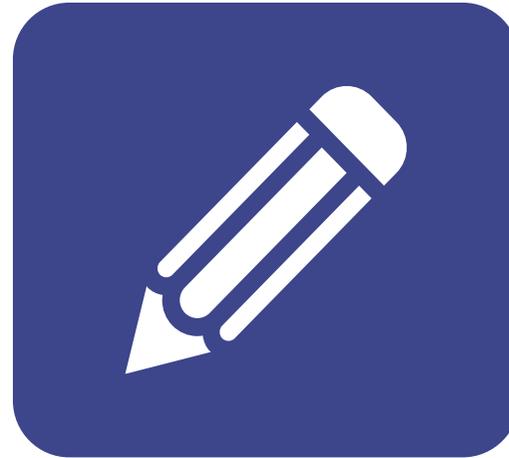


Ariadna Ramis, Maria Miret & Tania Bernad

Indice



Descubrimiento



Mind Map

Partimos de la premisa de realizar un Mind Map sobre retos que se encuentran los niños.

De ahí surgieron muchos puntos para empezar a trabajar, pero el más importante para nosotras fue el tema de los “valores” en la educación de los niños, por ello empezamos a desarrollar los valores en otro mind map.

Este concepto central nos ayudo a distinguir cuatro sub-ámbitos: la educación, el respeto, el amor y la independencia.

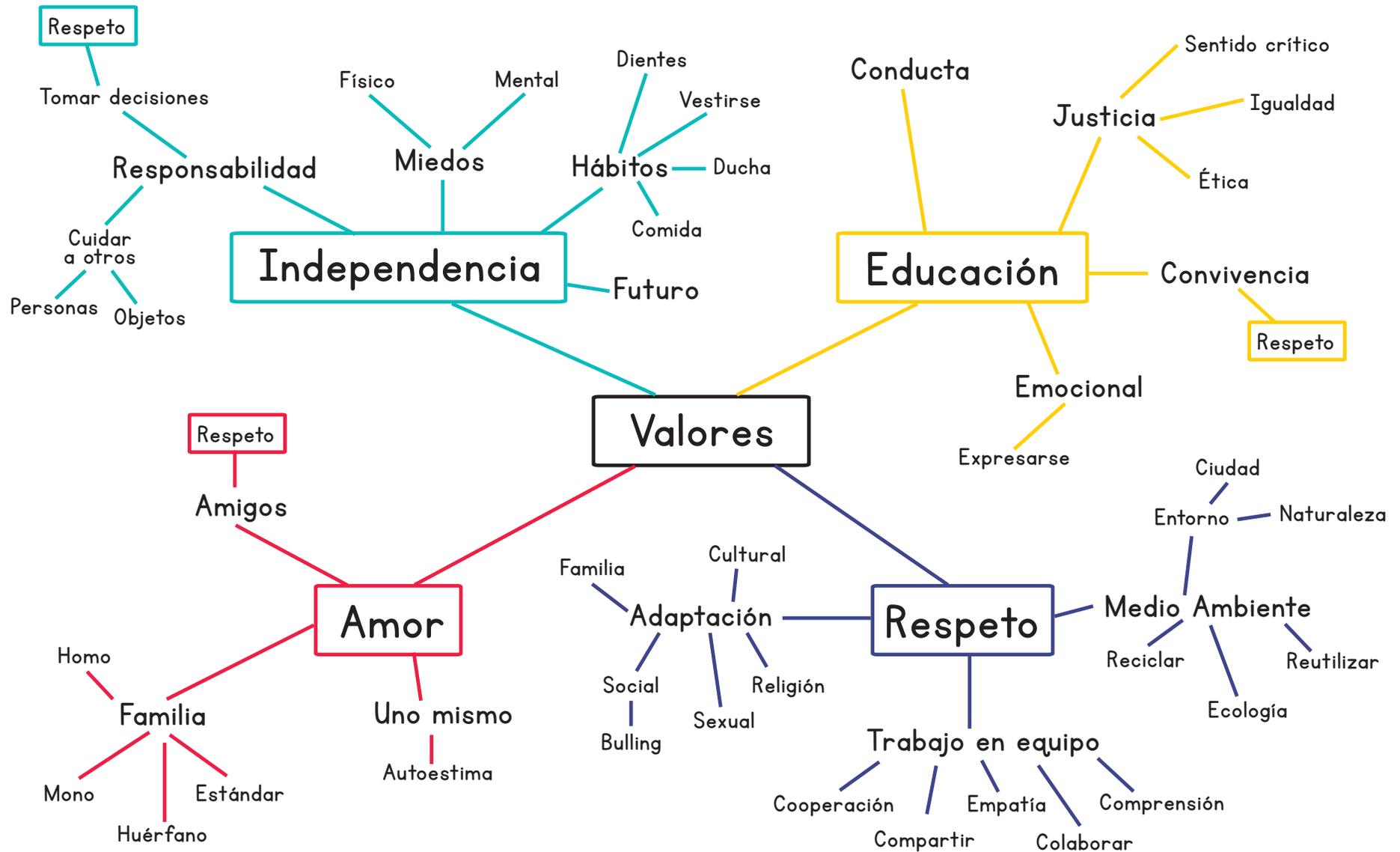
A medida que se desarrollaba el mind map nos dimos cuenta de que la palabra respeto acababa siendo un punto importante y necesario en todos los conceptos. El respeto implica aceptar a los demás, tanto a amigos, desconocidos y como a la familia misma. Es por eso que a

partir del Mind Map sacamos la conclusión de que para llegar al respeto, lo primero de todo era conocerse y aceptarse a uno mismo, y expresarse sin miedo ni vergüenza.

Por ello determinamos que el valor más importante para nosotras es la educación emocional, ya que fomenta la empatía y por tanto, la comprensión y el respeto. Creemos que la educación emocional es algo fundamental en la educación de los niños y que no se trabaja lo suficiente y a veces no se llega a comprender.

Por eso queremos desarrollar un juguete que les ayude a los niños a reconocer sus sentimientos, a expresarlos sin miedo y que al comprenderlos empaticen con los sentimientos de los demás.

Mind Map



Palabras clave

Las palabras clave que definen nuestro proyecto y las cuales sacamos del mind map son las siguientes:

La palabra **respeto**, ya que salió en todas las ramas de nuestro mind map y creemos que es un valor indispensable no solo para los niños durante la etapa de crecimiento sino que también a lo largo de la vida.

La palabra **empatía**, salió del apartado de trabajo en equipo. Los niños están en una etapa en la cual lo comparten todo y están casi siempre acompañados por alguien, ya sea de su misma edad o adulto. Empatizar significa entender a los demás y por tanto ponerse en su lugar y respetarlos, es algo que desde pequeños creemos que se les debe de inculcar.

La palabra **expresión**, no solo por el objetivo de aceptarse a uno mismo y aceptar a los demás y de esa forma aprender a expresarse con respeto y educación, si no que también con el objetivo de ser capaces de expresar de los sentimientos, de exteriorizar las emociones ya sean malas o buenas para ser comprendidos y animados.

Y como último el concepto **educación sentimental**. Este aprendizaje requiere de las tres palabras anteriores para realizarse y estamos de acuerdo en que se debe empezar a inculcar desde que somos pequeños para una mejor comprensión y desarrollo.

Definición



Framing

Tema

Promover la empatía a través de los sentimientos en los niños.

¿Por Qué?

Hoy en día los niños crecen en un ambiente tecnológico en el cual cada vez se pierde más el contacto personal. Pasamos a estar pendientes de los dispositivos y nos olvidamos de las relaciones personales. Nuestro objetivo inicial es educar a los niños emocionalmente para que sean capaces de conocer y reconocer los sentimientos y emociones propios y de los demás. Y de esta forma mejorar la interacción de los niños con el mundo.

¿Quién?

Para desarrollar nuestra investigación entrevistamos a niños de 5 a 7 años, familiares, profesores, psicólogos, niñeras, monitores, es decir, personas que pasen tiempo con los niños.

¿Dónde?

Nos gustaría visitar las casas donde viven los entrevistados, ir a los colegios, y asociaciones donde se trabaje la educación en el tiempo libre.

Cuándo?

Mayoritariamente sábados por la tarde, después de clases y en el recreo. Tiempo en el cual los entrevistados les sea posible contestar a nuestras preguntas.

Qué?

Observar cómo se comportan los niños en un entorno social en el que interactúan con otras personas o niños de la misma edad.

Entender la información que le transmiten en el cole, en casa, en las asociaciones o en el tiempo libre.

Conocer iniciativas de asociaciones que trabajan en el ámbito emocional orientado a los niños.

Entrevistas

En las primeras fases del proyecto se realizaron entrevistas a niños, padres y profesores, con el fin de descubrir aspectos importantes sobre la educación emocional en los niños y poder comenzar a diseñar el juguete.

Gracias a las entrevistas realizadas se han podido sacar historias personales de los niños, padres y profesores que viven día a día con ellos. Las propias historias nos ayudan a enfocar los aspectos importantes a seguir para crear un juguete que se ajuste al máximo a la necesidad de los niños dentro de la educación emocional. También nos ayudan a determinar el rango de edad al que tendría que ir destinado, ya que dependiendo de la edad se desarrollan unas capacidades u otras.

Al ser preguntas tan enfocadas a la educación

emocional nos sorprendimos en alguna circunstancia con la información recopilada y cambio el primer punto de vista que nosotras teníamos del proyecto.

Tras realizar todas las entrevistas llegamos a la conclusión de que a los niños le gusta mucho jugar con la tablet de manera individual, y que la tecnología es un buen medio para llamar la atención de los niños y fomentar su curiosidad, pero que al mismo tiempo los padres no consideran como un juguete los dispositivos tecnológicos ya que solo les dejan usarlos durante un tiempo determinado y casi siempre como premio. Por ello queremos desarrollar un juguete que tenga integrada la tecnología para fomentar su curiosidad y aprendizaje, pero sin dejar de lado los juguetes tradicionales.

Entrevistas: Guiones

Entrevista Niños

Hola campeón/campeona!

En el cole nos han pedido hacer un juguete nuevo para los niños de tu edad, por eso queremos saber lo que piensas y entender un poco como es tu día a día. Quieres ayudarnos a que sea el mejor de todos? Si no sabes alguna pregunta o no quieres contestar no hace falta que lo hagas. Y si no entiendes alguna cosa no dudes en preguntarme, yo te lo explicaré.

Calentamiento

Primero de todo me gustaría saber...

- ¿Cómo te llamas?
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿Tienes hermanos o hermanas? ¿Cuántos años tienen?
- ¿Dónde vives?
- ¿Con quién vives?
- ¿Qué haces cada día?
- ¿Practicar algún deporte?
- ¿Practicar alguna actividad extraescolar?

Personalidad y carácter del niño

- ¿Cuál es tu juguete favorito?
- ¿Y tu juego favorito?

