



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



**Acervo
Digital
Educativo**

Aplicaciones para trabajar emociones

Autor(a): Belém Colín Aguilar

Escuela Primaria Alfredo del Mazo Vélez 15EPR1702W

Xalatlaco, México

17 de enero de 2023



INTRODUCCIÓN

El concepto de enseñanza está estrechamente relacionado con el concepto de aprendizaje.

Enseñar y aprender son dos términos fuertemente relacionados apoyados entre sí por una relación dinámica. El aprendizaje es la adquisición de algo, la enseñanza implica dar algo.

Debido a que el término de aprendizaje puede expresarse en un área como el resultado de la enseñanza, es fácil mezclar ambos y decir que la tarea de la enseñanza es producir un aprendizaje productivo, cuando en realidad tiene más sentido expresar que una tarea central de la enseñanza es permitir al estudiante realizar las tareas del aprendizaje.

El presente trabajo no pretende incluir un análisis minucioso a cerca de los modelos de enseñanza no forjar una definición propia acerca de qué es enseñar. Sin embargo, podemos considerar a la enseñanza desde el punto de vista del docente o la institución educativa y definirla como “las estrategias que adopta la escuela para cumplir con su responsabilidad”. Enseñanza no equivale meramente a instrucción sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante diversos medios.

Esta acepción de la enseñanza es una de las más importantes porque supone atender de manera simultánea la práctica profesional, el plan de estudios y la organización de la clase. Para ello es conveniente, en primer lugar, humanizar el entorno de aprendizaje aplicando formas naturales de aprendizaje y examinar cómo se lleva a cabo la interacción entre la enseñanza y el aprendizaje. En segundo lugar, introducir una enseñanza dinámica de manera que el aprendizaje se produzca a través del plan de estudios, dónde el aprendizaje esté activamente comprometido intelectual, física y emocionalmente.

El binomio enseñanza-aprendizaje, se basa en la interacción entre iguales, la negociación, el intercambio de experiencias y en la participación crítica y activa en espacios apropiados para la comunicación. Con ello el proceso de construcción y adquisición del conocimiento adquiere tanta importancia como los resultados del aprendizaje.

De este modo, la enseñanza puede verse como la formación específica que proporciona la escuela, la aportación que la escuela realiza en el desarrollo intelectual de una persona.

DESARROLLO

El aprendizaje es una tarea que va intrínsecamente asociado con el desarrollo humano y consiste en “un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo”.

A sí mismo el profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje es quién pretende que la persona logre un aprendizaje. Entre sus funciones, se encuentra el diseñar, emprender y evaluar situaciones de aprendizaje para que el alumno alcance logros específicos. Esta relación enseñanza aprendizaje puede darse tanto en un proceso educativo como en un instruccional, el aprendizaje se auxilia de la planificación y una adecuada selección de los medios a utilizar. Hoy en día, estos medios de enseñanza pueden incluir videos, televisión, conferencias, videoconferencias, libros de texto o presentaciones informáticas.

Es deseable que los profesores de todos los niveles educativos tengan la capacidad para promover en sus alumnos el aprendizaje de esos conocimientos. Se debe considerar la naturaleza del aprendizaje para poder proponer medios de enseñanza eficaces que produzcan aprendizajes significativos.

Así, al conocer los procesos internos que llevan al alumno a aprender, manejará algunas ideas para propiciar, facilitar o acelerar el aprendizaje.

Para que el profesor pueda realizar mejor su trabajo, algunos autores consideran la reflexión, no sólo de su desempeño como docente, sino de la forma en que aprende el alumno, en cuales son los procesos internos que lo llevan a aprender en forma significativa y en que puede hacer para propiciar este aprendizaje.

Una forma de aprendizaje es la inclusión de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), tanto en el aprendizaje tradicional como el aprendizaje a distancia. Las TIC en la educación pueden fungir como un medio o un recurso más para la educación, pero desde un punto de vista pedagógico, la interconexión que crean no es necesariamente el principal recurso para el aprendizaje, pero si lo es la calidad de dichas interacciones que puedan desarrollarse en función de los medios y recursos tecnológicos e informáticos.

Los tiempos actuales demandan enfocar la educación desde una visión humanista, que se coloque en el centro del esfuerzo formativo, tanto a las personas como a las relaciones

humanas y al medio en el que habitamos. Ellos implican una serie de valores para orientar los contenidos y procedimientos formativos y curriculares de cada contexto y sistema educativo.

Es importante considerar que las perspectivas para la educación en línea estarían tendientes a generar espacios para el conocimiento y formación del alumnado a través de diversos métodos. Pero es la práctica docente uno de los elementos decisivos para hacer propuestas innovadoras en colaboración un factor considerable para rebasar las condiciones que pudieran limitar el proceso de aprendizaje en los ambientes virtuales.

