps (S.f) Centros Psicopedagógicos zona CDMX. (Consultado el 06 de julio del 2023). [https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBF_esMX884MX884&tbs=lf:1,lf_ui:2&tbm=icl&sxsrf=AB5stBhYxEZEhGoHkw3jhFKXOqLruzqgAQ:1688664556255&q=escuelas+psicopedagogicas+en+cdmx&rflfq=1&num=10&ved=2ahUKEwjGv5TYzfr_AhVYIUQIHSDjBuUQtgN6BAgVEAU#rflq=hd::si.;mv:\[\[19.557105539879004,-98.65495085078125\],\[19.1742586726918,-99.4212472375\]\]](https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBF_esMX884MX884&tbs=lf:1,lf_ui:2&tbm=icl&sxsrf=AB5stBhYxEZEhGoHkw3jhFKXOqLruzqgAQ:1688664556255&q=escuelas+psicopedagogicas+en+cdmx&rflfq=1&num=10&ved=2ahUKEwjGv5TYzfr_AhVYIUQIHSDjBuUQtgN6BAgVEAU#rflq=hd::si.;mv:[[19.557105539879004,-98.65495085078125],[19.1742586726918,-99.4212472375]])





Conclusiones

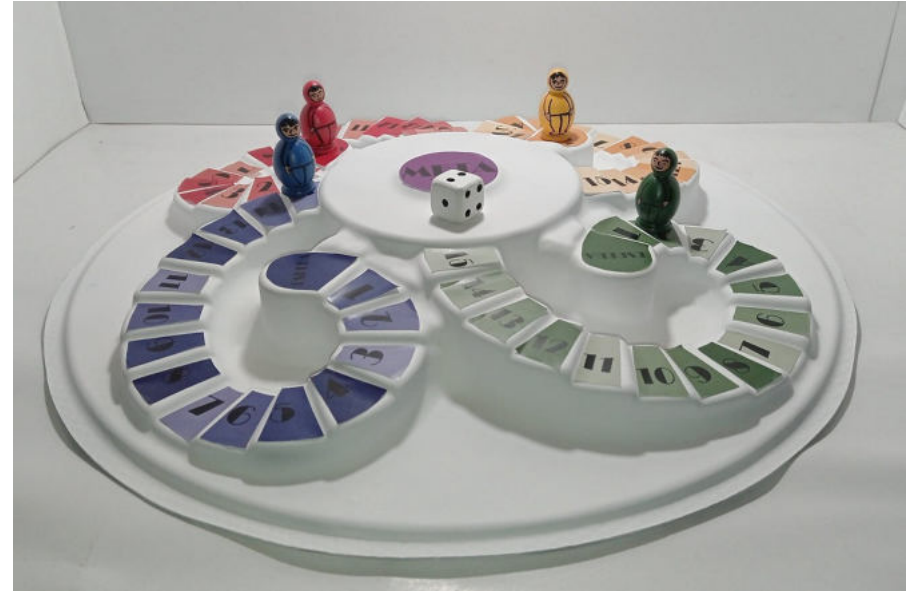


Los productos dirigidos al sector infantil, requieren de una minuciosa investigación en diversos temas de estudio, temas que abarcan desde cuestiones emocionales y sociales, temas que son bastante extensos, pero que al analizarlos de forma constante, permiten encontrar las formas de relacionarlo con los elementos del diseño de los que se disponen y así traducirlo en un producto de diseño, que en este caso, pone al alcance de los profesionales en pedagogía y psicoterapia infantil, un producto que ayude en su labor con los niños de la 3era infancia.

Diseñar para niños, es un arduo trabajo que requiere una constante consulta con expertos en diversos temas tanto técnicos para la producción del producto, como de la psicología y de la pedagogía infantil, para poder ofrecer un producto seguro y duradero que pueda estar al alcance no solo de profesionales que tratan con niños de la tercera infancia, sino que puede llegar a ofrecer una manera para que los padres puedan interactuar con sus hijos y conocer y ayudarles en su proceso de formación emocional y social.

El análisis de los productos tanto análogos como del material usado por expertos fue primordial para la búsqueda de alternativas y mejoras a la hora de ofrecer esta nueva alternativa, así mismo cada modelo tanto de tablero como de personaje, son de gran utilidad para evaluar los resultados y encontrar la presentación adecuada y el acomodo de cada elemento.

Por último, la producción del modelo de manera unitaria, es de gran ayuda para poder evaluar tanto la producción técnica como un acercamiento al producto final, su apariencia, resistencia, colores, dimensiones y sobre todo, brinda la oportunidad de presentarlo ante los profesionales y los niños, el usuario principal del producto. (Vénase Fotografías 106 y 107).



Fotografía 106. Sandoval, D (2022) Modelo de 4ta propuesta.



Fotografía 107. Sandoval, D (2022) Empaque.





REFERENCIAS

LIBROS EN LÍNEA

Papalia, Diane E., Wendkos Olds, Sally, Duskin Fieldman, Ruth. (2009) *Psicología del Desarrollo de la infancia a la adolescencia*. McGraw Hill México. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2019/04/Papalia-y-Otros-2009-psicologia-del-desarrollo.-Mac-GrawHill.-pdf.pdf>

Flores Ángeles, Roberta L., Cabrera Hidalgo Denise, Rodríguez Navarro, Ximena, Garduño Romero, Erika, Vasconcelos Vargas, Maritza, Méndez Vergara, Vianey. (2011) *¿Cómo educar a los hijos e hijas sin lastimar? Manual para mamás, papás y cuidadores de niños y niñas menores de 10 años*. UNAM Facultad de Psicología http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Como_educar_a_hijos_e_hijas_sin_lastimar_Flores_Cabrera_Rodriguez_Garduno_Vasconcelos_y_Mendez.pdf

Dra. Dongil Collado, Esperanza, Dr. Cano Vindel, Antonio. (2014) *Habilidades sociales*. Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y del Estrés. (SEAS). https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf

Bisquerra, Rafael. (2016) *10 Ideas clave Educación Emocional*. Editorial Graó, Barcelona.

Amezcu Villela, Guadalupe. (1997) *La Magia de los niños PSICOTERAPIA GESTALT INFANTIL*. Editorial Academia. Cuba http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/LIBROPsicoterapiaGestaltInfantil.pdf

Ávila Chaurand, Rosalio, Prado León, Lilia, González Muñoz, Elvia. (2007) *Dimensiones Antropométricas de Población Latinoamericana*. Universidad de Guadalajara. México <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14486/2018sergioboh%C3%B3rquez4.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Vanden Broeck Fabricio. (2000) *El diseño de la naturaleza o la naturaleza del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana. México http://zaloamati.azc.uam.mx/bitstream/handle/11191/2574/El_diseno_de_la_naturaleza_BAJO_Azcapotzalco.pdf?sequence=1

Heller, Eva. (2008) *Psicología del Color Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. G.G España. <http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wpcontent/uploads/sites/734/2019/02/Psicologia-del-color.pdf>

TESIS

Rodríguez Rodríguez, Luz Nancy. (2014) *APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL [Trabajo de grado II]* Repositorio IBERO <https://repositorio.iberu.edu.co/bitstream/001/624/1/Aplicaci%C3%B3n%20de%20los%20juegos%20de%20mesa%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20facilitar%20el%20aprendizaje%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>

Bejarano Arévalo, Josué Leonardo. (2003) *Termoformado del compuesto polietileno de alta densidad con refuerzo lignocelulósico*. Universidad de los Andes, Bogotá. <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/21091/u246038.pdf?sequence=1>



PÁGINAS WEB

Web del maestro. (2020) Habilidades sociales básicas en los niños.

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/habilidades-sociales-basicas-en-los-ninos/>

Psicología del color [diseño web Valencia] (s.f.) Psicología del color en los niños: ¿qué muestran sus dibujos?

<https://www.psicologiadelcolor.es/articulos/psicologia-del-color-en-los-ninos-dibujos/> (Consultado el 18 de octubre del 2021).

Impulsivo blog de diseño [XLEDIAZ] (2010) La clave al diseñar para niños.

<https://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (Publicado: 2010. Actualizado: 2012)

Definicion.de: Definición de valencia. <https://definicion.de/valencia/>

Orientacionandujar.es (2017) Taxonomía de Bloom.

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/TAXONOMIA-DE-BLOOM-PDF.pdf>

UNAM (2009) Pedagogía Perfil del egresado.

<https://www.dgoserver.unam.mx/portaldgose/servicio-social/htmls/ss-carreras/ssc-perfil-profesional/ssc-perfiles-humanidades-arte/ssc-perfil-pedagogia.html#:~:text=El%20pedagogo%20egresado%20de%20la,%2C%20%20C3%A9tica%2C%20responsable%20y%20participativa.>

UNAM (2013) Perfil de Egreso Psicoterapia Infantil.

<https://psicologia.posgrado.unam.mx/perfil-de-egreso-psicoterapia-infantil/#:~:text=El%20profesional%20egresado%20de%20la,diagnosticar%20y%20tratar%20problemas%20del>

COLORTEC. (2021) Masterbatch. <https://colortec.es/masterbatch/>

Tecnología en Lámina Plástica S.A de C.V. (2018) Lámina y Rollo de Polipropileno para Termoformado.

<https://tlp.com.mx/lamina-de-polipropileno-para-termoformado/>

Emotionally Intelligent Schools (2013) Guía didáctica. El medidor emocional Ruler

<https://www.bridgedportedu.net/cms/lib/CT02210097/Centricity/Domain/3401/Implementation-Guide-Mood-Meter-Spanish-Version.pdf>

Midsa ®, Mar Industrial Distribuidora, S.A. de C.V (2013) Polietileno de Alta Densidad HDPE, PEAD en Placas y Barras.

http://www.midsa.com.mx/polietileno.php?gclid=CjwKCAjw9qiTBhBbEiwAp-GE0Z-FuiU9P7VSjU21hAdjPZxPfrIn7Gvb4tS-vSldWnhHWrFJ6Kw w4hoCklwQAvD_BwE

Aceromafe (2021) 5 MOTIVOS PARA USAR POLIETILENO DE ALTA DENSIDAD EN TU PROYECTO

<https://www.aceromafe.com/polietileno-de-alta-densidad/>

Quiminet.com (2012) Características y aplicaciones del polietileno de baja densidad (LDPE)



<https://www.quiminet.com/articulos/caracteristicas-y-aplicaciones-del-polietileno-debajadensidadldpe2663472.htm#:~:text=Caracter%C3%ADsticas%20del%20polietileno%20de%20baja%20densidad,EI%20polietileno%20de&text=%2D%20Resistencia%20t%C3%A9rmica.,el%20polietileno%20de%20alta%20densidad.>

Peralta, Margaret Ma. (2021) ¿Qué plásticos se usan para fabricar juguetes?
https://www.ehowenespanol.com/que-plasticos-se-usan-para-fabricar-juguetes_13151203/

Chemieuro (2022) Poliestireno de alto impacto. HIPS.
<https://www.chemieuro.com/es/catalogo-de-polimeros/estirenicos/poliestireno-de-alto-impacto-hips/>

Jiménez, Daniel. (2017) ¿Inyección o termoformado? <https://www.plastico.com/temas/inyeccion-o-termoformado+122421?pagina=2>

RH Corporative Internacional (2020) ¿Qué son termoformados y sus aplicaciones en la protección del medio ambiente?
<https://cirhe.com/plasticos-termoformado/>

Linck Michael John (2021) Wood Toys for Your Children´s Children
<http://www.woodentoy.com/>

STM Inyección de plástico (s.f.) Nuestros servicios <https://stminyccion.mx/> (Consultado el 26 de mayo del 2022).