- ¿Te gusta jugar solo o con tus amigos? (en caso de que tenga hermanos o hermanas)
- ¿Te llevas bien con tu hermano/a?
- ¿Te gusta ganar siempre?
- ¿Cómo te sientes cuando no ganas?
- ¿Cuando ves a una persona llorar que haces, que piensas?
- ¿Cuándo problema hablas con alguien? Con quien?
- ¿Qué te gusta hacer cuando te aburres? (pintar, escuchar música...)
- ¿Ya sabes qué quieres ser de mayor?

Relación con su familia, hermanos, entorno

- ¿Te gusta jugar con tu hermano/a?
- ¿Y con tu padre juegas mucho?
- ¿Y con tu madre?
- ¿Te gusta cuando estáis toda la familia junta?
- ¿Te gusta pasar tiempo con tus padres?
- ¿A qué juego te gusta jugar con tus padres?
- ¿Te portas bien en casa?
- ¿Te suelen reñir mucho?
- ¿Recoges tus juguetes cuando acabas?
- ¿Te gusta recoger los juguetes?

Relación con la tecnología

- ¿Te gusta mirar la tele?
- ¿Te dejan estar mucho rato mirando la tele?
- ¿Te dejan mirar la tele siempre que quieres?
- ¿Hay momentos en que no te dejan?
- ¿Qué te gusta mirar?
- ¿En tu casa tienes algún ipad o tablet?
- ¿Te gusta usarlos?
- ¿Siempre que quieres te lo dejan?
- ¿Cuando estas comiendo te dejan tenerlos?
- ¿Te gustaría que te dejaran más ratos estos aparatos?
- ¿Te gustan los juguetes que hacen cosas? (se encienden luces, hablan...)
- ¿Qué haces antes de ir a dormir?
- ¿Te gusta que leer o que te lean cuentos?

Cierre

Tengo que decirte que has contestado muy bien todas las preguntas y que me has ayudado mucho. Nos has sido de mucha ayuda para hacer este nuevo juguete. Te han gustado las preguntas, quieres decir o aportar alguna cosa mas. Muchas Gracias.

Entrevistas: Guiones

Entrevista Padres

Somos un grupo de estudiantes de diseño de cuarto año. En la asignatura innovación estamos lanzando un proyecto que consiste en la creación de un juguete para niños. Estamos muy interesados en conocer en qué entornos crecen los niños a fin de poder conseguir el mejor resultado posible. Por eso nos gustaría preguntarle si podemos hacerle unas preguntas teniendo total libertad de no responderlas.

Calentamiento

En primer lugar:

- ¿Cómo se llama? ¿Qué edad tienes?
- ¿Tiene hijos? Si es así, ¿cuántos?
- ¿Cuántos años tienen?

Personalidad y carácter del hijo

- ¿Su hijo suele ser tranquilo/a o tiende a ser nervioso?
- ¿Cuáles son los juegos con los que suele distraerse?
- ¿Cuál es su juguete preferido?
- ¿Cuál es su juego preferido?
- ¿Tiene dependencia a algún objeto/juguete?
- ¿Qué comportamiento tiene en casa?
- ¿Cómo se comporta cuando está en el colegio?
- ¿Tiene un carácter fuerte o más dócil?

- ¿Suele ser competitivo?
- ¿Le gusta jugar con sus amigos o prefiere jugar en su espacio?
- ¿Cuáles son sus intereses?
- ¿Se muestra abierto en clase?
- ¿Cómo se relaciona con sus compañeros?
- ¿Hace algún extraescolar?

Relación con su familia, hermanos, entorno, amigos

- ¿Cómo es su relación con su hermano/a?
- ¿Siente envidia?
- ¿Tenéis mascota? Si es así ¿Os ayuda a cuidarlo? ¿Lo trata bien?
- ¿Cuánto tiempo pasan toda la familia juntos?
- ¿A qué juegos juegan?
- ¿Ayuda a hacer alguna tarea de la casa?
- ¿Le cuesta hablar de sus propios sentimientos?
- ¿Tiene miedo por lo que puedan pensar los demás?
- ¿Como reaccionan cuando ven a otra persona llorar o estar enfadada...?

Relación con la tecnología

- ¿Su hijo ve la televisión? ¿Que mira? ¿Cuánto tiempo?
- ¿Le gusta mucho o poco?

- ¿Le pide jugar con la tableta o el móvil? ¿Cuánto tiempo?
- ¿Prefiere este tipo de juguetes más “digitales” o los más tradicionales (muñecos, coches,...)?
- ¿Utiliza la tecnología con el fin de aprender o distraerse?
- ¿Le gusta leer o que le leas un cuento? Si es así, ¿en qué momento del día y cuánto rato?
- ¿Cómo crees que influye la tecnología en la educación de tu hijo (positivamente, negativamente, etc)?
- ¿Crees que la educación y el método que reciben es mejor o peor que el que habéis recibido vosotros en vuestros tiempos?

Cierre

Si mi compañero quiere resolver alguna duda que tenga o algo que no le haya quedado claro, le doy paso. Muchas gracias por haber invertido una parte de su tiempo en nuestro proyecto. Noa ha sido de gran ayuda, sobretodo ya que sois los padres quienes juegan con el rol principal en la educación de los hijos. Intentaremos obtener el mejor resultado para nuestro proyecto. De nuevo muchas gracias.

Entrevistas: Guiones

Entrevista Profesores

Hola somos un grupo de estudiantes de diseño de cuarto año. En la asignatura de innovación estamos realizando un proyecto nuevo que consiste en la creación de un juguete para niños. Estamos muy interesados en conocer como es el entorno de los niños y cómo reaccionan cuando se separan de sus padres y entran en un entorno escolar a fin de poder conseguir el mejor resultado posible, por eso nos gustaría saber si podemos hacerle unas preguntas, con total libertad de no responderlas.

Calentamiento

- ¿Cómo se llama?
- ¿Cuántos años tiene?
- ¿Cuánto hace que trabaja con niños?
- ¿Tiene hijos? Si es así, ¿cuántos?
- ¿Como es el día a día de los niños en la escuela?

Personalidad y carácter general de los niños

- ¿Los niños tienen un tiempo estipulado para jugar?
- ¿Hay un lugar concreto donde puedan jugar?
- ¿Los niños se traen sus propios juguetes?

- ¿La mayoría juegan en grupo o en solitario?
- Si juegan en grupo ¿Suelen ser competitivos?
- ¿Hay mucha diferencia entre los juegos de niños y los juegos de niñas?
- ¿Suelen mezclarse ambos sexos para jugar?
- ¿Hay mucha discriminación entre ellos por el hecho de ser chicas o chicos?

Relación con el entorno

- ¿Se mezclan niños de otras edades para jugar en horas estipuladas?
- ¿Suelen entender las reglas del juego?
- ¿Les cuesta respetar las reglas si no hay un adulto pendiente?

Relación con la tecnología

- ¿La escuela promueve el uso de las actuales tecnologías como herramienta para aprender? Si es así, ¿qué tipo de tecnologías usan?
- ¿A los niños les llama la atención o se sienten más motivados si usan estos dispositivos?
- ¿Los niños hablan entre ellos de estas nuevas tecnologías y nuevos aparatos electrónicos?
- ¿Cree que las nuevas tecnologías están afectando positivamente al desarrollo de las capacidades en los niños?

- ¿Cree que se deberían introducir aún más estas tecnologías como herramienta de uso en la enseñanza?

Relación con los sentimientos

- ¿Los niños hablan entre ellos de sus propios sentimientos?
- ¿Cree que se están perdiendo las relaciones personales?
- ¿Cree que a los niños les cuesta hablar de sus propios sentimientos?
- ¿Cree que a los niños les cuesta expresar sus propios sentimientos por miedo a lo que piensen?
- ¿Como reaccionan cuando ven a otra persona llorar o estar enfadada...?

Cierre

Si mi compañero quiere resolver alguna duda que tenga o algo que no le haya quedado claro, le doy paso. Muchas gracias por haber invertido una parte de su tiempo en nuestro proyecto. Nos ha sido de gran ayuda, sobretodo ya que sois una parte fundamental en la educación de los niños durante toda su vida escolar.

Selección de historias

COMODIDAD		INFLUENCIA	INSEGURIDAD	EMPATÍA	TECNOLOGÍA		COMPETITIVIDAD		
"Siempre busca la COMPLICIDAD de alguien para jugar"	"Se mantiene RESERVADA hasta que coge confianza"	"Los niños IMITAN lo que ven y a veces los personajes de los juegos no son buenos referentes"	"Le cuesta el primer contacto con lo DESCONOCIDO"	"Sufre mucho cuando ve a alguien LLORAR y siempre le va a preguntar que le pasa"	"Cuando ve a alguien llorar le pregunta y se preocupa bastante"	"Esta muy ENGANCHADA a la tablet"	"Pero individualmente juegan con la tablet, el móvil, psp o nintendo"	"Es bastante COMPETITIVA y se ENFADA mucho si PIERDE"	
"Cuando CONTROLA el entorno se DEJA IR"	"Nos explica lo que le pasa al día a día y si tiene algún problema en el cole"	"A medida que crecen la presión de grupo y el MIEDO al que dirán les hacen mas introvertidos"	"Le cuesta momento de despegarse de su padre, pero luego es muy participativa"	"Los pequeños pueden ponerse a llorar también si ven a otro niño llorar aunque no sepan lo que le pasa"	"Los mayores acuden en grupo a ver que pasa e intentar solucionarlo"	"Le dejamos muy poco porque se engancha muy fácilmente"	"Utiliza las nuevas tecnologías con el fin de ENTRETENERSE"	"Normalmente me pide jugar al móvil o la tablet, pero lo dejamos poco rato"	"Cada vez son más competitivos, de hecho es uno de los motivos de conflicto más importante en la escuela"
EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA		COMPARTIR	EXPRESARSE		CREATIVIDAD				
"El buen uso de las tecnologías ayudan a desarrollar destrezas y capacidades a nivel de todas las inteligencias"		"A los 3 años NO SABEN compartir los juguetes"	"Le cuesta EXPRESAR sus sentimientos ya que a veces no entiende lo que le pasa"		"Acostumbramos a hacer manualidades o jugar a la pelota"		"Prefiere juegos tradicionales, ya que le permiten dejar ir su creatividad e imaginación"		
"Creo que la educación mediante la tecnología es POSITIVA si se razona bien"	"Creemos que la tecnología INFLUYE POSITIVAMENTE en nuestros hijo, pero siempre teniendo en cuenta que puede influir de manera NEGATIVA"	"A los 6 años les gusta más jugar en GRUPO"	"A los 4 y 5 años APRENDEN a jugar con sus AMIGOS"	"No le cuesta expresar sus emociones y nunca deja de hacerlo por miedo a lo que piensen los demás"	"Es muy curiosa con el entorno y le gusta OBSERVAR"	"Más que juguetes le gustan mucho las manualidades"	"Le gusta jugar a DISFRAZARSE y con arena haciendo figuras con ella"	"Coge cualquier trasto y se HACE un juguete"	

