



Conectarse *para* Desconectarse

Macarena Fritz





Memoria título II

Macarena Fritz

Diseño gráfico

Profesora: Irene Pardow
Ayudante: Constanza Fernández
Año: 2022

Video Abstract:



Introducción

Conectarse para desconectarse Conectar para desconectar

Todo parte con la percepción del mundo que tenía cuándo era una niña de 5 años con mi mejor amiga de 4 en la época de los 90s, nuestros padres nos cuidaban, pero al mismo tiempo nos daban libertad para conocer la realidad, nosotras escalábamos el cerro solas, subíamos al techo creyéndonos gatos, andábamos en kayak y hasta nos tirábamos por las escaleras por medio de un colchón, por otro lado, también jugábamos en consolas y en el computador, aun así teníamos esa autonomía de estar al aire libre y descubrir sus peligros. Si bien, esto fue super peligroso tuvimos una muy buena infancia y aprendimos desde la experiencia, por esta razón llegué a plantearme:

¿Qué pasa en las nuevas generaciones digitalizadas?, además de tener la tecnología a la mano ¿cómo ha cambiado a esta generación? Y por último, ¿la pandemia potenció aún más la digitalización con el ciber-estudio y socialización en casa?

Aunque nosotras vivimos la digitalización, fue en sus comienzos y había menos maneras de acceder al internet, en este proyecto se busca levantar información de los niños de 5 a 11 años denominados “Alfa” y de sus tutores para poder entenderlos y encontrar que problemáticas nuevas se presentan en un mundo que está en constante cambio.

La nueva generación 100% digital apodada con el nombre “Alfa” (2010-2021) y la “generación Z” (1994-2009) son las expuestas al nuevo contexto histórico mundial, en el año 1991 comienza el acceso a internet con la llegada de “www” (World Wide Web) y en 2019 se incorpora la pandemia por coronavirus, esto se adiere fuertemente a la digitalización, es decir, si antes los niños se tranquilizaban jugando por medio de dispositivos digitales y ya no preferían ir al exterior, actualmente se suma la ciber educación, al no poder salir por un virus mortal para algunas personas, ahora el estudio pasó a ser online, bajando su exposición al aire libre y socialización.

Por consiguiente nace la motivación de investigar como han cambiado las generaciones en la infancia, ya que, su comportamiento está vinculado al crecimiento del internet, se comenzará estudiando la transformación de la niñez en las distintas generaciones, principalmente su manera de jugar, socializar e interactuar, se estudiará la era digital con sus comienzos con sus respectivos cambios en la sociedad, la pandemia y sus efectos de digitalización en niños, se encontraran que tipos de sistemas educacionales hay en Chile, en que consiste y provocó el tele-estudio en la niñez, se analizará sus características, sus intereses, sus preferencias y aplicaciones móviles y por último su nueva socialización y necesidades.

La metodología que se ocupará es la de una investigación formativa, en la cual se levantará información por medio de entrevistas a las distintas generaciones para entenderlas de una forma más cercana poniendo de foco principalmente a los niños, que son los expuestos a la digitalización en su formación a futuros adultos. Se utilizará investigación bibliográfica, así se considera todos los factores

y aristas que se involucran, con sus dificultades y beneficios objetivamente. La problemática principal que busca resolver el proyecto es abordar a través del diseño la digitalización buscando modificaciones para que no merme los espacios de ocio y aprendizaje análogos, en otras palabras, conectarse para desconectarse.

Índice

Contenido

Capítulo I

Pág. 10

01 Definición del problema

Páginas

/1.1	Introducción memoria.....	5
/1.2	Formulación de la pregunta.....	11
/1.3	Justificación del proyecto.....	12
/1.4	Objetivos generales y específicos	13
/1.5	Período de tiempo	14

Capítulo II

Pág. 16

02 Marco teórico

/2.1	Investigación.....	17
2.1.1	Estudio generacional en la niñez	18
2.1.2	Forma de jugar: <i>de lo análogo a lo digital</i>	33
2.1.3	Era digital: <i>comienzos y sus efectos</i>	44
2.1.4	Evolución de dispositivos digitales.....	50
2.1.5	Pandemia y Ciber Estudio en niños.....	59
2.1.6	Puntos de vista digitalización en niños.....	65
2.1.7	Porcentaje acceso a internet de niños en Chile	73
2.1.8	Intereses de los niños chilenos.....	78
2.1.9	Entrevistas niños y tutores	85
2.1.10	Síntesis gráficos entrevistas.....	117
/2.2	Marco contextual.....	120
2.2.1	Estado del arte.....	122
/2.3	Usuario/Audiencias.....	125

Índice

Contenido

Capítulo III

Pág. 127

03 Proyecto de diseño

/3.1 Brief de diseño.....	128
/3.2 Referentes.....	130
/3.3 Marco proyectual.....	132
3.3.1 Presentación de la propuesta.....	132
3.3.2 Objetivos de diseño.....	134
3.3.3 Fundamentación de la propuesta.....	135
3.3.4 Conceptos asociados.....	138
3.3.5 Referentes gráficos.....	139
/3.4 Desarrollo proyectual.....	140
3.4.1 Ideación formal.....	140
3.4.2 Proyecto y criterios de diseño.....	141
/3.5 Gestión del proyecto.....	186
3.5.1 Factibilidad del proyecto.....	186
3.5.2 Costos asociados.....	187
/3.6 Conclusiones.....	189
/3.7 Bibliografía.....	190
/3.8 Anexos.....	190