Dos PCM Printing Center México. (2020) Todo lo que necesitas para tu proyecto.
https://www.printingcentermexico.com/?utm_source=google&utm_medium=conversion&utm_campaign=exacta&gclid=CjwKCAjwryUBhBSEiWA GN5OCN4aBWUIT9YzdmVfPM_HQvL1i3aqTAKy8mxNa39vgEDioBZHlaj39BoCiqYQAvD_BwE

Maderame.com (s.f.) Acabados para Madera aptos para Alimentación y Juguetes.
<https://maderame.com/acabados-madera-alimentacion-juguetes/> (Consultado el 13 de junio del 2022).

Innovet Innovación en termoformado (2020) Cultura corporativa.
<https://www.termoformadosyblister.com/rse/>

Universidad continental (2019) ¿Qué es la certificación ISO y por qué es importante?
<https://ucontinental.edu.pe/logros-uc/iso-9001/la-certificacion-iso-importante/>

Plastiglas (s.f) Manual Técnico Termoformado.
https://www.plastiglas.com.mx/pdfs/literatura/Manual_termoformado.pdf (Consultado el 13 de junio del 2023)

PPG Industries (2020) Polyform Barniz Tinte base agua.
<https://www.polyform.com.mx/productos/maderas/tinte-base-agua>



PRESENTACIONES EN LÍNEA

Serratos Zavala, Laura E. (2019) Escuela Gestalt: Teoría de la forma. UAM Azcapotzalco
http://zaloamati.azc.uam.mx/bitstream/handle/11191/6253/Teoria_de_la_forma_la_Escuela_Gestalt.pdf?sequence=1&isAllowed=y

PUBLICACIONES DE USO LEGAL

Secretaría de gobernación (2008) NORMA Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-2007, Información comercial-Etiquetado para juguetes. Diario Oficial de la Federación.
http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5033112&fecha=17/04/2008

Secretaría de gobernación (2011) NORMA Oficial Mexicana NOM-252-SSA1-2011, Salud ambiental. Juguetes y artículos escolares. Límites de biodisponibilidad de metales pesados. Especificaciones químicas y métodos de prueba
<https://www.dof.gob.mx/normasOficiales/4704/salud/salud.htm#:~:text=1.1.1%20Esta%20norma%20establece,art%C3%ADculos%20escolares%20destinados%20a%20preescolares.>





Glosario

Asertividad: La asertividad es una habilidad social que poseen ciertos individuos de comunicar y defender sus propios derechos e ideas de manera adecuada y respetando las de los demás. La asertividad es una aptitud que le permite a la persona comunicar su punto de vista desde el equilibrio entre un estilo agresivo y un estilo pasivo de comunicación. La comunicación asertiva es una forma de expresar lo que se piensa o quiere de manera clara y respetuosa, considerando la existencia de otros puntos de vista y sin ser agresivo o pasivo.

Significados.com. Significado de asertividad. Consultado el 15 de noviembre del 2021. <https://www.significados.com/asertividad/>

Autoestima: valía personal que se basa en todos nuestros pensamientos, sentimientos, sensaciones y experiencias sobre nosotros mismos que hemos recogido durante nuestra vida.

Fuente en referencias.

Axiológico: Axiológico es todo lo que se refiere a un concepto de valor o que constituye una axiología, es decir, los valores predominantes en una determinada sociedad.

Significados.com. Significado de axiológico. Consultado el 08 de junio del 2022. <https://www.significados.com/axiologico/>

Cognición: Proceso mental que incluye el pensamiento, el aprendizaje, la memorización, la conciencia del entorno y el sentido de realidad o juicio.

Instituto Nacional del Cáncer (s.f.) Cognición. Consultado el 15 de noviembre del 2021. <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/cognicion>

Conductual/ conducta: La conducta está relacionada a la modalidad que tiene una persona para comportarse en diversos ámbitos de su vida. Esto quiere decir que el término puede emplearse como sinónimo de comportamiento, ya que se refiere a las acciones que desarrolla un sujeto frente a los estímulos que recibe y a los vínculos

que establece con su entorno.

Julián Pérez Porto y María Merino. (Publicado: 2008. Actualizado: 2021)

Definicion.de: Definición de conducta. <https://definicion.de/conducta/>

Culpa: f. Psicol. Acción u omisión que provoca un sentimiento de responsabilidad por un daño causado.

Real Academia Española (f) Culpa en Diccionario de la lengua española. Recuperado el 15 de noviembre del 2021. <https://dle.rae.es/culpa>

Enuresis: incontinencia urinaria nocturna en los niños.

American Academy of Pediatrics, American Society of Pediatric Nephrology and the National Kidney Foundation Patient Education Collaborative (8 de junio del 2019) Incontinencia urinaria en niños y adolescentes: enuresis nocturna <https://www.healthychildren.org/Spanish/health-issues/conditions/genitourinary-tract/Paginas/Nocturnal-Enuresis-in-Teens.aspx>

Habilidades sociales: Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas.

Fuente en referencias.

Impersonal: adj. Que no se aplica a nadie en particular.

Real Academia Española. (adj.) Impersonal en Diccionario de la lengua española. Recuperado el 15 de noviembre del 2021. <https://dle.rae.es/impersonal>

Inteligencia emocional: Capacidad para supervisar los sentimientos y las emociones de uno mismo y de los demás, de discriminar entre ellos y de usar esta información para la orientación





de la acción y el pensamiento propios.

Dueñas Buey, María Luisa (2002) Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>

Valencia: Para la psicología, la valencia da cuenta de la atracción (valencia positiva) o aversión (valencia negativa) que provoca un determinado objeto o situación. El concepto también se usa para clasificar las emociones. El miedo, la tristeza y la ira, por ejemplo, tienen valencia negativa, mientras que la alegría o el entusiasmo tienen valencia positiva. Cuando existe un conflicto entre valencias positivas y negativas, se habla de ambivalencia.

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (Publicado: 2010. Actualizado: 2012)
Definicion.de: Definición de valencia. <https://definicion.de/valencia/>

Valor: Alcance de la significación o importancia de una cosa, acción, palabra o frase.

Real Academia Española. (m) Valor en Diccionario de la lengua española. Recuperado el 15 de noviembre del 2021. <https://dle.rae.es/valor>

Vergüenza: f. Turbación del ánimo causada por timidez o encogimiento y que frecuentemente supone un freno para actuar o expresarse.

Real Academia Española. (f) Vergüenza en Diccionario de la lengua española. Recuperado el 15 de noviembre del 2021. <https://dle.rae.es/verg%C3%BCenza>



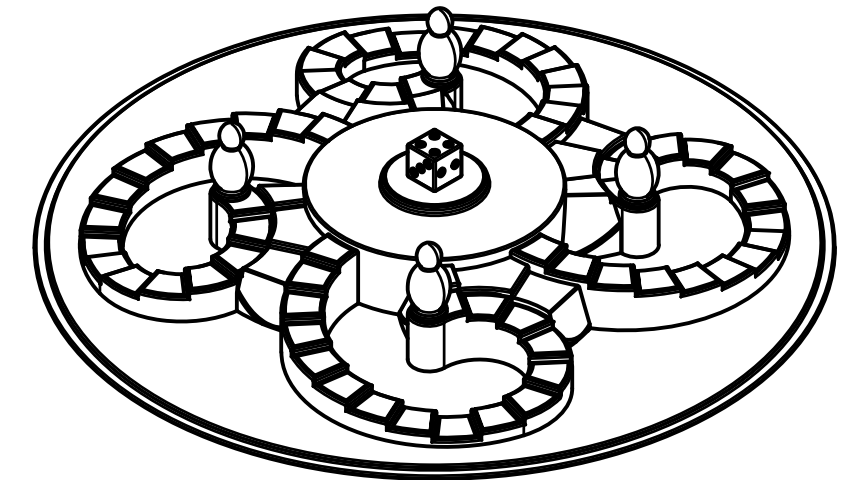
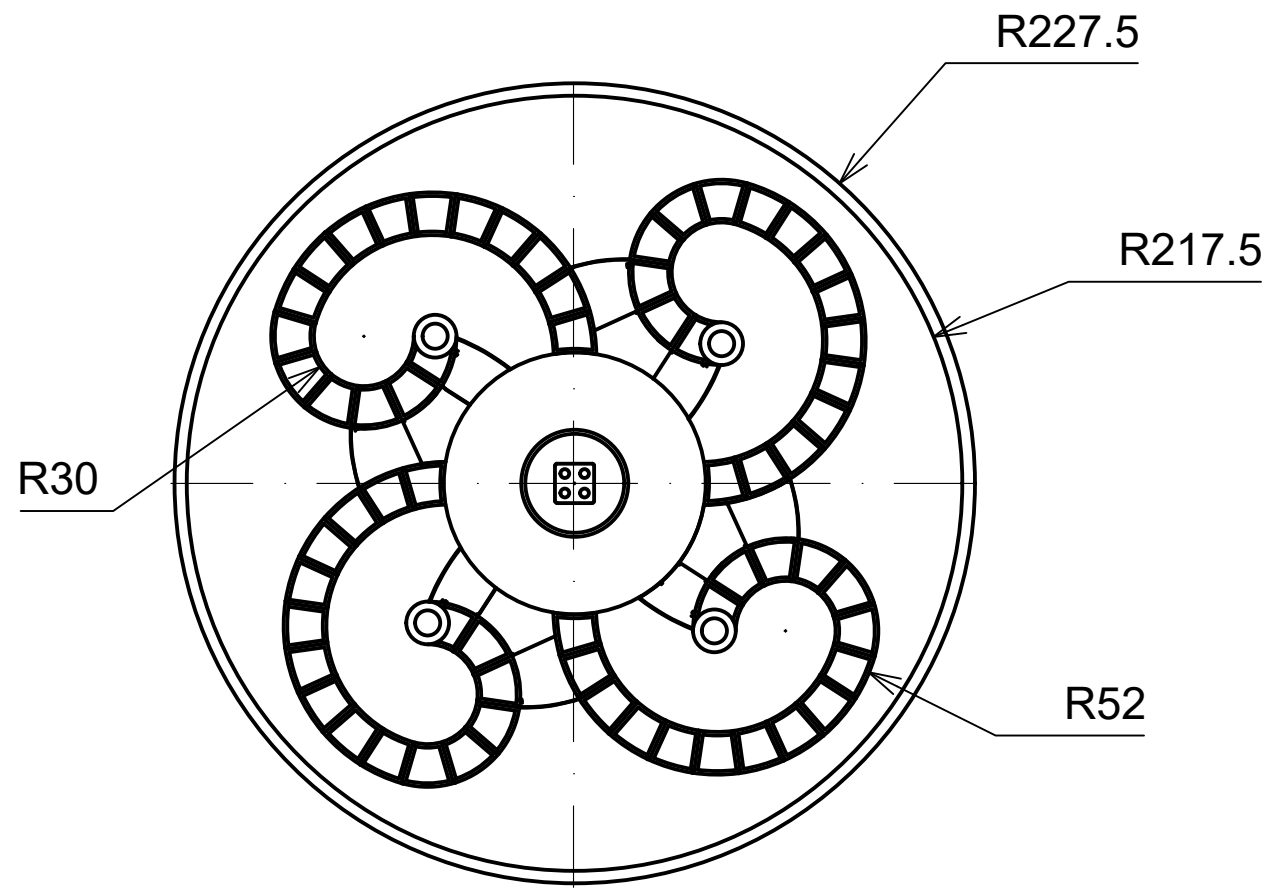