Insights + HMW Questiones

<p>COMODIDAD</p>	<p>"Siempre busca la COMPPLICIDAD de alguien para jugar"</p>	<p>"Se mantiene RESERVADA hasta que coge confianza"</p>	<p>"Cuando CONTROLA el entorno se DEJA IR"</p>	<p>INFLUENCIA</p>	<p>"Los niños IMITAN lo que ven y a veces los personajes de los juegos no son buenos referentes"</p>	<p>"A medida que crecen la presión de grupo y el MIEDO al que dirán les hacen más introvertidos"</p>	<p>COMPETITIVIDAD</p>	<p>"Es bastante COMPETITIVA y se ENFADA mucho si PIERDE"</p>	<p>EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA</p>	<p>"Creemos que la tecnología INFLUYE POSITIVAMENTE en nuestros hijo, pero siempre teniendo en cuenta que puede influir de manera NEGATIVA"</p>
<p>"Nos explica lo que le pasa al día a día y si tiene algún problema en el cole"</p>	<p>Quando controlan la situación y se sienten cómodos les resulta fácil salir de su zona de confort.</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el juguete sea seguro y confortable?</p>	<p>El juguete debe servir de ejemplo positivo para los niños.</p>	<p>2</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer para que el juguete sirva de ejemplo positivo para los niños?</p>	<p>"Cada vez son más competitivos, de hecho es uno de los motivos de conflicto más importante en la escuela"</p>	<p>El juguete no debe crear conflicto, ni preferencias ya que la competitividad puede ser negativa.</p>	<p>"El buen uso de las tecnologías ayudan a desarrollar destrezas y capacidades a nivel de todas las inteligencias"</p>	<p>La tecnología se debe dosificar y enmarcarla a un campo positivo.</p>	
<p>EMPATÍA</p>	<p>"Sufre mucho cuando ve a alguien LLORAR y siempre le va a</p>	<p>"Cuando ve a alguien llorar le pregunta y se preocupa bastante"</p>	<p>"Los pequeños pueden ponerse a llorar también si ven a otro niño llorar aunque no sepan lo que le pasa"</p>	<p>INSEGURIDAD</p>	<p>"Le cuesta el primer contacto con lo DESCONOCIDO"</p>	<p>"Le cuesta momento de despegarse de su padre, pero luego es muy participativa"</p>	<p>COMPARTIR</p>	<p>"A los 4 y 5 años APRENDEN a jugar con sus AMIGOS"</p>	<p>"A los 3 años NO SABEN compartir los juguetes"</p>	<p>"A los 6 años les gusta más jugar en GRUPO"</p>
<p>"Los mayores acuden en grupo a ver que pasa e intentar solucionarlo"</p>	<p>Tienen empatía pero no saben que hacer en cada momento.</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el niño distinga los diferentes tipos de sentimientos?</p>	<p>Si se les da confianza se abren más respecto a sus sentimientos.</p>	<p>3</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el juguete transmita confianza?</p>	<p>Les gusta jugar acompañados.</p>	<p>Debe poderse jugar individualmente y en grupo.</p>	<p>3</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el niño comparta el juguete?</p>	
<p>TECNOLOGÍA</p>	<p>"Esta muy ENGANCHADA a la tablet"</p>	<p>"Pero individualmente juegan con la tablet, el móvil, psp o</p>	<p>"Le dejamos muy poco porque se engancha muy fácilmente"</p>	<p>EXPRESARSE</p>	<p>"No le cuesta expresar sus emociones y nunca deja de hacerlo por miedo a lo que piensen los demás"</p>	<p>"Es muy curiosa con el entorno y le gusta OBSERVAR"</p>	<p>CREATIVIDAD</p>	<p>"Acostumbramos a hacer manualidades o jugar a la pelota"</p>	<p>"Prefiere juegos tradicionales, ya que le permiten dejar ir su creatividad e imaginación"</p>	<p>"Más que juguetes le gustan mucho las manualidades"</p>
<p>"Normalmente me pide jugar al móvil o la tablet, pero lo dejamos poco rato"</p>	<p>"Utiliza las nuevas tecnologías con el fin de ENTRETENERSE"</p>	<p>El juguete no debe ser solo para distraerse ya que se enganchan.</p>	<p>"Le cuesta EXPRESAR sus sentimientos ya que a veces no entiende lo que le pasa"</p>	<p>3</p>	<p>Debe servir para ayudar al niño a expresar sus sentimientos.</p>	<p>"Le gusta jugar a DISFRAZARSE y con arena haciendo figuras con ella"</p>	<p>"Coge cualquier trasto y se HACE un juguete"</p>	<p>1</p>	<p>Les gusta poder crear sus propios juegos.</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer para que lo personalicen?</p>

Ideación



Brainstroming

El Brainstroming nos ha servido para generar ideas específicas para cada una de las preguntas ¿Cómo podríamos? surgidas de los temas que nos parecían más interesantes y más importantes para la educación emocional de los niños y que por tanto deben estar presentes a la hora de diseñar el juguete.

Para ello se ha trabajado conjuntamente promoviendo ideas con el objetivo de dar múltiples soluciones de manera visual a estas preguntas ¿Cómo podríamos?.

La idea es conseguir obtener múltiples

propuestas e ideas para luego poder elegir las que más se ajusten al juguete sobre la educación emocional que queremos desarrollar.

En el siguiente Brainstroming se muestra nuestra lluvia de ideas y cuales de ellas han sido elegidas para desarrollarlas en nuestro juguete.

Dejar volar la imaginación para plasmar ideas, que en un primer momento no se pueden llegar a imaginar a la hora de formalizarlas, ha sido una de las mejores estrategias para conseguir desarrollar un juguete que pueda llegar a tener todo lo que queremos.

Brainstroming

<p>¿Cómo podríamos hacer para que lo personalicen?</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer para que el juguete sirva de ejemplo positivo para los niños?</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el juguete transmita confianza?</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el niño distinga los diferentes tipos de sentimientos?</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el niño comparta el juguete?</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el juguete sirva como medio para expresar sus sentimientos?</p>	<p>¿Cómo podríamos hacer que el juguete sea seguro y confortable?</p>
						
						
						
						

Edad



La etapa de 3 a 6 años es la denominada como “Infancia temprana”. En esta etapa los niños desarrollan un rápido crecimiento físico, cognitivo, lingüístico, una mayor autonomía y mayor auto-cuidado. Además comienza el desarrollo del auto-concepto de identidad, la adquisición de roles de género, y el inicio de la

sociabilización. Por lo que es la etapa perfecta para el desarrollo de la educación emocional, aprender a conocerse a sí mismos y ser capaces de expresar e identificar sus sentimientos. Es muy importante que empiecen a desarrollar las emociones esta etapa, ya que es cuando empiezan a crear su propia identidad.

Referentes



Musio es el robot perfecto para hacer compañía: entiende el lenguaje natural y aprende a medida que interactuas con él.

El robot integra el controlador de interfaz de “muse”, un sistema que le permite comunicarse con el usuario de manera oral, textual y a través de las expresiones faciales, así como aprender a medida que se va interactuando con él.

Su tecnología de aprendizaje profundo le permite recordar los datos de interés de las personas que le rodean y está equipado con un sistema mediante el que puede manifestar distintos estados de ánimo, que se pueden identificar a través de la forma y la expresión de sus ojos.

Referentes



Kompis se trata de un robot que actúa como amigo para el niño enfermo hospitalizado y al mismo tiempo de trabajo como herramienta de comunicación para la familia y amigos.

Cuando un niño se pone enfermo con una enfermedad grave, la vida cambia, no sólo para el niño, sino para todo el mundo en torno

a él / ella. Y a veces ese niño se ve obligado a permanecer en el hospital solo.

Kompis está destinado a actuar como una plataforma de comunicación amigable con la familia y amigos para los niños hospitalizados.

El objetivo principal es aumentar la sensación de seguridad para el niño enfermo y sus familiares.

Referentes



Photon es el primer robot de este tipo capaz de ir evolucionando a medida que los niños van creciendo con él.

El objetivo que se persigue es enseñar a los más pequeños todo lo relacionado con el pensamiento lógico, las nuevas tecnologías, los fundamentos de la programación, habilidades

sociales e incluso ayudarles a mejorar el desarrollo de su memoria.

Además, es interesante destacar que el robot ha sido creado por especialistas en los campos de la psicología, juegos y experiencia de usuario, por lo que sus creadores afirman que los niños no se cansarán de jugar con Photon.

Referentes



Egger es el primer proyector interactivo diseñado especialmente para los niños.

Es una poderosa herramienta que los padres pueden utilizar para inspirar la creatividad, la diversión y el desarrollo de la primera infancia en los jóvenes. Utiliza la realidad aumentada juegos, aplicaciones y lecciones que permiten a los niños interactuar con el aprendizaje en

forma totalmente nueva y atractiva.

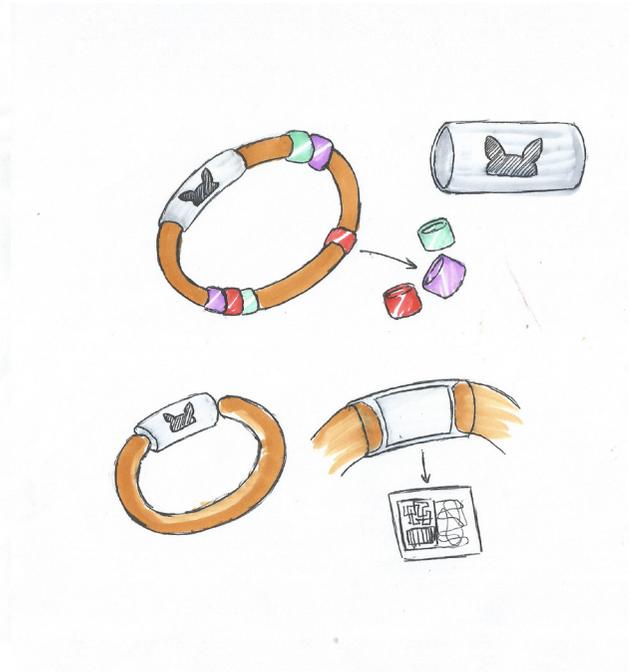
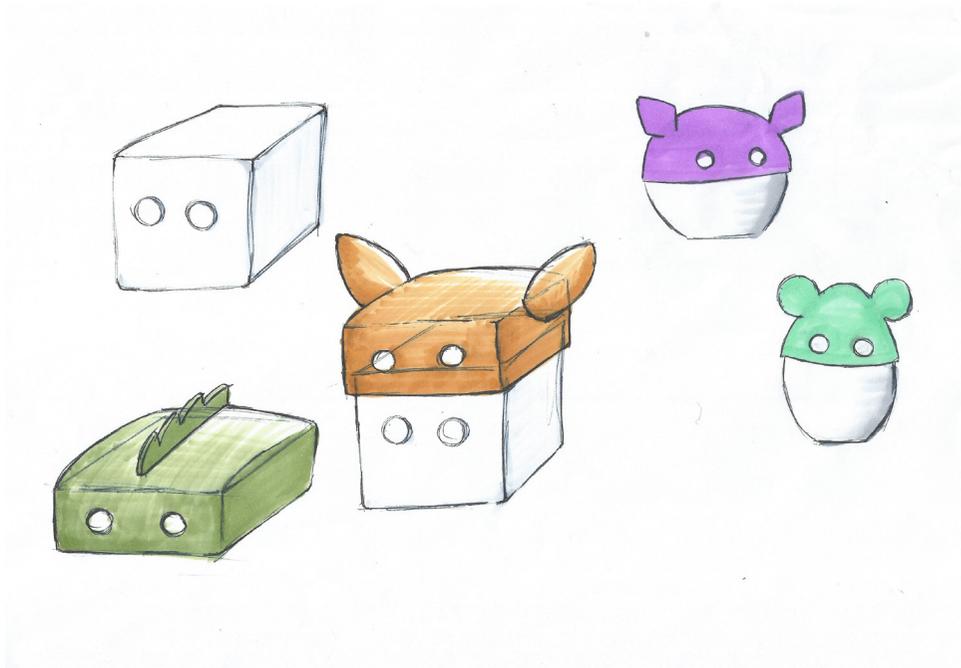
Es un cine en casa, un centro de aprendizaje y diversión para toda la familia.