El aprendizaje se da en la medida en que el individuo se siente involucrado y en este sentido es que el ambiente mediado por tecnologías provoca procesos de aprendizaje, no es la tecnología, sino su uso didáctico.

La conformación de una ciudadanía digital es una prioridad en la agenda de los países que han incorporado el uso de las TIC a la educación, como parte de la formación básica de los estudiantes. Por ello la escuela se considera un espacio fundamental para fomentar entre la comunidad educativa una cultura de uso de tecnologías sustentada en valores como la ética, la legalidad y la justicia.

APLICACIONES PARA TRABAJAR EMOCIONES

LAS EMOCIONES

La emoción es un componente complejo de la psicología humana. Se conforma de elementos fisiológicos que se expresan de forma instintiva y de aspectos cognitivos y socioculturales conscientes e inconscientes, lo que implica que las emociones también son aprendidas y moduladas por el entorno sociocultural y guardan una relación de pertinencia con el contexto con el que se expresan. Su función principal es causar en nuestro organismo una respuesta adaptativa, ya sea a través de sensaciones de rechazo o huida, o bien de acercamiento y aceptación. Las emociones se pueden clasificar en emociones básicas de respuesta instintiva como la ira, la alegría, la tristeza, el miedo, el asco o la sorpresa.

tres aplicaciones educativas para trabajar con los alumnos las emociones.

De las tres que se mencionan son para Android.

LA PRIMERA APLICACIÓN es EmoPLAY

«EmoPLAY es una herramienta digital que permite entrenar el reconocimiento de varias emociones a través de las expresiones faciales.

Mediante una webcam o cámara integrada, EmoPLAY trabaja con distintas emociones como alegría, tristeza o enfado de manera sencilla. Tras la elección de la emoción a trabajar, y una explicación tanto de la expresión facial asociada como de una situación en la que aplicarla, el usuario debe realizar los gestos que determinan esa emoción, por ejemplo sonreír para expresar alegría, y EmoPLAY analizará automáticamente su imagen indicando si la expresión es adecuada o no.

El programa ofrece configuraciones personalizadas para, por ejemplo, ajustar la sensibilidad del algoritmo de reconocimiento (mayor o menor dificultad), asociar una imagen de contexto que ayude a trabajar la emoción, modificar el refuerzo dado al usuario o el tiempo disponible para conseguir expresar la emoción.

El proyecto, impulsado por Fundación Orange, está desarrollado por CTIC Centro Tecnológico en colaboración, como Comité Científico, del Grupo de Investigación sobre Discapacidad (GID) de la Universidad de Oviedo

Sistema Operativo: Windows 7 o Superior.

RAM: Recomendable al menos 4GB.

Tipo de ordenador: portátil, equipo de mesa o Tablet.

Otros: cámara (webcam/ integrada), conexión a Internet, teclado y ratón.

Ésta es la preferida para muchos docentes porque es muy interactiva y participativa, involucra al alumno. Es una aplicación gratuita y proporcionada por la «Fundación Orange».

LA SEGUNDA APLICACIÓN se llama «Autismo – Descubra emociones».

Es una aplicación de AMIKEO, que además de comprar esta aplicación, si accedes a su compra podrás disfrutar de otras 10 aplicaciones más que tienen en el mercado (carpeta de comunicación móvil, puzzles, actividades para clasificar, para trabajar con las interacciones sociales...)

Al inicio de la aplicación nos ofrece un pequeño tutorial en el que nos dice qué vamos a encontrar en ella: Descubrir las emociones y entrenarnos para reconocerlas.

Hay 6 emociones con las que trabajar y son: enojado, asustado, feliz, triste, sorprendido y enfermo.

Aprender las emociones gracias a tres divertidos juegos: pares, intruso y adivina.

También tenemos unas estadísticas de nuestro progreso para conocer el tiempo dedicado por ejercicio y la puntuación obtenida.

Podemos personalizar la animación para la emoción con unas imágenes que vienen en la aplicación o bien subir las nuestras propias desde el móvil o la tablet.

En la pantalla inicial, encontramos un símbolo de cierre de pregunta en el que podemos encontrar información sobre la aplicación.

Contiene 5 animaciones y 3 sonidos para felicitar el trascurso del juego de manera positiva.

En cada uno de los juegos encontraremos dos niveles:

Empezar. Donde las imágenes para emparejar son de la misma persona y con la misma emoción.

Profundizar. Las emociones que debemos relacionar son las mismas, pero cambia la persona que la ejecuta.

Esta aplicación solo nos habla de tres emociones, pero lo hace una forma tan motivadora que es suficiente si el alumno aprende a reconocer y ejecutar estas emociones. Son muy comunes para el alumnado: alegría, tristeza y enfado.