Anexos

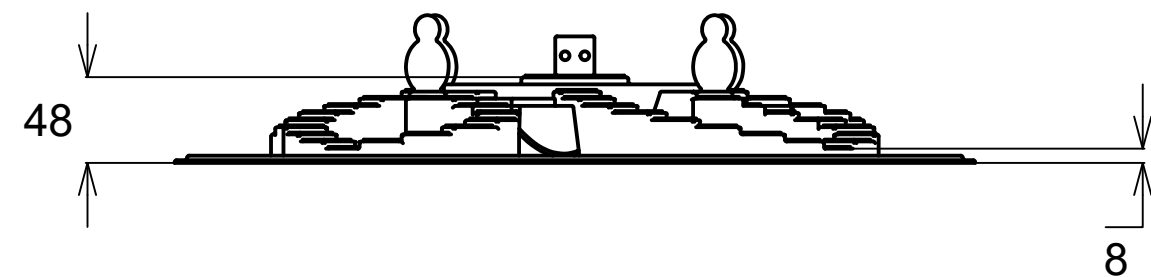
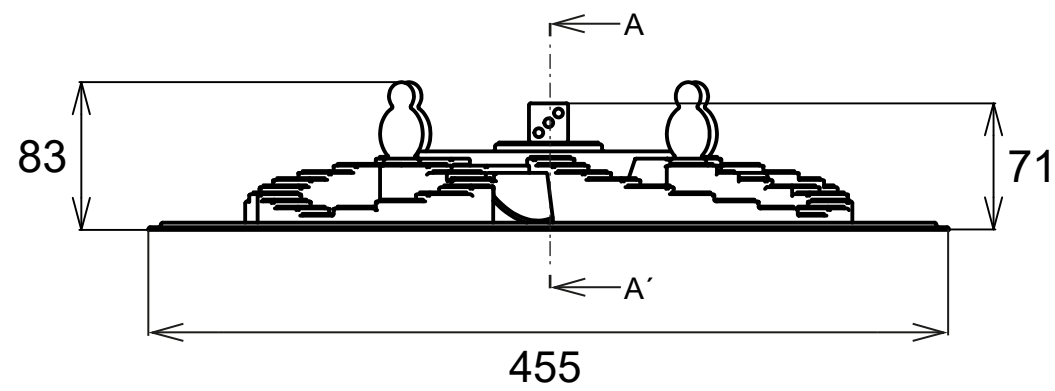



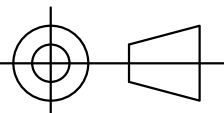
Planos Técnicos

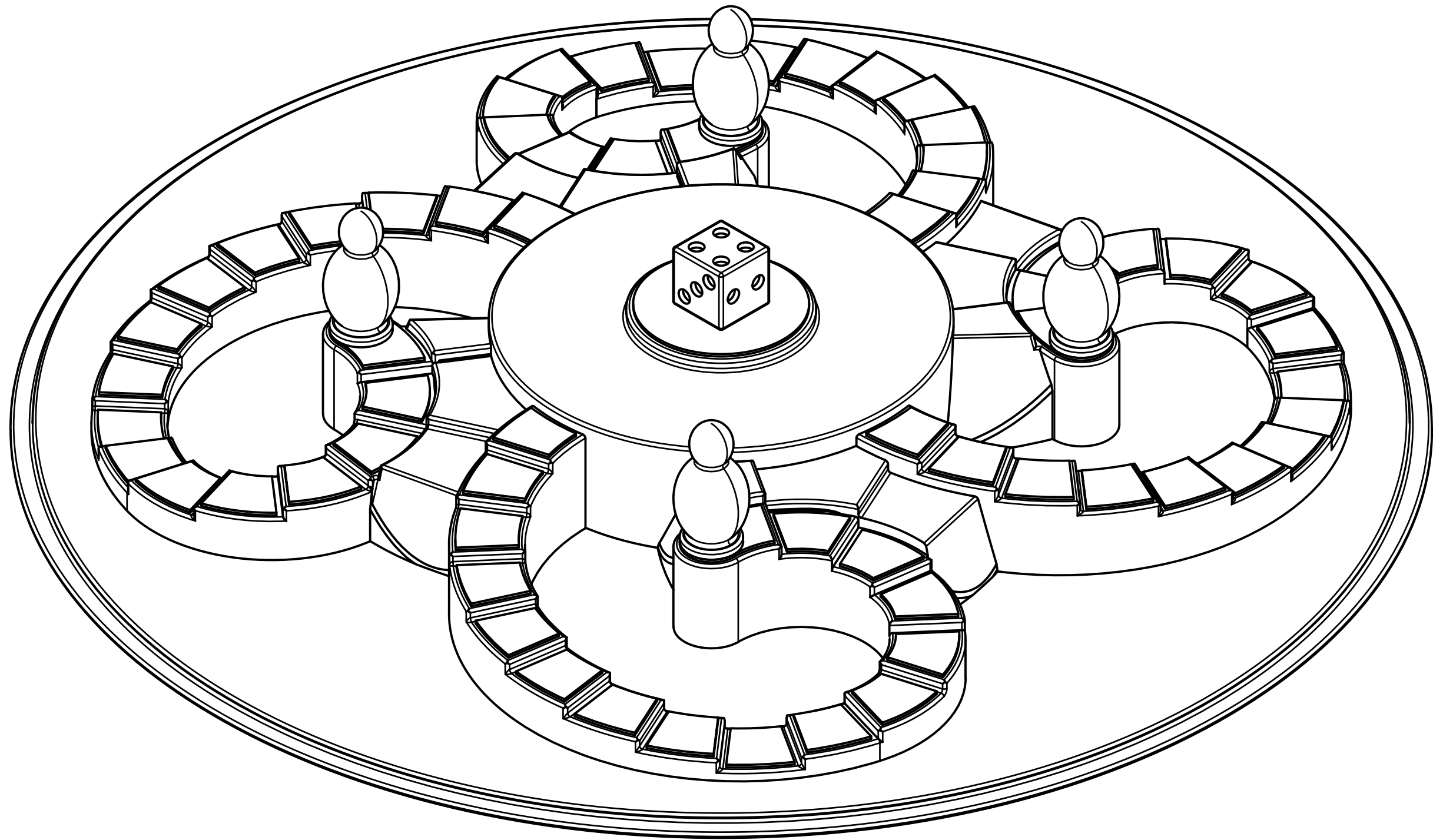




VISTA AUXILIAR ESC:1:6



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL VISTAS GENERALES DE TODOS LOS COMPONENTES EN POSICIÓN INICIAL DE JUEGO	
	ESC:1:6	REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ. MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/ MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA	A3 1/11
	COTAS: mm		



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES ARAGÓN



Sandoval Pérez Diego Alberto

JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL
ISOMÉTRICO

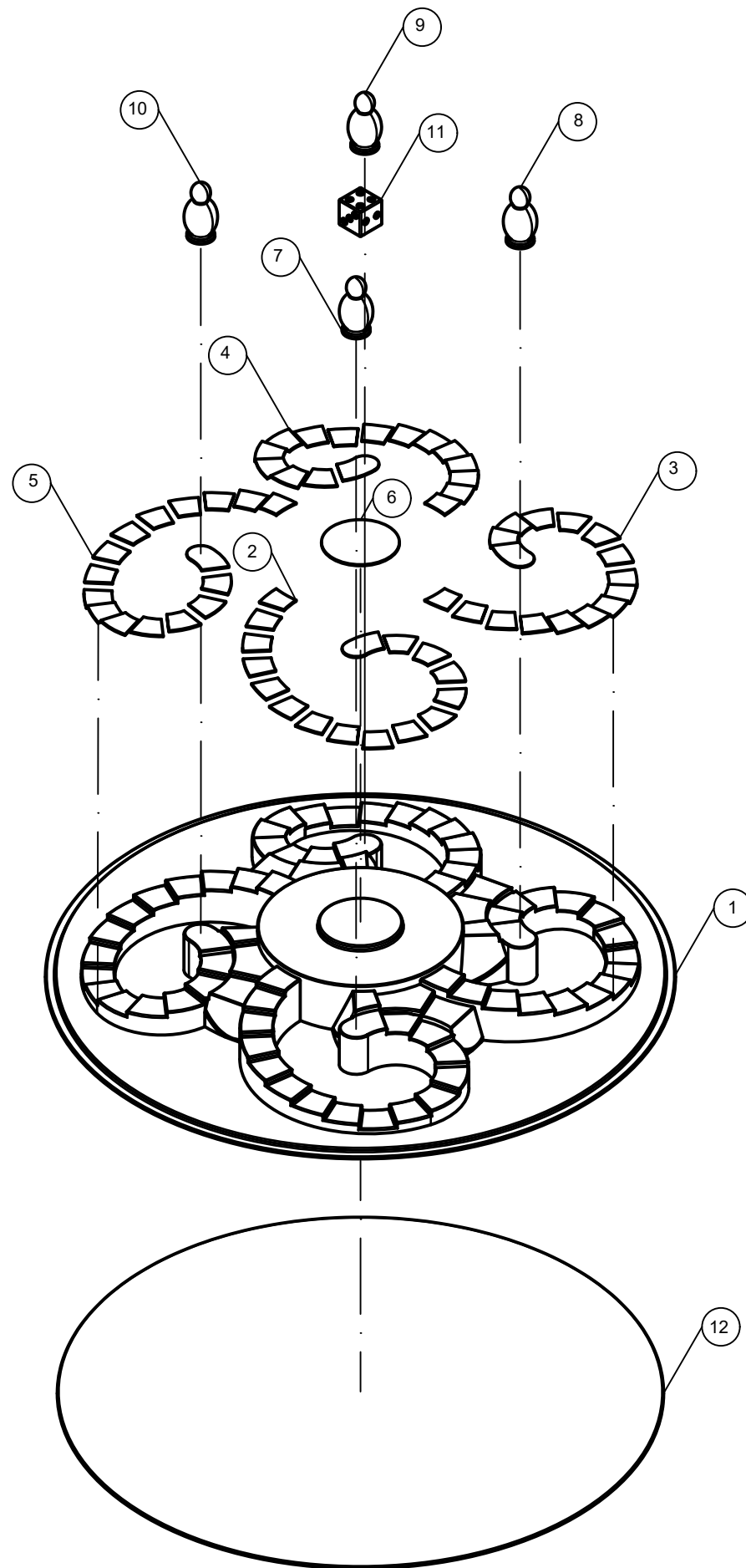
ESC: 1:2


COTAS: mm

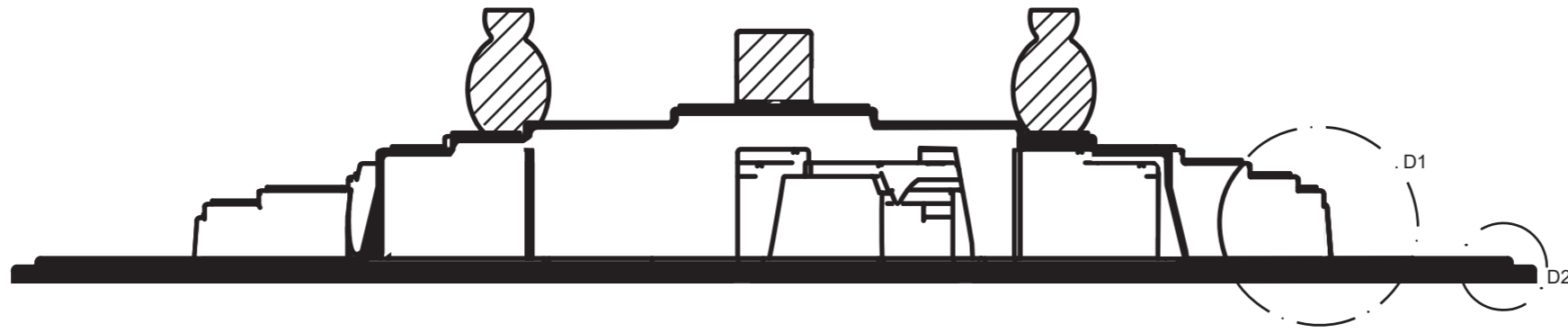
FECHA: 13/JUL/23

REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ.
MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA
APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/
MTR. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA

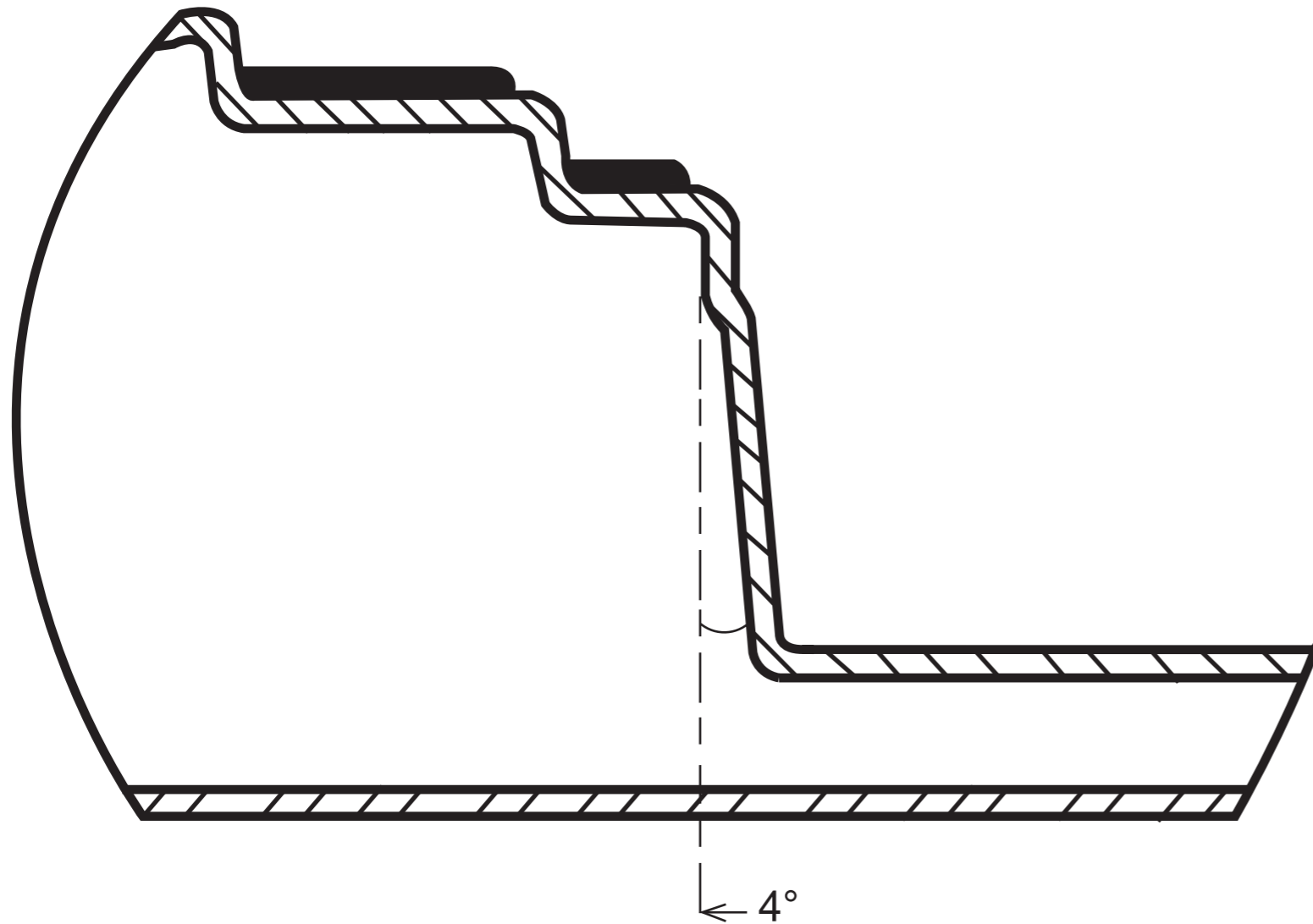
A3 2/11



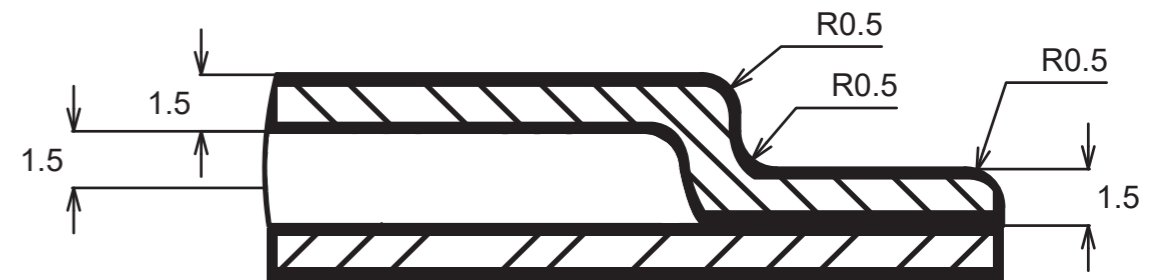
12	DIAFRAGMA	1	LÁMINA DE POLIPROPILENO DE 60 PUNTOS
11	DADO DE JUEGO	1	MADERA DE HAYA DE 1ERA, CON BARNIZ TINTE BASE AGUA POLYFORM
10	PERSONAJE DE JUEGO AZUL	1	MADERA DE HAYA DE 1ERA, TORNEADA, CON BARNIZ TINTE BASE AGUA POLYFORM
9	PERSONAJE DE JUEGO ROJO	1	MADERA DE HAYA DE 1ERA, TORNEADA, CON BARNIZ TINTE BASE AGUA POLYFORM
8	PERSONAJE DE JUEGO AMARILLO	1	MADERA DE HAYA DE 1ERA, TORNEADA, CON BARNIZ TINTE BASE AGUA POLYFORM
7	PERSONAJE DE JUEGO VERDE	1	MADERA DE HAYA DE 1ERA, TORNEADA, CON BARNIZ TINTE BASE AGUA POLYFORM
6	ESTAMPA DE JUEGO META	1	IMPRESIÓN OFFSET SOBRE VINILO ADHERIBLE VIOLETA: PANTONE P 91-8 C
5	ESTAMPAS DE JUEGO AZULES	16	IMPRESIÓN OFFSET SOBRE VINILO ADHERIBLE: AZUL: PANTONE P 103-8 C
4	ESTAMPAS DE JUEGO ROJAS	16	IMPRESIÓN OFFSET SOBRE VINILO ADHERIBLE ROJO: PANTONE P 52-16 C
3	ESTAMPAS DE JUEGO AMARILLAS	16	IMPRESIÓN OFFSET SOBRE VINILO ADHERIBLE AMARILLO-NARANJA: PANTONE P 17-7 C
2	ESTAMPAS DE JUEGO VERDES	16	IMPRESIÓN OFFSET SOBRE VINILO ADHERIBLE VERDE: PANTONE P 153-15 C
1	TABLERO DE JUEGO	1	TERMOFORMADO DE HIPS LÁMINA DE 60 PUNTOS, COLOR BLANCO INTEGRADO EN PRODUCCIÓN DE LA LÁMINA, TEMPERATURA DE TERMOFORMADO EN UN RANGO DE 130-210°C
No.	NOMBRE	CANT.	OBSERVACIONES
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN			Sandoval Pérez Diego Alberto JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL LISTA MAESTRA DE PARTES
			
ESC:1:4.5			REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ. MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/ MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA
COTAS: mm			
FECHA:13/JUL/23			
			A3 3/11



CORTE
A-A'
ESC:1:4



DETALLE 1
ESC:4:1
ÁNGULOS DE DESMOLDE
A 4°



DETALLE 2
ESC:2.5:1

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES ARAGÓN



Sandoval Pérez Diego Alberto

JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL
CORTE, SECCIÓN Y DETALLE

ESC: INDICADA EN
EL DIBUJO

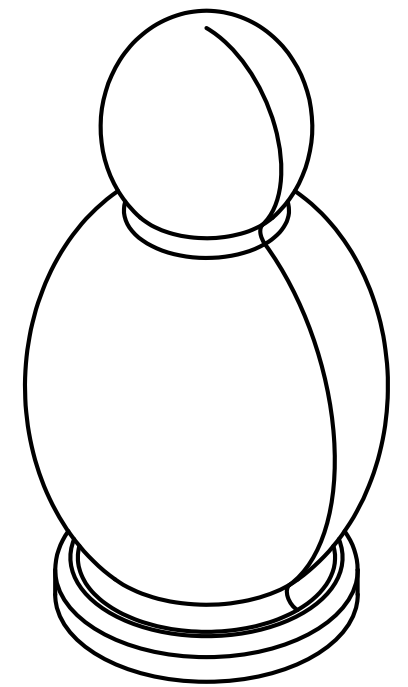
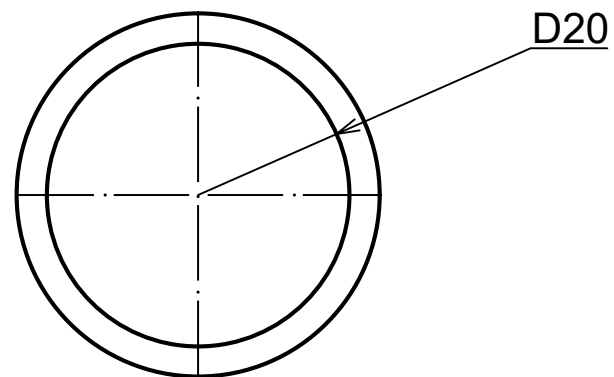
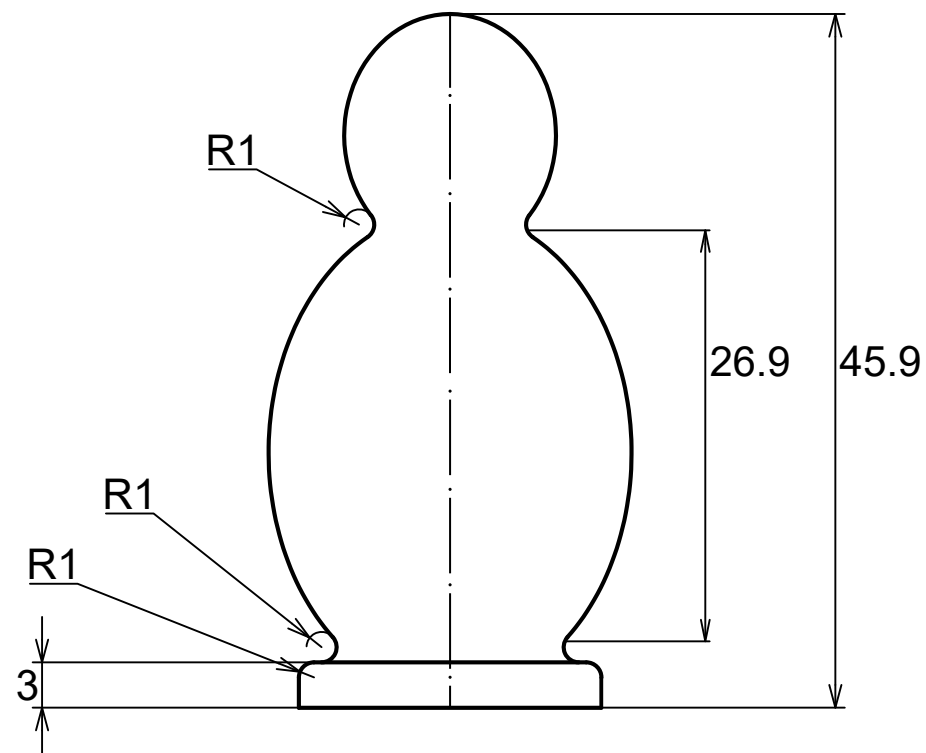
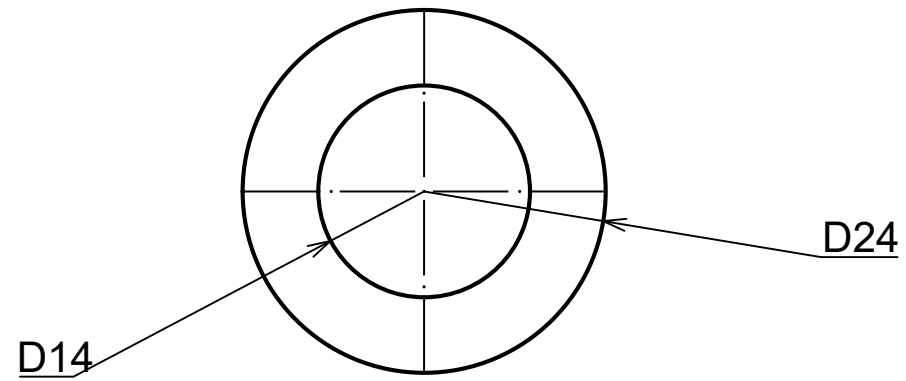
COTAS: mm