El diseño de Egger también considera la seguridad de los niños, que no tiene bordes afilados y está cubierta por gel de sílice suave que protege tanto al niño y el dispositivo.

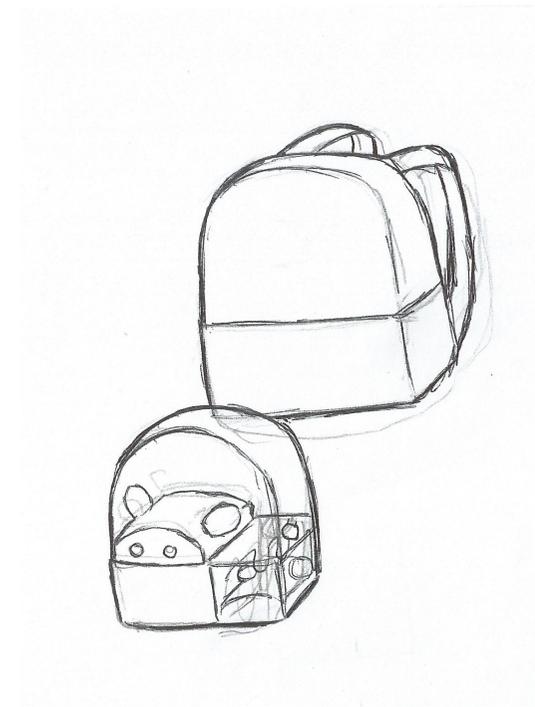
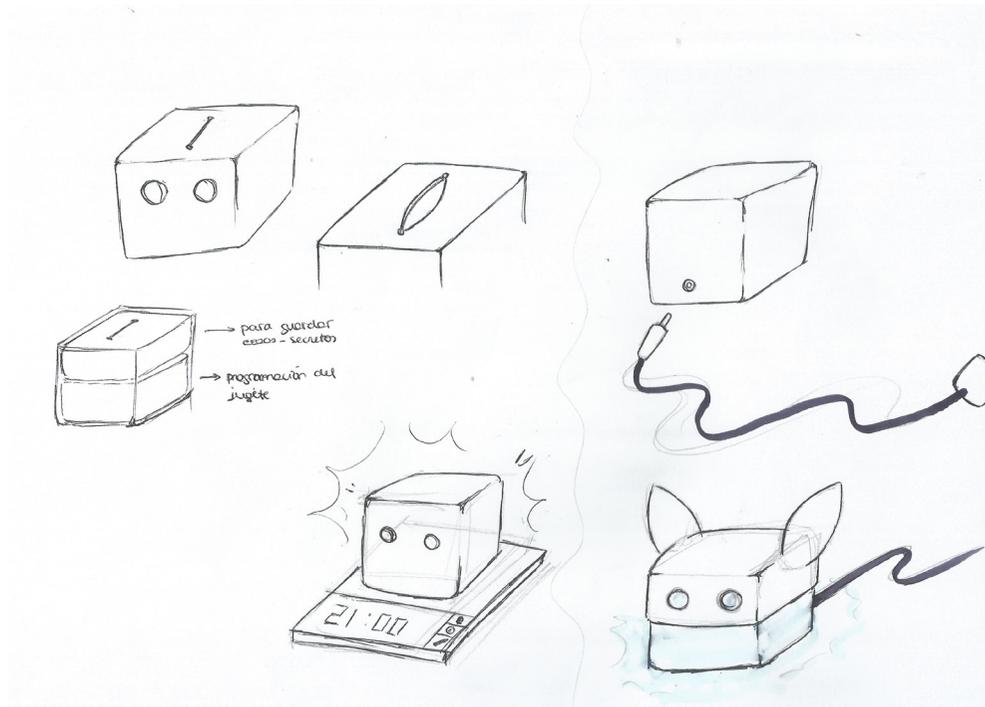
Prototipo



Primeras ideas



Primeras ideas



Tolkits

Tamaño



Pequeña



Mediana



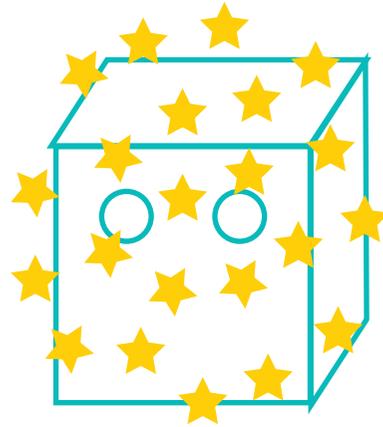
Grande

Tolkits

Forma



Círculo



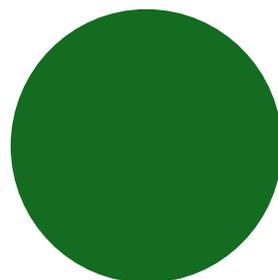
Cuadrado



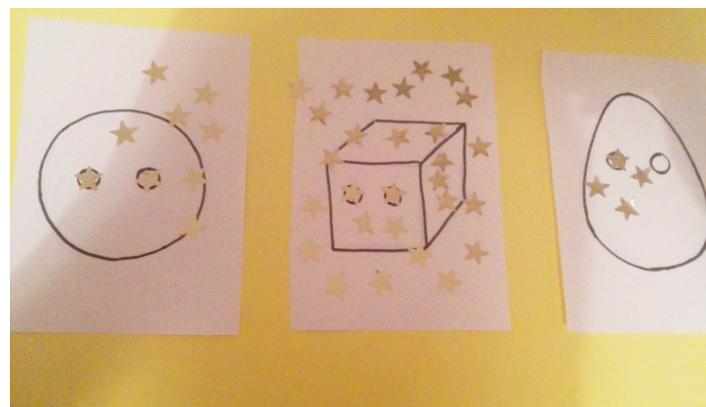
Óvalo

Tolkits

Color



Tolkits



Experiencia de testeo

Para tener una opinión de manera objetiva de los niños y saber como hacer el juguete de manera que les gustase y que cumpliera sus gustos creamos unos toolkits.

Les dimos a escoger tamaño, forma y color.

Para el tamaño les dimos globos con tamaños diferentes de la misma forma para que escogieran el tamaño que más les gustaba y el que mejor les iba a sus manos y les pedimos que pusieran un gomet en una cartulina donde estaban dibujados los distintos tamaños.

Para la forma les dimos dibujados en unas cartulinas tres formas distintas y utilizamos el mismo sistema de los gomets.

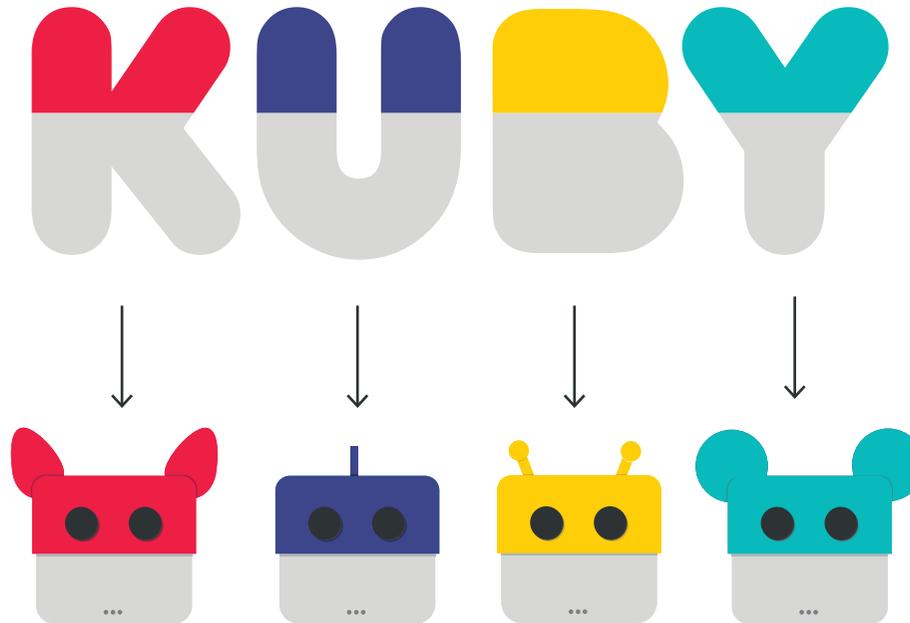
Para los colores hicimos lo mismo, en una cartulina les pintamos ocho colores, con la finalidad de que saliera más de un color escogido y les pedimos que pusieran un gomet en los que más les gustaban como en las anteriores.

El tamaño que salió fue el mediano, de unos ocho centímetros, ya que era el que mejor podían coger con las manos.

La forma, la cuadrada, ya que la redonda les recordaba más a una pelota y la otra no la entendían muy bien.

Y por último los colores mas votados fueron, el rojo, el turquesa y el amarillo.