El proceso de la aplicación es:

1. Explicación de la emoción y propuesta personalizada de cómo se forma la expresión en la cara.
2. Propuesta personalizada de expresión facial. Ejemplo con una imagen real.
3. Reflejo virtual: visualización de la propia imagen en la pantalla y, simultáneamente, reconocimiento automático de la emoción. Los niños tienen que realizar la emoción frente a la cámara.
4. Feedback personalizado asociado al refuerzo positivo en caso de correspondencia con el paso 3. Con esto nos queda demostrado que el alumno ha reconocido como se forma esta emoción en nuestra cara, por tanto, la reconoce en nuestros gestos.

LA TERCERA APLICACIÓN es «**Aprende las emociones**». Es de Napko. Es una aplicación que está incluida en «El árbol de los juegos» (colección de juegos divertidos y educativos para niños).

Se trata de distinguir las emociones gracias a las historias que cuenta Quique, una ardilla que guía en la aplicación al alumnado. Las características de esta aplicación son:

En la pantalla inicial Quique te da la bienvenida, en esta pantalla encontramos una imagen del campo con un gran árbol en la imagen central, una casa a lo lejos y un pequeño picnic en el suelo.

En el tronco del árbol accedemos al juego de las emociones. Allí nos encontramos con tres niveles: fácil, medio y difícil.



Imagen 1. Portada inicial de la aplicación.



Imagen 2. Clasificación de niveles del juego.



Imagen 3. Dinámica del juego de emociones

En los niveles: fácil y medio, Quique nos dice que arrastremos la emoción que nos pide hacia un signo de interrogación. Identificamos 12 emociones.

En el nivel difícil, Quique nos cuenta una pequeña historia que le ocurre y debemos buscar entre las imágenes la emoción que siente el personaje según lo que le ocurre.

Otras cosas que debemos saber sobre esta aplicación son:

Todas las instrucciones a seguir son realizadas por voz (la ardilla Quique) y encontramos esta aplicación en varios idiomas: español, inglés, finlandés y árabe.

La aplicación incluye una casa de juegos en 3 dimensiones donde el alumno se moverá con unos mandos en la pantalla y podrá jugar a juegos de construcciones y un coche de juguete.

incluye un libro de colorear con 10 dibujos. También puedes hacer uno y colorearlo.

Cuando llegan al nivel difícil y el alumno tiene que pensar en cómo se siente el personaje para identificar la emoción es lo que más me gusta de aplicación. Sin embargo, las

imágenes de las emociones no son fáciles de identificar y los nombres usados para referirse a ellas son más bien propios del lenguaje latino, como enojado».

Aunque no es una aplicación me gustaría incluir en esta publicación una página web, la cual incluye un juego muy enriquecedor para trabajar las emociones. Esta página es: <http://www.czpsicologos.es/>

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/juegos.php> Se puede jugar en tablet o móvil, porque son juegos de arrastrar o tocar y en el ordenador no se pueden llevar a cabo.

Los juegos que nos ofrecen para trabajar son:

La ruleta de las emociones. Se trata de girar la ruleta, nos sale una emoción y debemos interpretar la imagen relacionándola con una pregunta o situación. Veremos un ejemplo en un vídeo que voy a mostrar más abajo.

Nuestras emociones. Nos explican que son las emociones, y nos hablan de cada una de ellas. Gracias a los ejemplos vamos conociendo estas emociones.

Cada oveja con su pareja. Es un memorama para reconocer emociones que son semejantes.

¡Esfúmate! Tenemos que tocar a la imagen que represente la emoción que nos piden. Así esta tarjeta se esfumará.

ejemplos de trabajo con este recurso:



Imagen 4. Portada de las emociones dentro del juego.



Como lo trabajamos después del libro «El monstruo de los colores», introducimos los juegos charlando sobre ello.



Imagen 5 y 6. Alumno jugando la aplicación de las emociones.

CONCLUSIONES

Las emociones juegan un papel muy importante en las relaciones sociales en el aprendizaje.

De los estudiantes, ya que desarrollan capacidades para fortalecer su autoestima, aprender a expresar sus emociones, lograr acuerdos y resolver conflictos.

Las oportunidades que nos ofrecen los dispositivos móviles y sus aplicaciones, teléfonos móviles, tabletas y lectores de libros y considerando que ninguno es capaz de reemplazar al otro, ya que cada uno tiene características específicas que los hace imprescindibles en la educación, es muy posible que en un tiempo no muy lejano los alumnos de nivel básico asistan a la escuela con un teléfono móvil, una tableta y un lector de libros en vez de una mochila llena de libros y cuadernos.

BIBLIOGRAFÍA

- Dávila, Sergio. El aprendizaje significativo (2012).
- Mills Gagné, Robert. Las condiciones del aprendizaje. Ciudad de México: Interamericana, 1987.
- Cobo, Cristóbal; Moravec, John Introducción al aprendizaje invisible. La revolución fuera del aula Reencuentro, núm. 62, diciembre, 2011 Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México.
- <https://auticiel.com> amikeo enfant.