FECHA: 13/JUL/23

REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ.
MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA


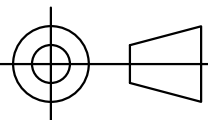
APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/
MTR. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA

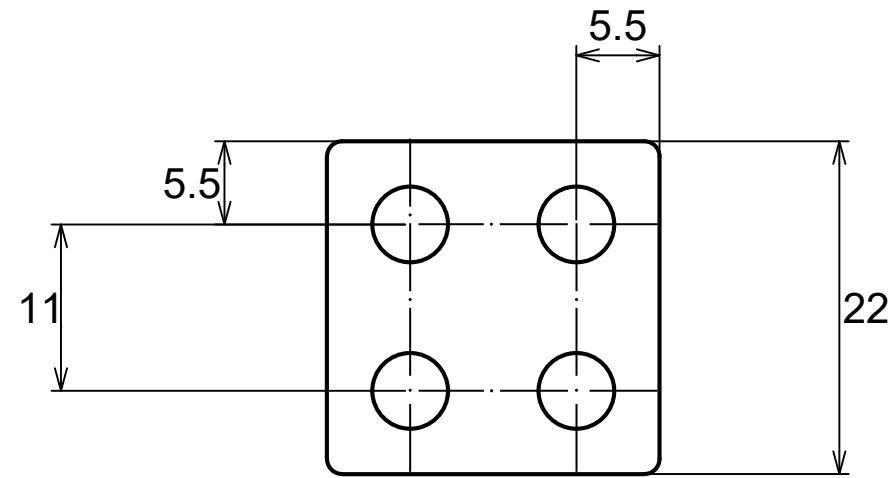
A3 4/11



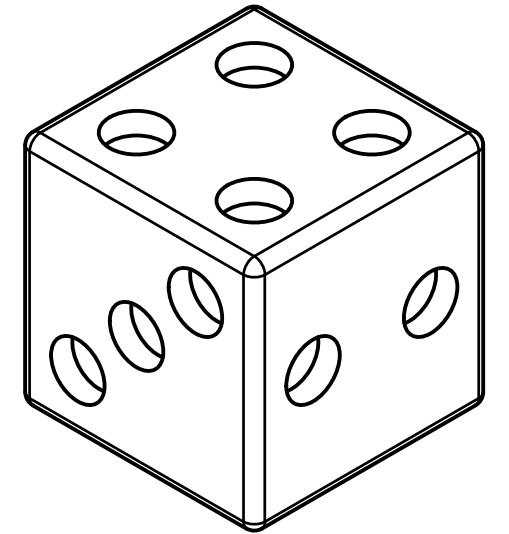
VISTA AUXILIAR ESC:2:1
PERSONAJE DE JUEGO X4 PZAS.

*PIEZA SÓLIDA DE MADERA DE HAYA HECHA EN TORNO, ACABADO CON BARNIZ TINTE BASE AGUA POLYFORM

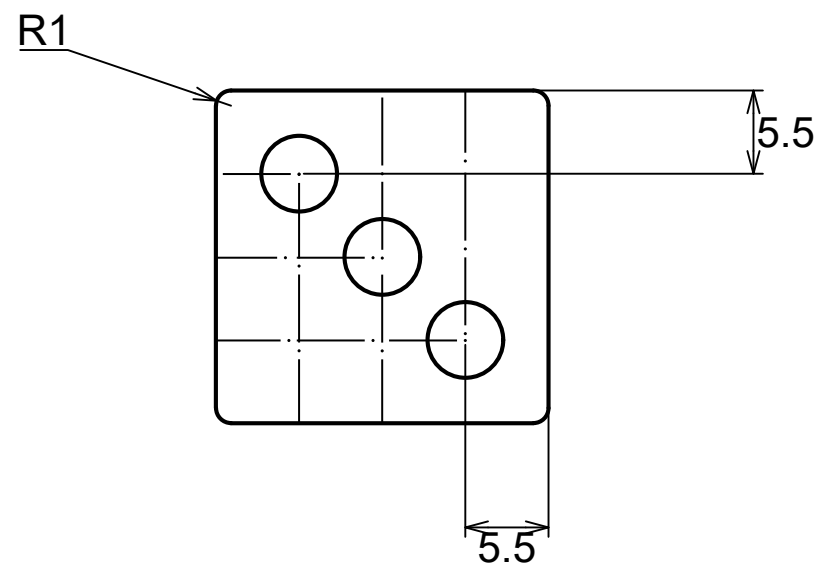
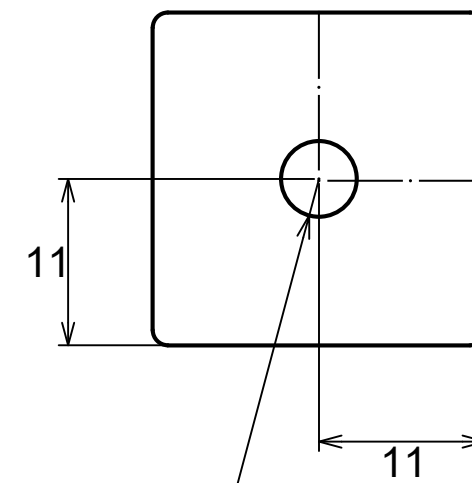
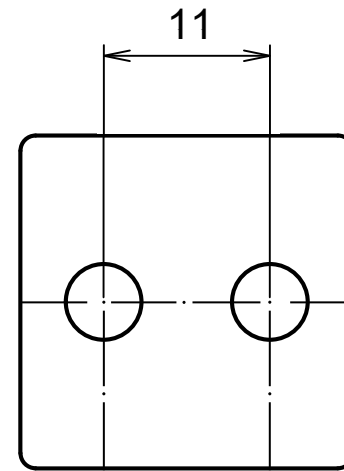
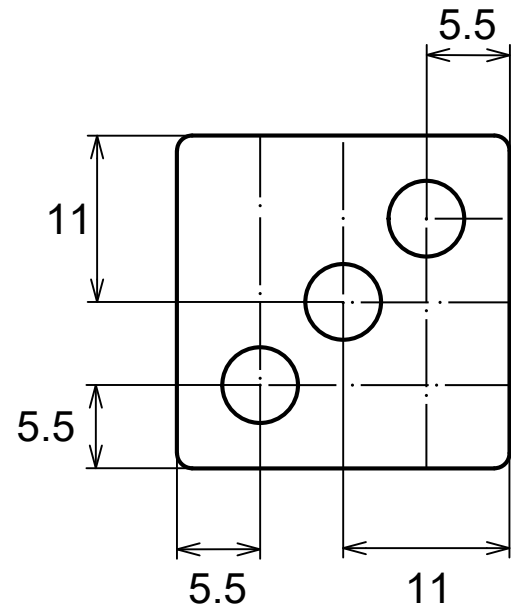
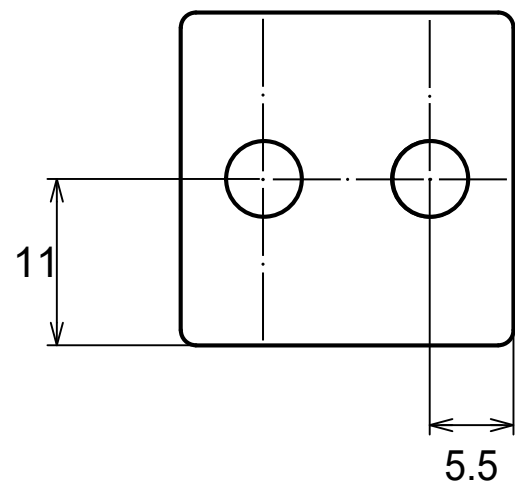
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL DESPIECE: PERSONAJE DE JUEGO	
	ESC:2:1	REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ.	
	COTAS: mm	MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA	
FECHA:13/JUL/23	APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/		A3 5/11
	MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA		



*PIEZA SÓLIDA HECHA DE MADERA DE HAYA, CARAS DE PUNTOS BARRENADAS A 1.5MM DE PROFUNDIDAD CON BROCA PARA MADERA DE 3/16, ACABADO CON BARNÍZ TINTE BASE AGUA POLYFORM

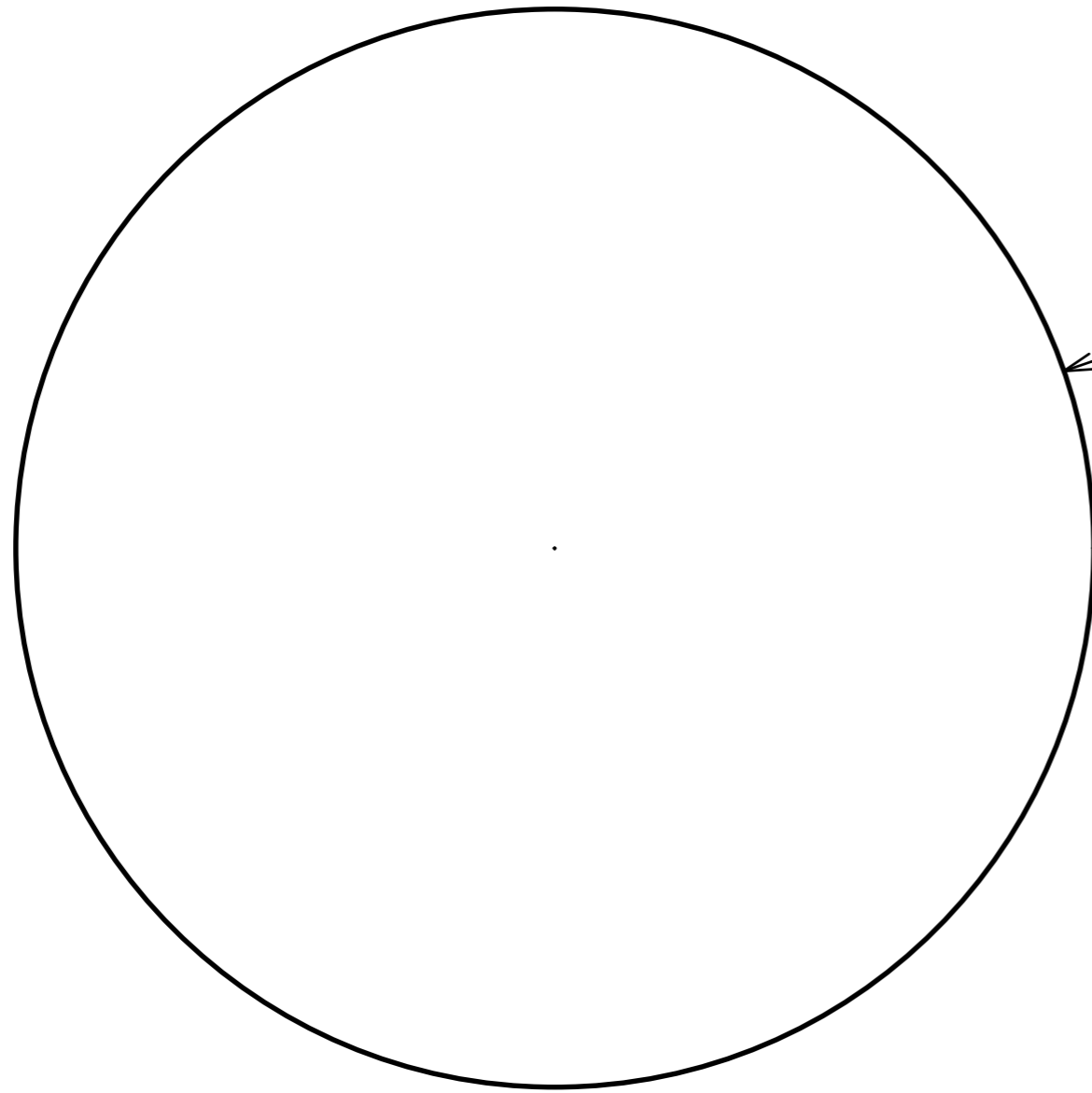


VISTA AUXILIAR ESC:2:1
DADO DE JUEGO X1PZA.