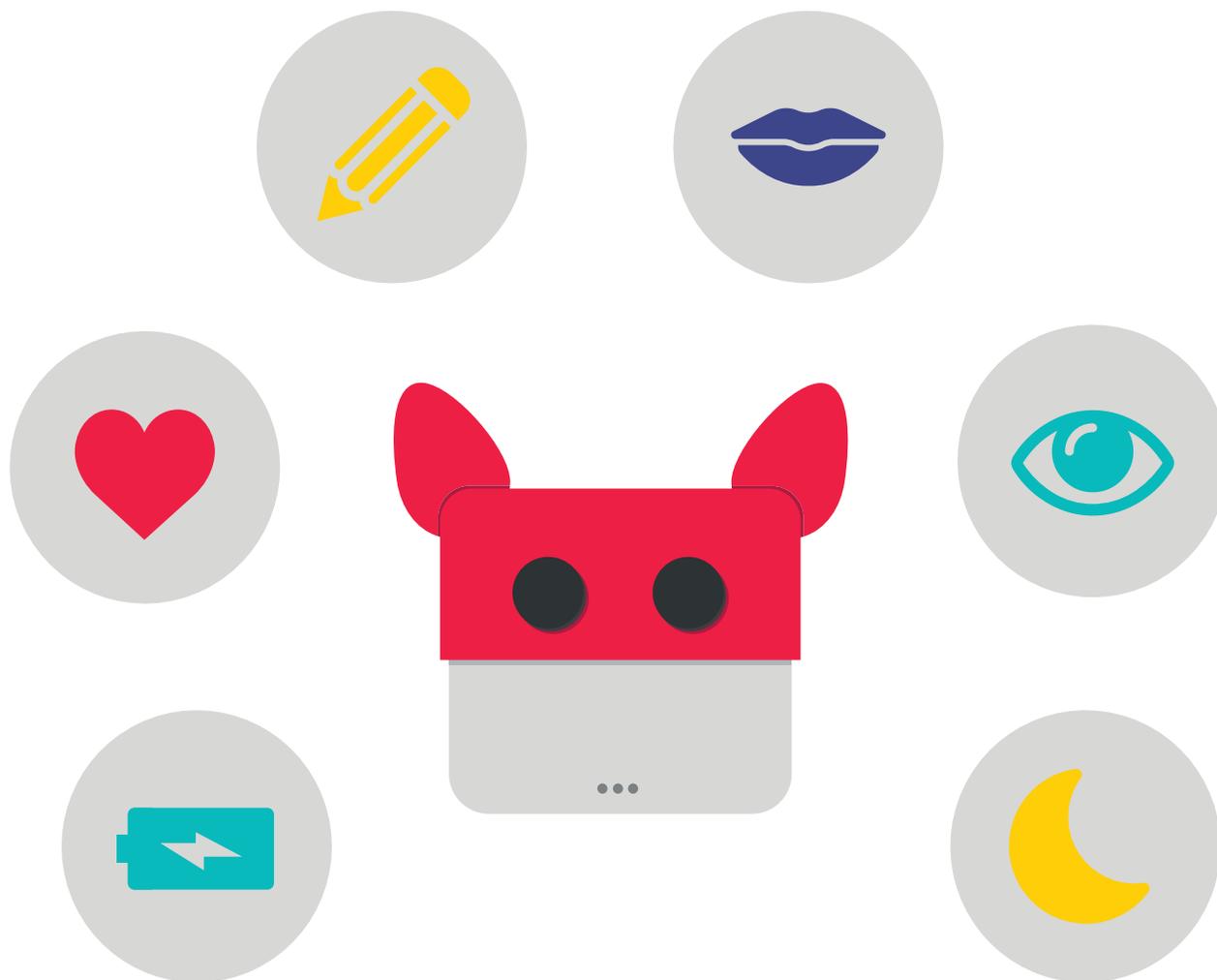
Logotipo



El logotipo está directamente relacionado con los colores y con la forma de el juguete. La parte superior de las letras del logo imitando la cabeza del juguete está en otro color, cada uno correspondiente con cada una de las cabezas que existen del juguete. Los colores escogidos tanto para el logo como para las cabezas del juguete han sido los colores

escogidos por los niños en el testeo de forma que cada forma esta relacionada con un color determinado. Al ser cuatro tipos de cabezas diferentes buscábamos un nombre para el juguete que fuese rápido de pronunciar y que también estuviese compuesto por cuatro letras, para que cada una correspondiera con las cabezas y los colores del juguete.

Funciones



Funciones



Detector de emociones

Tiene un programa interno que según los gestos faciales, la posición de las cejas, de los labios y los ojos es capaz de reconocer el tipo de emoción que el niño siente en cada momento.



Personalizable

Es totalmente personalizable, tu puedes elegir la cabeza que más te guste con su determinado color y con la app puedes personalizar al máximo tu juguete, la música que quieres que suene, el color de la luz que quieres que haga y además puedes ponerle nombre.



Batería recargable

Tiene un controlador de batería desde la app que te indica cuanta batería le queda y se puede recargar gracias a el soporte que va directamente a la luz. Este soporte detecta el juguete de forma que cuando esta cargando se enciende del color elegido por el niño.



Detector facial

Tiene una cámara incorporada en los ojos que gracias a un programa interno es capaz de reconocer las expresiones faciales de los niños.



Voz y música

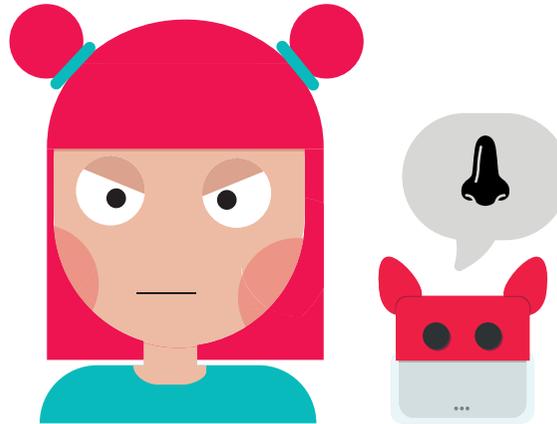
El juguete se comunica contigo dependiendo de las diferentes emociones que el niño sienta en cada momento. Tiene incorporados unos altavoces en la parte inferior del juguete desde donde sale el sonido, tanto la música elegida por el niño como la voz.



Luz

Cada vez que el juguete detecta una emoción se enciende una luz blanca brillante y habla dependiendo del tipo de sentimiento que haya reconocido en el niño. Además sirve como luz de noche para el niño cuando se va a dormir.

Emociones: Ira



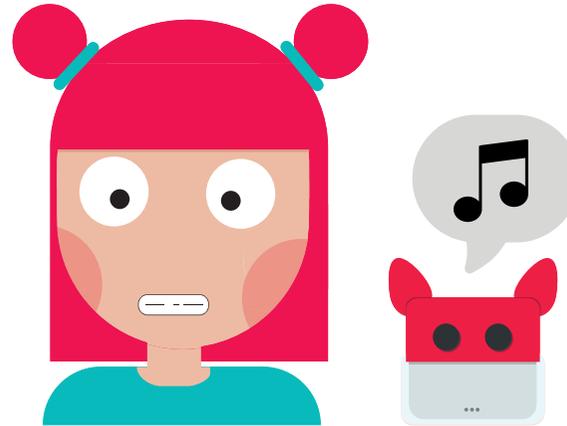
La **ira** es la emoción de la agresión o defensa y por tanto la primera reacción es la de estar enérgico , alerta e irritable.

En el caso de la ira los gestos faciales que se detectan para determinar esta emoción son que tiene una mirada fija, la boca cerrada y dientes fuertemente apretados, ojos y cejas ligeramente inclinados para expresar enfado.

Para tratar este tipo de emoción en los niños el mejor resultado es que aprendan a relajarse y a controlar esa fuerza interna.

Kuby cuando detecta la emoción de la ira en los niños lo primero que hará será encender una luz blanca para que llame la atención del niño. A continuación le dirá “¿Porque estas enfadado?”, enfatizando en la emoción que está sintiendo el niño para que el sea capaz de reconocerla. Y por último para poder superar juntos esta emoción le propondrá respirar juntos, con la finalidad de que se relaje, se calme y se olvide de aquello que le ha causado la ira.

Emociones: Miedo



El **miedo** es la emoción de la aprensión, el desasosiego y el malestar, y por tanto la primera reacción ante el miedo es la de protección o la de intentar escapar.

En el caso del miedo los gestos faciales que se detectan para determinar esta emoción son que hay una elevación y contracción de cejas y una fuerte tensión en labios.

Para tratar este tipo de emoción en los niños el mejor resultado es que se entretengan y movilicen una gran cantidad de energía con la finalidad de que se calmen.

Kuby cuando detecta la emoción del miedo en los niños lo primero que hará será encender una luz blanca muy fuerte, más fuerte que en el resto de sentimientos con el objetivo de minimizar el miedo del niño. A continuación le dirá “No tengas miedo”, enfatizando en la emoción que está sintiendo el niño para que el sea capaz de reconocerla. Y por último para poder superar juntos esta emoción le propondrá cantar una canción, una canción sobre la valentía, con la finalidad de distraerlo para que se olvide de lo que le dio miedo y de que esta canción le sirva en otros momentos.

Emociones: Sorpresa



La **sorpresa** es la emoción de la exploración, de la curiosidad y del interés por una situación novedosa que te está ocurriendo.

En el caso de la sorpresa los gestos faciales que se detectan para determinar esta emoción son que los párpados superiores suben, sin embargo los inferiores no están tensos. Y la mandíbula tiende a caerse.

Para tratar este tipo de emoción en los niños el mejor resultado es promover esta curiosidad e interés que tiene el niño hacia la cosa novedosa.

Kuby cuando detecta la emoción de la sorpresa en los niños lo primero que hará será encender una luz blanca para que llame la atención del niño. A continuación le dirá “Wow, Sorprendente”, enfatizando en la emoción que está sintiendo el niño para que el sea capaz de reconocerla. Y por último le propondrá seguir investigando, seguir explorando esa cosa nueva que acaba de descubrir con la finalidad de crear en el niño una conducta de interés y de atención a las situaciones novedosas.

Emociones: Tristeza



La **tristeza** es la emoción de la reintegración, nos da la posibilidad de valorar otros aspectos de la vida y fomenta la aparición de la empatía.

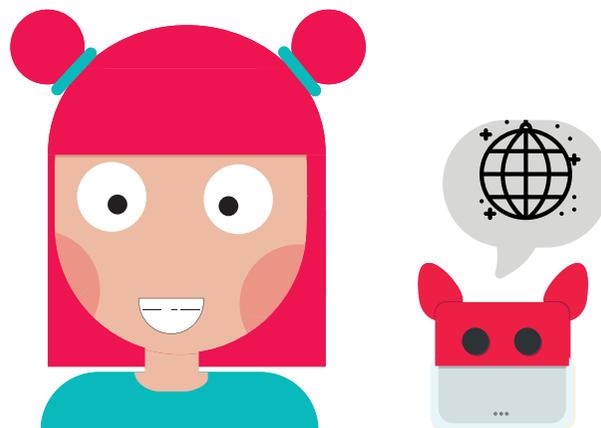
En el caso de la tristeza los gestos faciales que se detectan para determinar esta emoción son que los párpados superiores caen y las cejas se angulan hacia arriba. El entrecejo se arruga y los labios se estiran de forma horizontal.