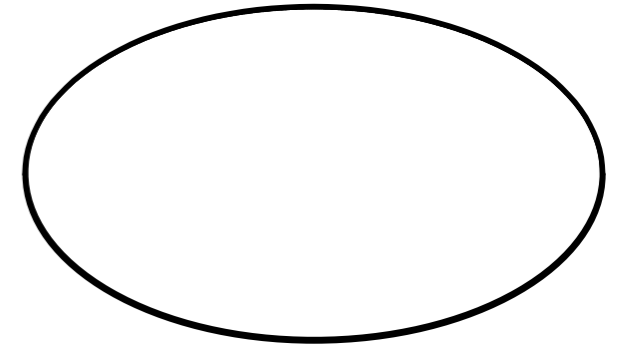


R2.5

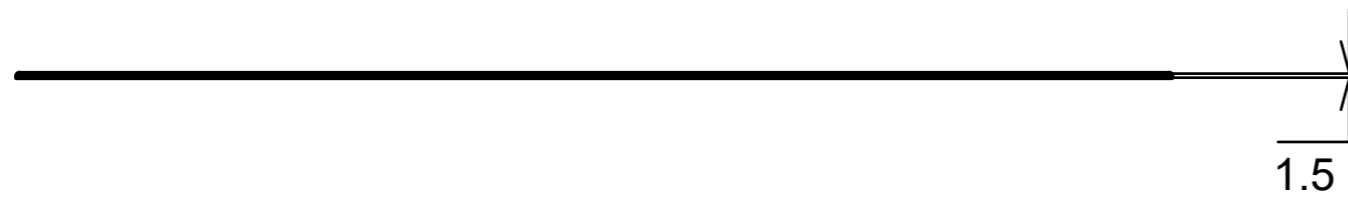
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL DESPIECE: DADO DE JUEGO	
	ESC:2:1	REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ.	A3 6/11
	COTAS: mm	MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA	
	FECHA:13/JUL/23	APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/ MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA	


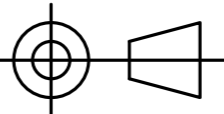


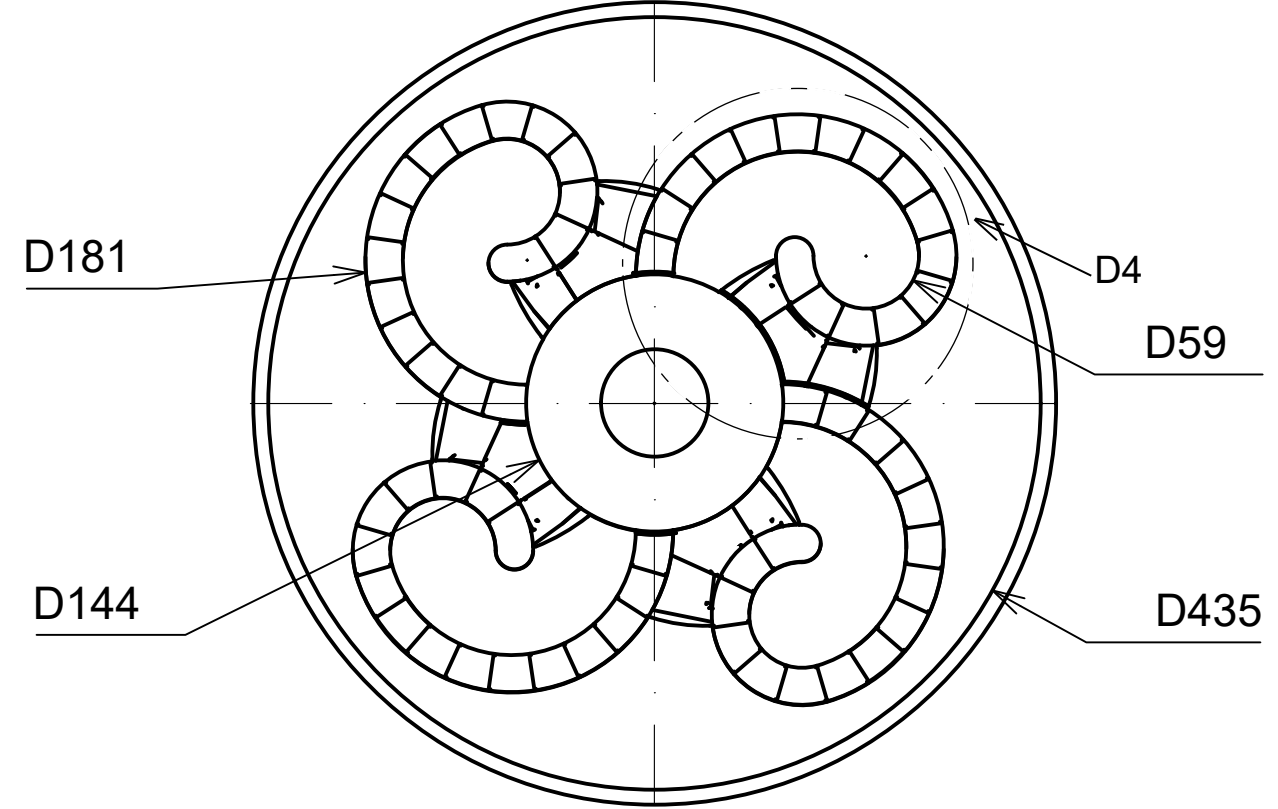
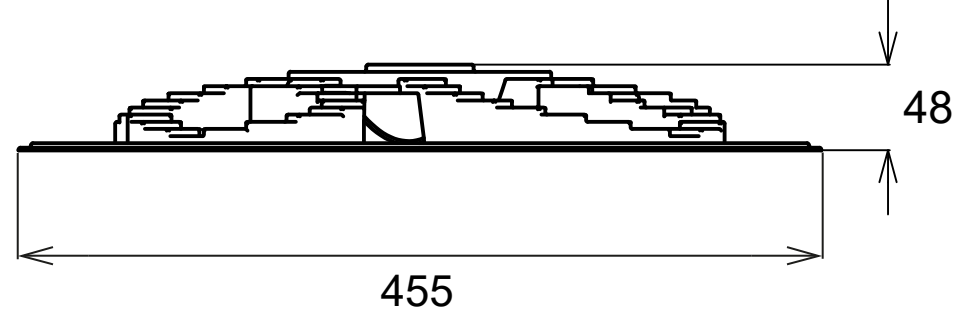
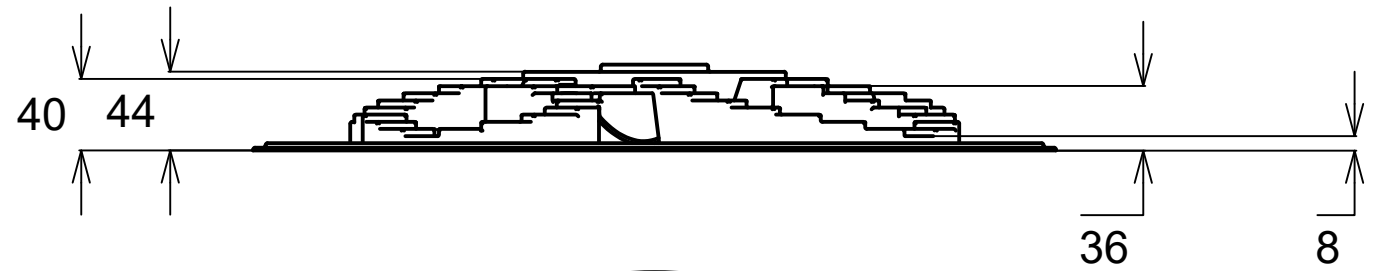
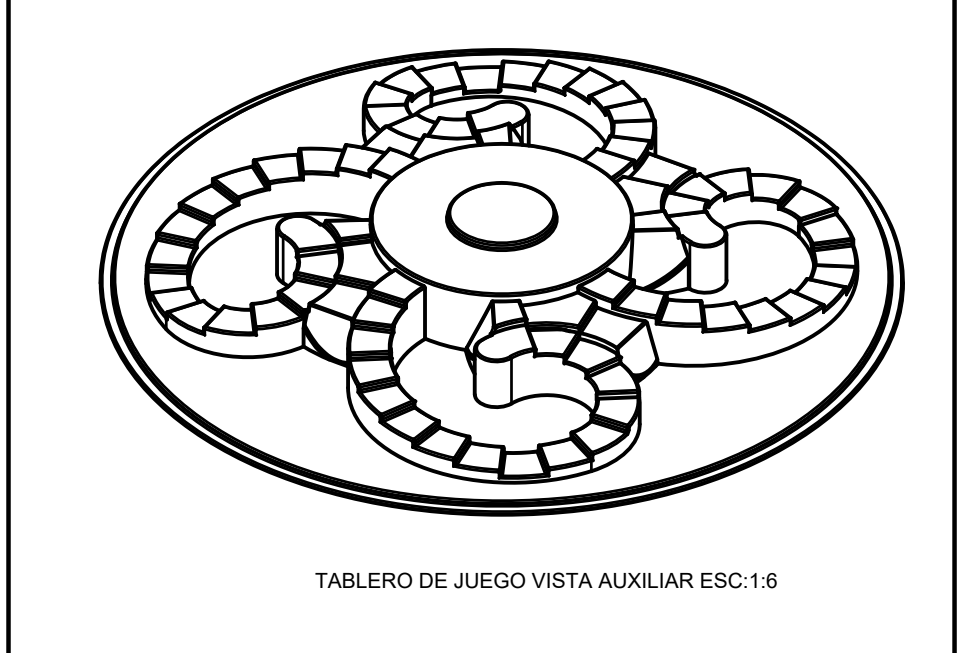
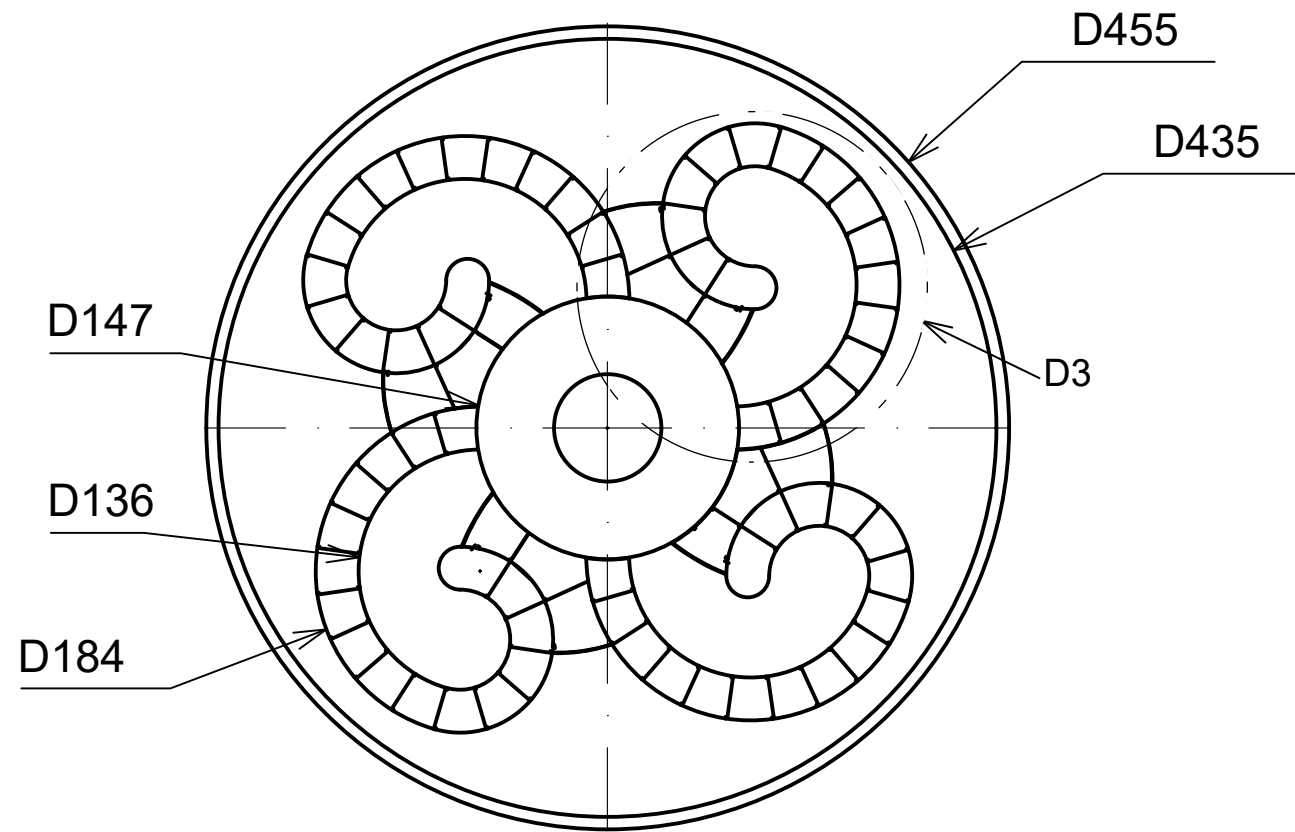
D455



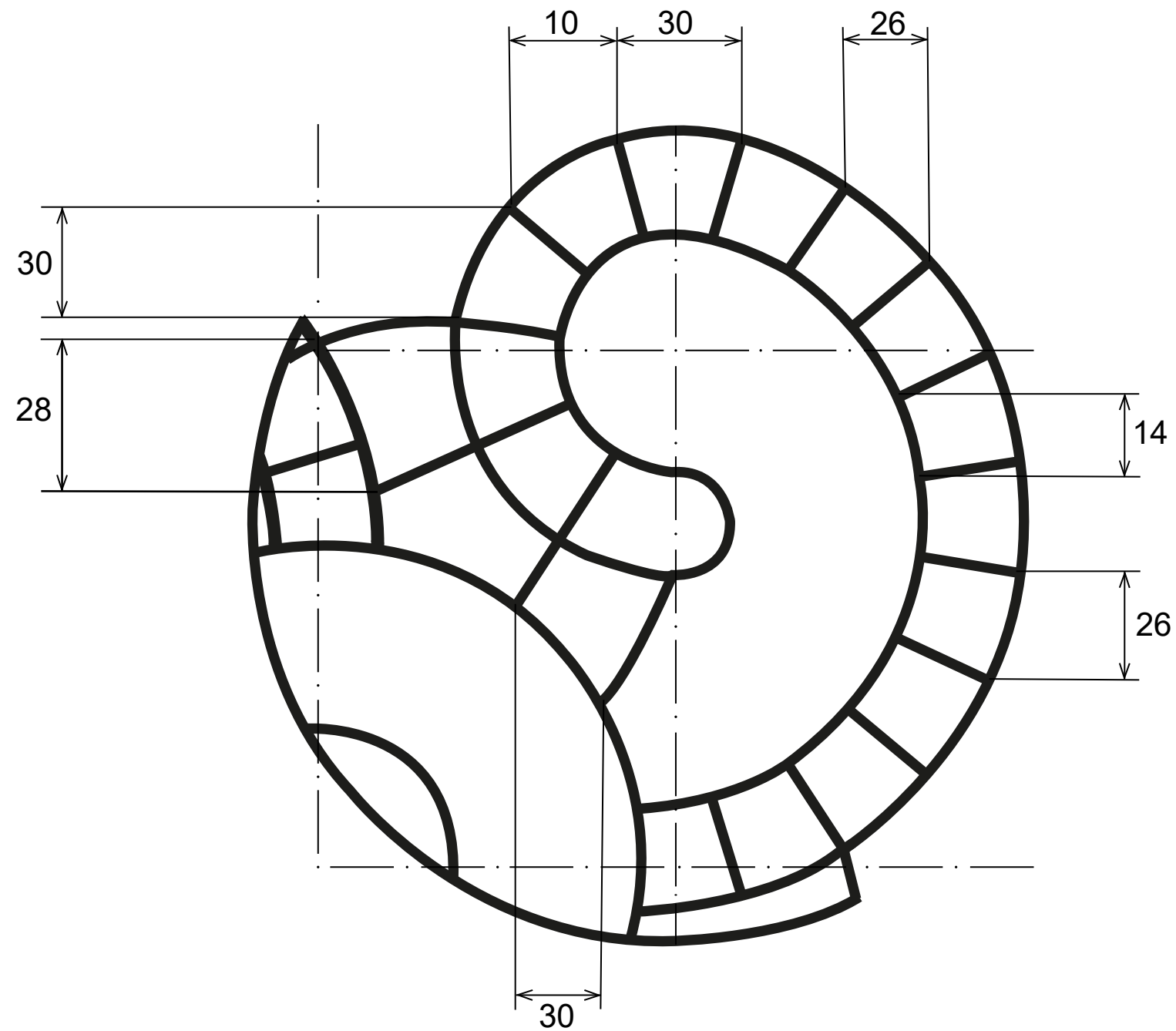
VISTA AUXILIAR DIAFRAGMA ESC:1:8



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL DESPIECE: DIAFRÁGMA	
	ESC:1:4	REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ.	
	COTAS: mm	MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA	
	FECHA:13/JUL/23	APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/ MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA	
			A3 7/11




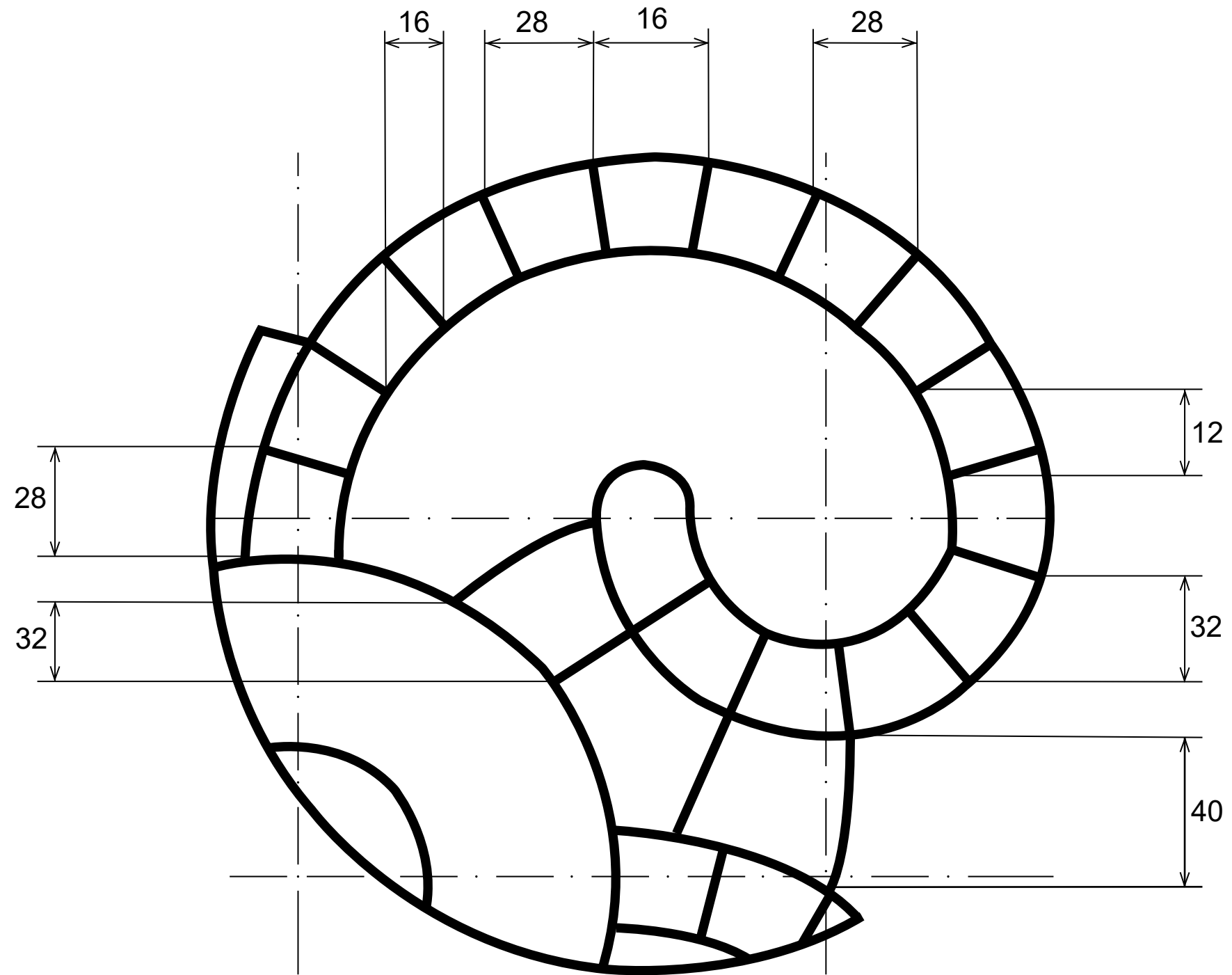
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL DESPIECE: TABLERO DE JUEGO	
	ESC:1:6	REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ. MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA	
	COTAS: mm	APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/ MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA	
	FECHA:13/JUL/23	A3 8/11	