Para tratar este tipo de emoción en los niños el mejor resultado es que aprendan que no es malo estar triste y que todo el mundo lo está alguna vez, pero que no está solo y que hay muchas cosas buenas en la vida.

Kuby cuando detecta la emoción de la tristeza en los niños lo primero que hará será encender una luz blanca para que llame la atención del niño.

A continuación le dirá “¿Porque estas triste?”, enfatizando en la emoción que está sintiendo el niño para que el sea capaz de reconocerla. Y por último le hablará y le pedirá que le cuente lo que le pasa con la finalidad de que se desahogue, vea que no está solo, que siempre habrá alguien que le escuche y que hay muchas cosas buenas en la vida y muchas personas importante en la vida que están siempre a su lado.

Emociones: Alegría



La **alegría** es la emoción de la afiliación, la de disfrutar de diferentes aspectos de la vida y generar actitudes positivas.

En el caso de la alegría los gestos faciales que se detectan para determinar esta emoción son que se produce una contracción del músculo que va del pómulo al labio superior y del orbicular que rodea al ojo y las mejillas se elevan.

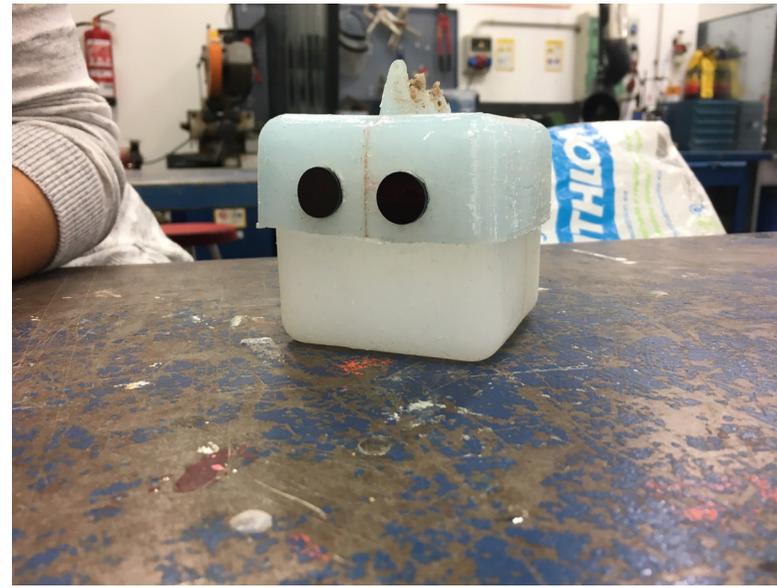
Para tratar este tipo de emoción en los niños el mejor resultado es que creen nexos de unión entre las personas y dotar al niño de sensaciones de vigorosidad y satisfacción. De forma que favorezca el aprendizaje y la memoria.

Kuby cuando detecta la emoción de la alegría en los niños lo primero que hará será encender una luz blanca para que llame la atención del niño. A continuación le dirá “¡Que bien, que feliz estas!”, enfatizando en la emoción que está sintiendo el niño para que el sea capaz de reconocerla. Y por último le propondrá bajar una canción con él, la cual el mismo niño habrá elegido con la app anteriormente. La finalidad es reforzar esta alegría que siente el niño, de que sienta satisfacción y que se quede con un buen recuerdo de ese momento, ya que es muy importante que tengas recuerdos positivos.

1er Prototipo



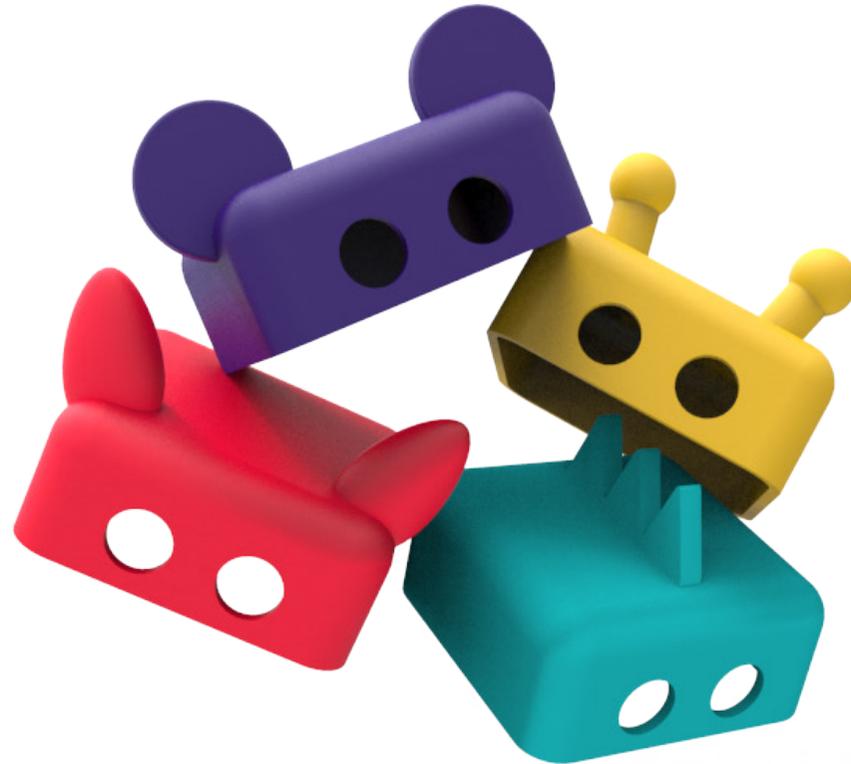
2nd Prototipo



Renders



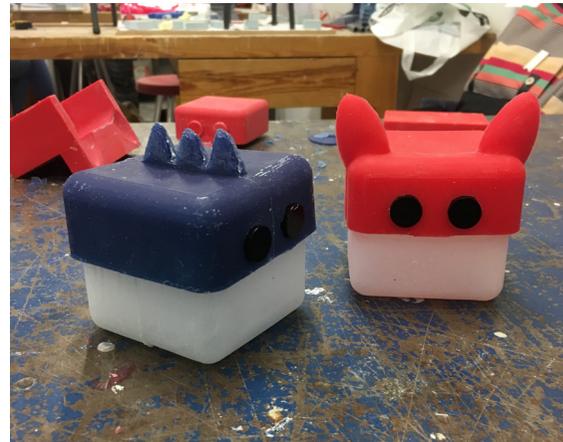
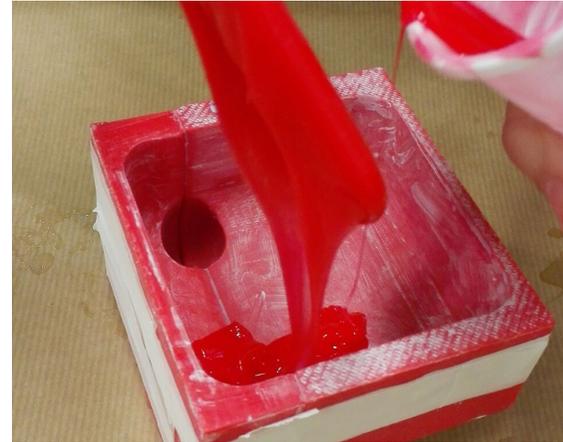
Renders



Renders



Realización



Producto Final



Producto Final



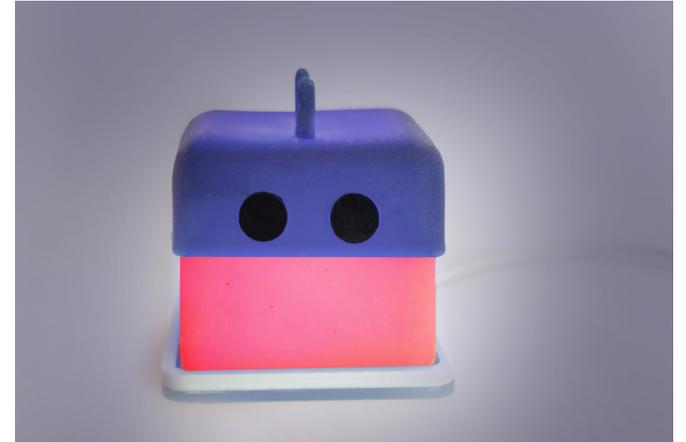
Cargador



Cargador



Luces



Aplicación

La aplicación ha sido diseñada con dos funciones, la de personalización del juguete por parte de los niños y la de seguimiento de las emociones del niño por parte de los padres.

Al iniciar la aplicación lo primero que debe hacer el niño es programar el juguete, determinando idioma, el color de su juguete y rellenar los datos con la ayuda de sus padres o de un adulto.

Una vez realizada la programación la aplicación ya se abrirá en la misma página siempre, donde aparece tu juguete con el nombre que le ha puesto el niño y donde tienes las diferentes opciones de personalización del juguete.