DETALLE 3
ESC:1:2

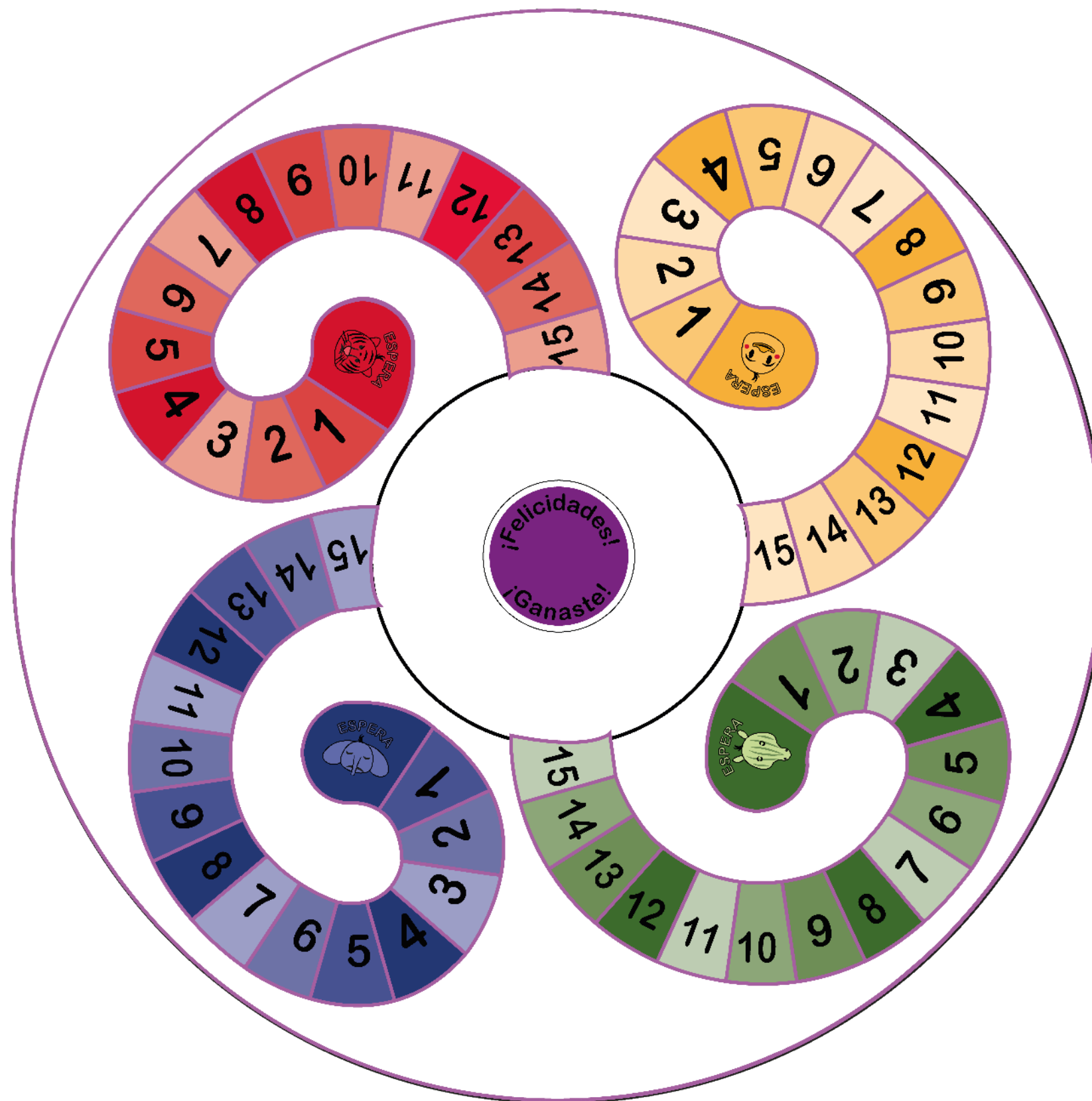
*NOTA: LAS CASILLAS VAN EN SENTIDO DECRECIENTE EN ALTURA DEL CENTRO DE LA ESPIRAL HACIA EL CENTRO DEL TABLERO DE JUEGO CADA 4MM, LUEGO DE LLEGAR A LOS 4MM, LA ALTURA VA EN SENTIDO CRECIENTE HASTA LLEGAR AL CENTRO DEL TABLERO DE JUEGO. LA CASILLA INTERNA DE LA ESPIRAL MIDE 32MM, Y DECRECE HASTA LOS 4MM EN LA CASILLA No.8 DE AHI VUELVE A CRECER CADA 4MM, LA CASILLA FINAL MIDE 36MM DE ALTURA Y EL CENTRO DEL TABLERO DE JUEGO 40MM.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL DETALLES DE CASILLAS DE TABLERO VISTA SUPERIOR	
	ESC:INDICADA EN EL DIBUJO	REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ. MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA	A3 9/11
	COTAS: mm FECHA:14/JUL/23	APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO QUIROZ GARCÍA/ MTRQ. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA	



DETALLE 4
ESC:1:2

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN		Sandoval Pérez Diego Alberto	
ESC:INDICADA EN EL DIBUJO		JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL DETALLES DE CASILLAS DE TABLERO VISTA INFERIOR	
COTAS: mm		REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ. MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA	A3 10/11
FECHA: 14/JUL/23		APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO QUIROZ GARCÍA/ MTRQ. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA	



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS
SUPERIORES ARAGÓN



Sandoval Pérez Diego Alberto

JUEGO DE MESA SOCIOEMOCIONAL
PLANTILLA DE ESTAMPAS DE JUEGO

ESC:1:3.5
COTAS: mm
FECHA:13/JUL/23

REVISÓ: D.I. MIGUEL ANGEL VARELA BONILLA/ M. EN ARQ.
MA. GUADALUPE LEÓN BARRERA
APROBÓ: M. EDU. OCTAVIO AUGUSTO QUIROZ GARCÍA/
MTRO. MARTIN VILLA OMAÑA/ D.I. ÉRICKA CORTÉS PEÑA

A3 11/11



¿Qué estás buscando?

Buscar

enlinea@lumen.com.mx
Llámanos

Ingresar

Comprar

Departamentos Sucursales Promociones Exclusivos en Línea Outlet **GAMER ZONE**

Inicio / Papel / Arquitectura / Estireno / **ESTIRENO BLANCO 60 PUNTOS 76X120 CM**



**ESTIRENO BLANCO 60 PUNTOS
76X120 CM**

SKU 12165 Código de Barras 2050000085482
Unidad Pza. Color Blanco

Peso: 1.06 kg

Medida: 76 x 120 cm

\$285.90 MXN

1

agregar a carrito

agregar a lista de deseos

Los precios publicados son exclusivos para venta en línea y están sujetos a cambios sin previo aviso

Todos nuestros precios incluyen IVA

Compartir en redes





Normas



En este apartado, solo veremos las normas legales que conciernen a los juegos de mesa.

El nombre de la norma es: NORMA OFICIAL MEXICANA
NOM-015-SCFI-2007, INFORMACION
COMERCIAL-ETIQUETADO PARA JUGUETES

Información considerada pertinente para el proyecto.

5. Especificaciones de información comercial

5.1 Requisitos generales de información comercial

5.1.1 La información de los juguetes debe ser veraz; describirse y presentarse de forma tal que no induzca a error o engaño al consumidor con respecto a la naturaleza y características de los juguetes, observándose en todo caso lo dispuesto por la Ley Federal de Protección al Consumidor.

5.1.2 Información comercial obligatoria

Los productos sujetos a la aplicación de esta Norma Oficial Mexicana deben contener cuando menos la siguiente información comercial obligatoria, misma que puede aparecer en cualquier superficie del envase:

- a) Nombre genérico del producto, cuando éste no sea plenamente identificable a simple vista por el consumidor;
- b) Indicación de cantidad en forma escrita o gráfica

5.2 Requisitos específicos de información comercial.

5.2.1 Los juguetes destinados a ser ensamblados deben presentar en el empaque o en un documento anexo, el instructivo de montaje o una explicación escrita o gráfica. Cuando el juguete esté destinado a ser ensamblado por un adulto, se debe indicar de modo claro esta circunstancia.

6.2 Instructivos

Los juguetes objeto de la aplicación de esta Norma Oficial Mexicana

deben ir acompañados de instructivos o presentarse en el empaque, cuando así lo determine el fabricante, sin cargo adicional. Dichos instructivos deben contener las indicaciones claras y precisas para su uso normal, conservación y mejor aprovechamiento, así como de las advertencias necesarias para el manejo seguro y confiable de los mismos.

6.3 Advertencias

Ya sea en el producto, empaque o instructivo, cuando así lo determine el fabricante, se debe ostentar la siguiente información:

- Precauciones que deba tomar el usuario para el manejo, uso o disfrute del juguete.
- Indicaciones de conexión o ensamble para su adecuado funcionamiento.
- Las leyendas de advertencia relativas a la inclusión de productos o partes pequeñas contenidas en un juguete, sólo deben presentarse cuando el juguete contenga dichas partes y esté destinado a niños menores de cinco años.

Considero que estas partes de la norma son especialmente aplicables al juego de mesa, por la indicación de que debe haber información veraz del contenido del producto en su envase, así como las advertencias del contenido de las piezas, materiales, declaraciones de seguridad, así como la inclusión de un instructivo.

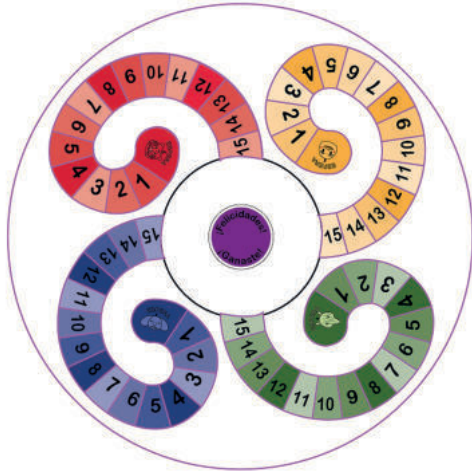
NOM-252-SSA1-2011: Esta norma establece los límites de biodisponibilidad y métodos de prueba para la determinación de los elementos antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, mercurio y selenio, que deben cumplir los juguetes para niños menores de tres años y artículos escolares destinados para preescolares, que debido a sus características planteen el riesgo de chuparse, lamerse o tragarse.





INSTRUCTIVO

1. Montaje: Coloque las estampas sobre cada casilla como se indica en la plantilla de pegado en el mismo orden. Véase ilustración anexa.



2. Elección de personaje: Deje que los niños escojan su color mediante el uso del dado, el que obtenga mayor puntaje elige primero su color.



3. Acomodo de los personajes: Una vez que cada jugador elija su personaje, lo colocará en la casilla de espera correspondiente a su color.



4. Partidas de juego: Durante su turno, cada jugador tirará el dado y avanzará las casillas correspondientes, el profesional o tutor le leerá la tarjeta correspondiente a esa casilla para que el jugador responda ante alguna de las opciones múltiples del juego, una respuesta recurrente es la de no desear responder porque no se puede obligar al niño a hablar, ante esa respuesta se recomienda que el profesional permita al niño responder abiertamente la pregunta si las otras dos respuestas no son lo que él piensa en realidad.



4.1 Partidas de juego: Más que una competencia, se busca que los jugadores se ayuden entre sí, bajo el criterio del tutor, puede permitir que los niños se ayuden entre sí para responder ante las interrogantes. Las casillas rojas y azules tienen preguntas sobre inteligencia emocional y las amarillas y verdes sobre habilidad social. Cuando un jugador da una respuesta acertada, ganará puntos o no los ganará. Solo en las casillas finales puede suceder que regrese de casilla si no responde adecuadamente.



5. Final de la partida: Los jugadores pueden recorrer una o dos espirales del juego por sesión con el tutor dependiendo de sus capacidades, todos los jugadores pasarán por cada color y al final, cada uno sumará los puntos que fue ganando para saber quién ha respondido mejor, el premio es meramente psicológico, pues la meta es que los jugadores hayan logrado confianza entre ellos y el tutor, y que sigan teniendo deseos de desarrollar sus habilidades socioemocionales.