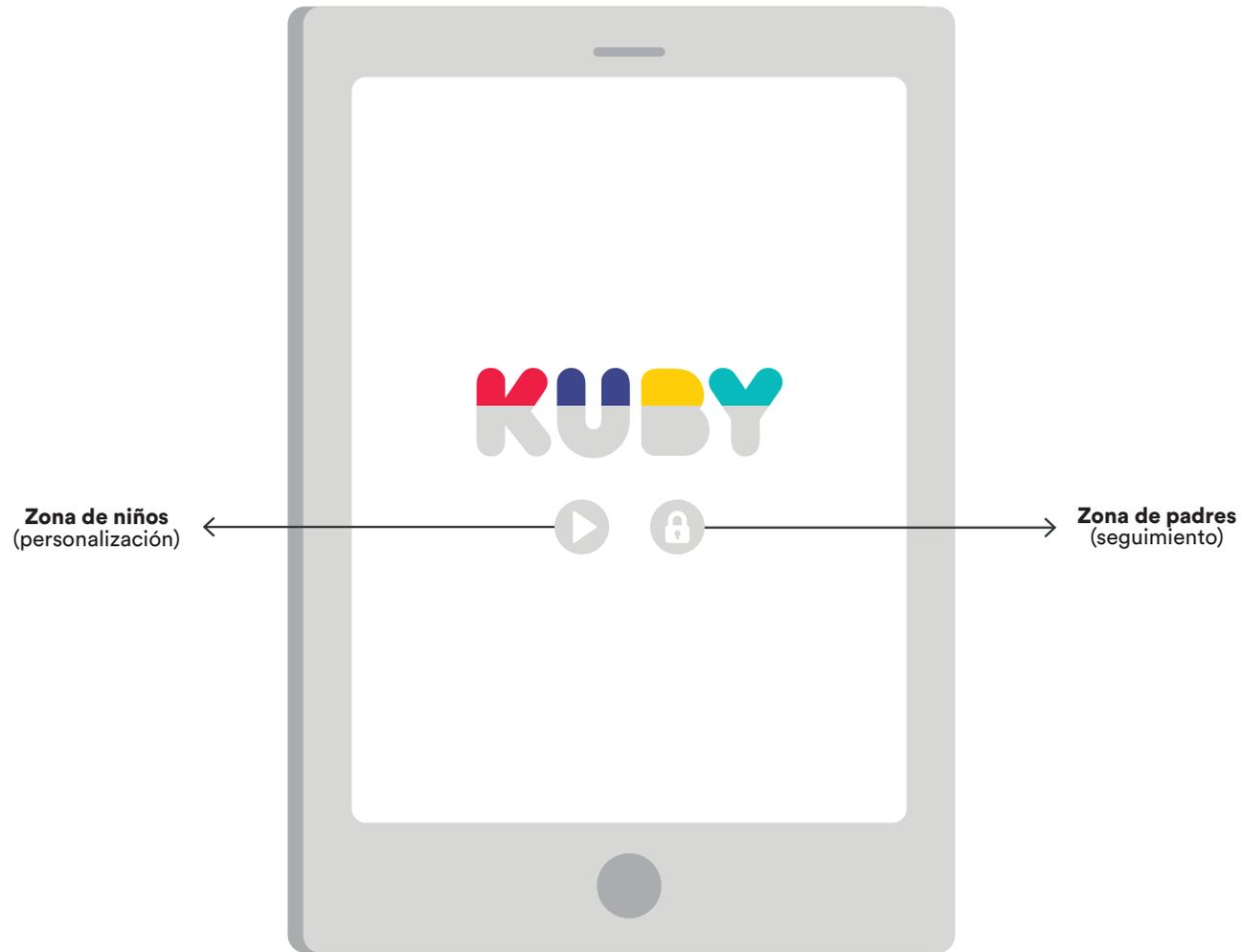
La app está pensada para que los niños sean capaces de poder usarla solos, y al ser una edad tan temprana en la que están aprendiendo a leer y escribir la app facilita todo lo posible para que puedan usarla y entenderla sin problemas.

Por ejemplo a la hora de elegir la música que quieren para cuando el muñeco este alegre, la música al seleccionarla se oirá directamente desde el juguete, pudiendo ser capaz de elegir la música que mejor le suene.

Lo mismo pasa a la hora de personalizar la luz, el juguete al seleccionar una de las luces de colores se pone del color seleccionado de manera que pueden personalizar su juguete de una manera mucho más directa y visual.

Por último, es una gran herramienta para el seguimiento de las emociones de los niños por parte de los padres, gracias a ella pueden saber que día han tenido que determinada emoción y a que hora y además teniendo la seguridad de que gracias a el juguete han desarrollado la emoción de una manera educativa y emocionante.

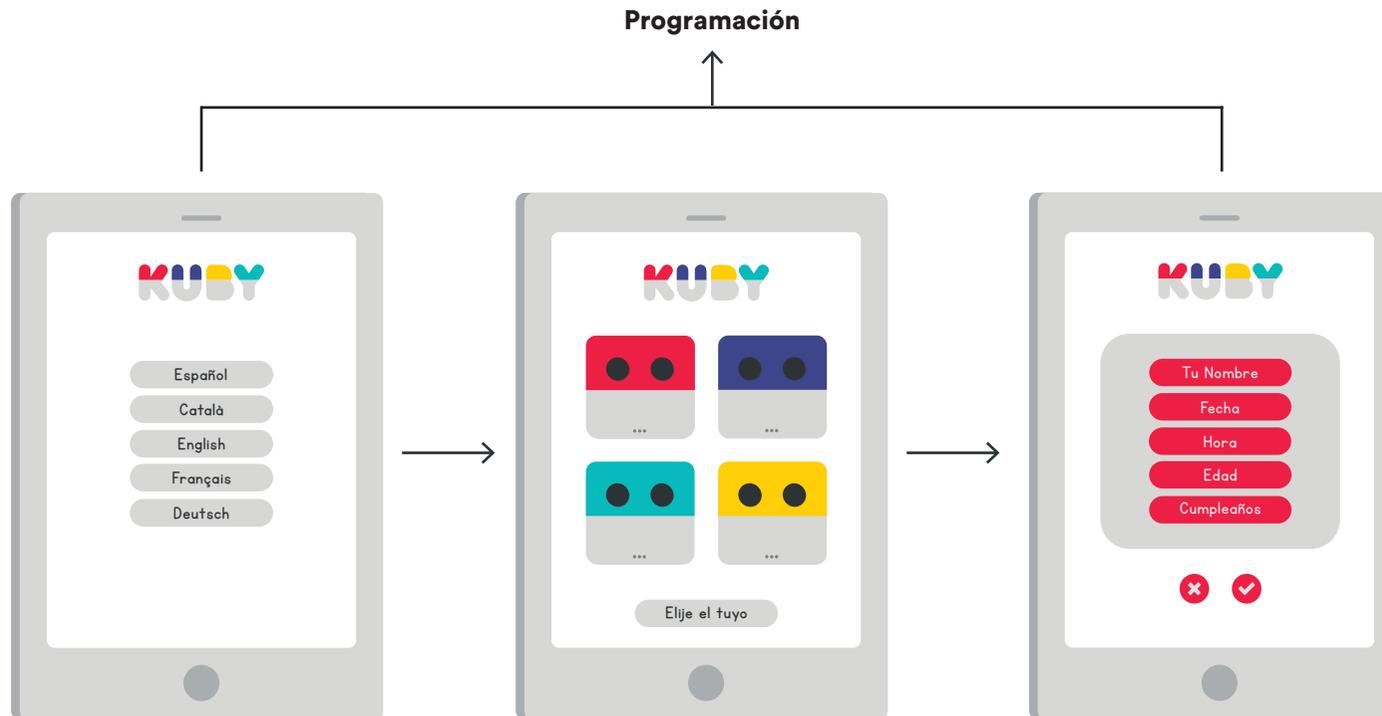
Aplicación



<https://marvelapp.com/16f5ca7/screen/17362544>

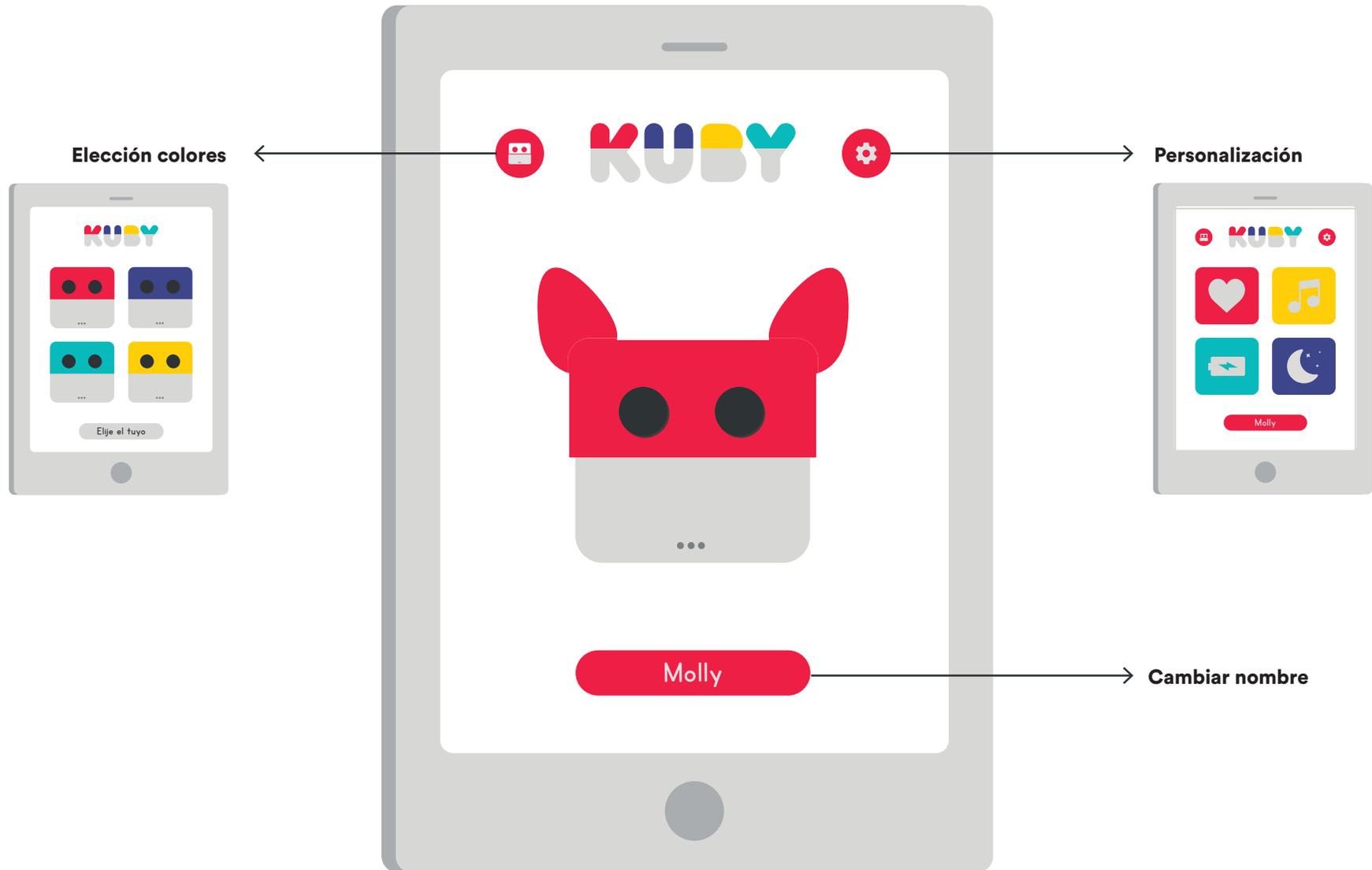
Aplicación

Zona de niños



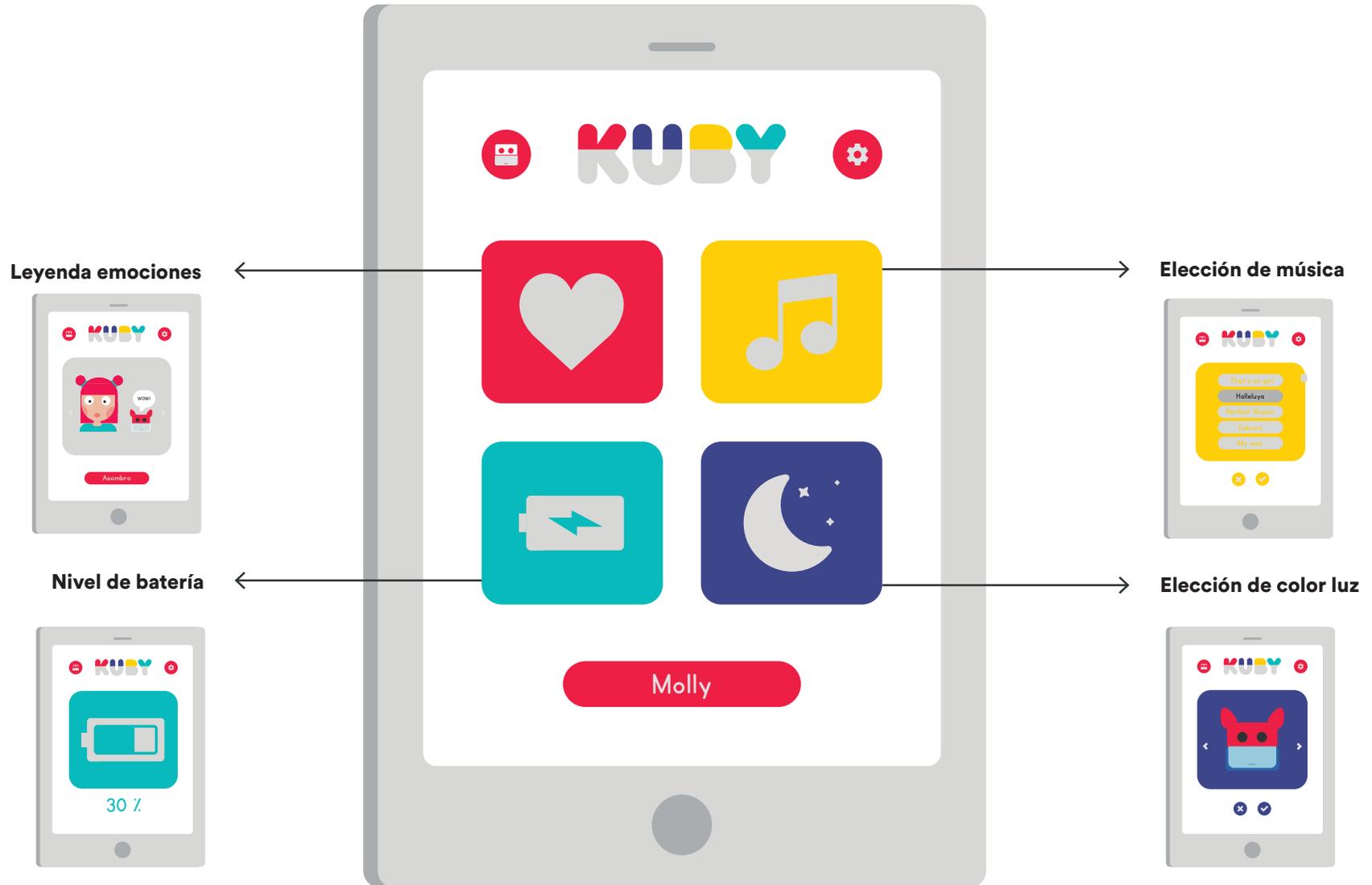
Aplicación

Zona de niños



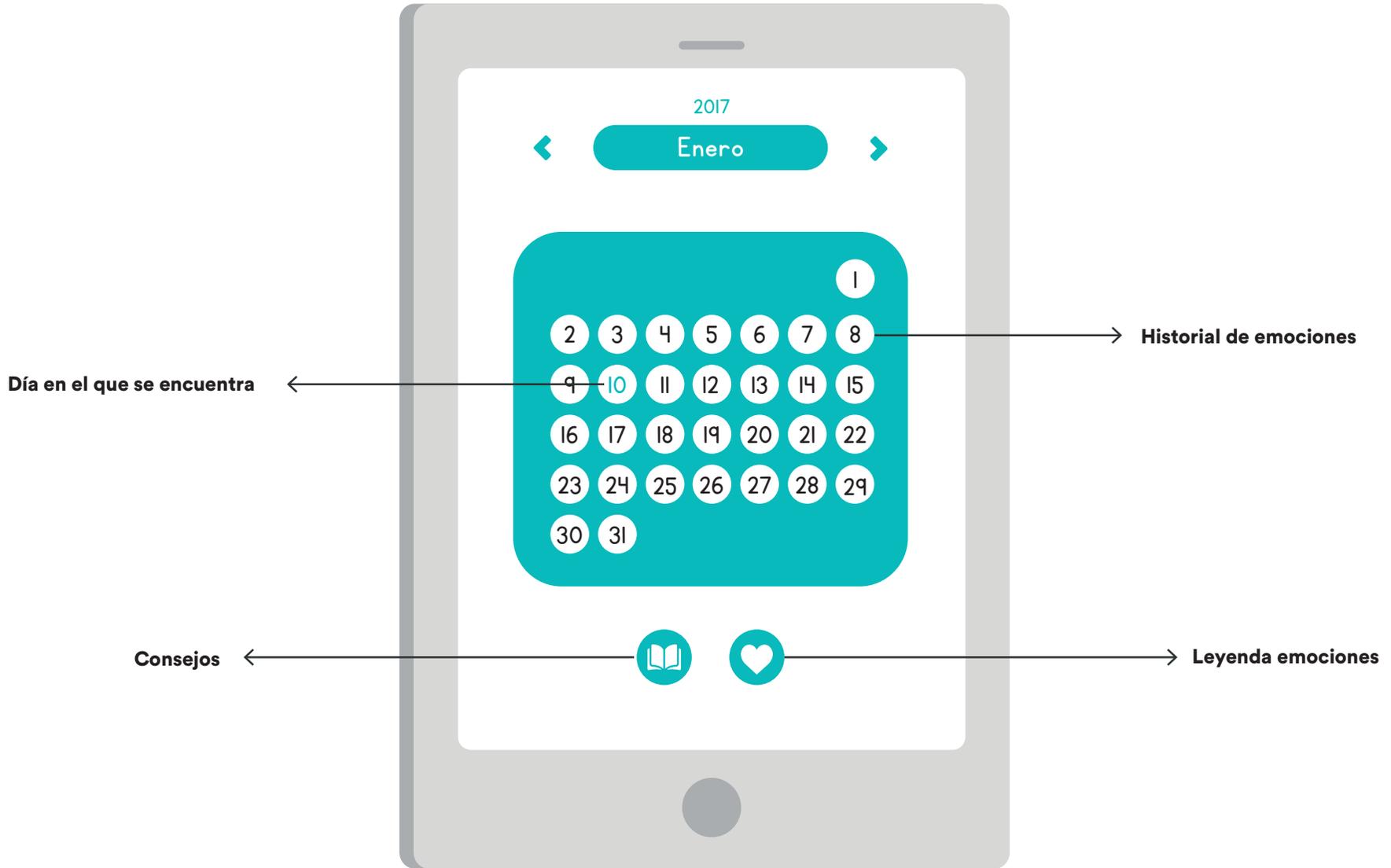
Aplicación

Zona de niños

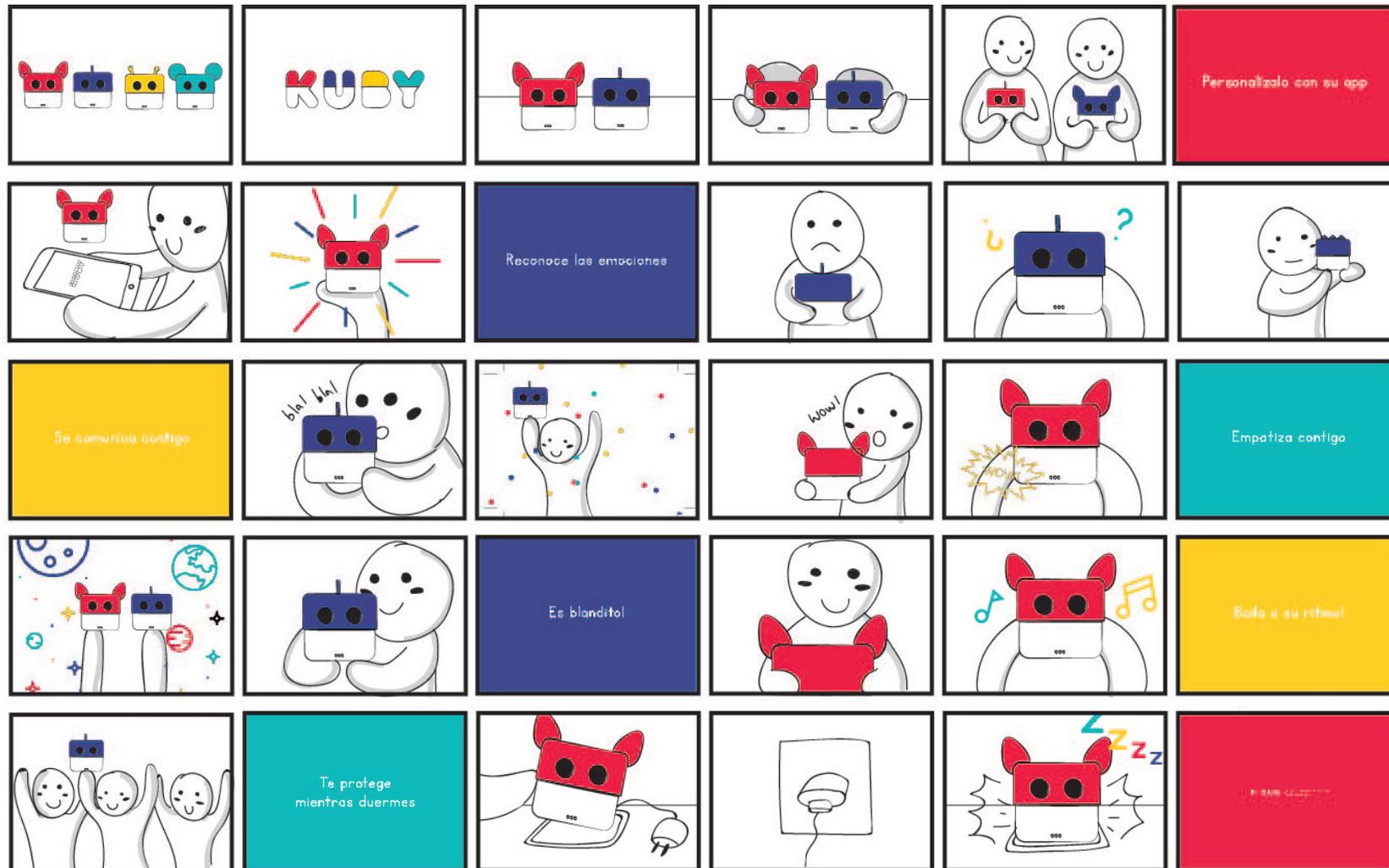


Aplicación

Zona de padres



Story Board



Making of



Making of



Making of



Video Kuby

<https://vimeo.com/195462238>