/1.1 Introducción memoria

/1.2 Formulación de la pregunta

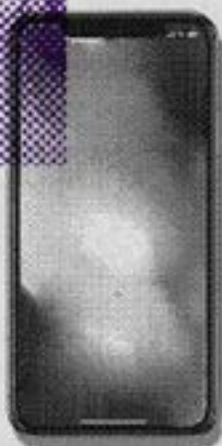


/1.2 Justificación del proyecto

/1.3 Objetivos generales y específicos



/1.4 Período de tiempo



Capítulo

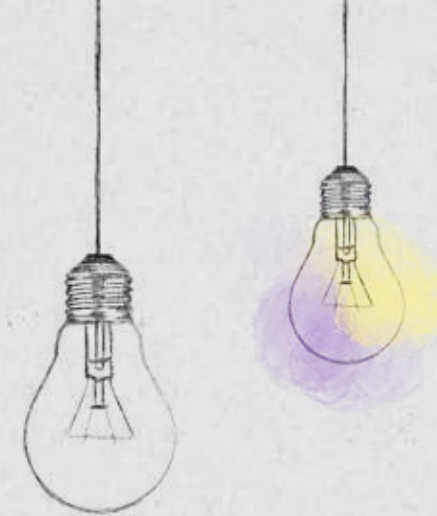
01

?

¿Qué cambios ha traído la digitalización en la niñez y es posible a través del diseño lograr que esta conexión con la tecnología tenga beneficios en su infancia?

1.2 Justificación del proyecto

Motivación personal y justificación



Justificaciones:

01

Desde la digitalización aparece una problemática, las nuevas generaciones en su niñez solo se tranquilizan con los dispositivos digitales, se pierden las ganas de ir a jugar físicamente, poco gasto de energía, poca interacción social, sobre esfuerzo de la vista a temprana edad, falta de formación del entorno y de cómo tratar a los otros niños. Los padres les regalan tecnología para mantener la comunicación, cuidarlos del exterior y debido a situación del último tiempo, es decir, la pandemia, los niños hasta estudiaron en casa, creando una disminución de socialización y en el momento de aprendizaje tuvieron que pegarse en una pantalla.

02

Todo lo que se ha creado sostiene un origen pasado de generaciones, los juegos de mesa de antes, que se jugaban en grupo actualmente están de forma digital, el vaso con el hilo para comunicarse ahora es un "Walkie Talkie" y "WhatsApp" pasó a ser el nuevo teléfono, la tecnología se desarrolla y los nuevos niños con ella. Quizás que hubiese pasado sin el internet en un mundo pandémico como el actual, cómo hubiesen estudiado los niños, adolescentes, adultos y universitarios, la digitalización de cierta manera salvó las comunicaciones y como todo, contiene sus ventajas y desventajas, debido a esto se justifica rescatar los beneficios de esta desde el diseño.

Motivación

Se ha observado un cambio en la niñez con el contexto actual, la motivación principal es la de una infancia con libertad, encontrar una manera de conectarse para desconectarse con la idea de valorar la tecnología, pero con la unión de la tecnología del pasado.

1.3 Objetivos

Generales y específicos

¿Qué cambios ha traído la digitalización en la niñez y es posible a través del diseño lograr que esta conexión con la tecnología tenga beneficios en su infancia?

Objetivo General

Señalar los cambios asociados a la era digital en la niñez, para **evaluar** la factibilidad de reivindicar la tecnología desde el diseño, a partir de los intereses de los niños y su cercanía con la digitalización.

Objetivos Específicos

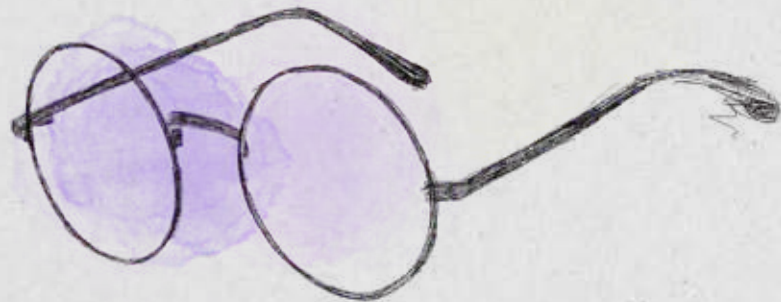
Evidenciar los cambios que trajo la era digital en la niñez, comparando las distintas generaciones en la sociedad chilena.

Reconocer los cambios de la digitalización y pandemia en niños.

Recoger datos específicos a través de entrevistas, para evidenciar los cambios y características de los niños chilenos en sus preferencias al jugar, socializar y estudiar.

Identificar cómo comenzó la era digital y la evolución de los dispositivos digitales.

Evaluar desde distintos puntos de vista a partir de bibliografía los beneficios y contras de la digitalización en la infancia.



1.4 Periodo de tiempo

Consideraciones históricas o de margen de tiempo en el que se moverá la investigación

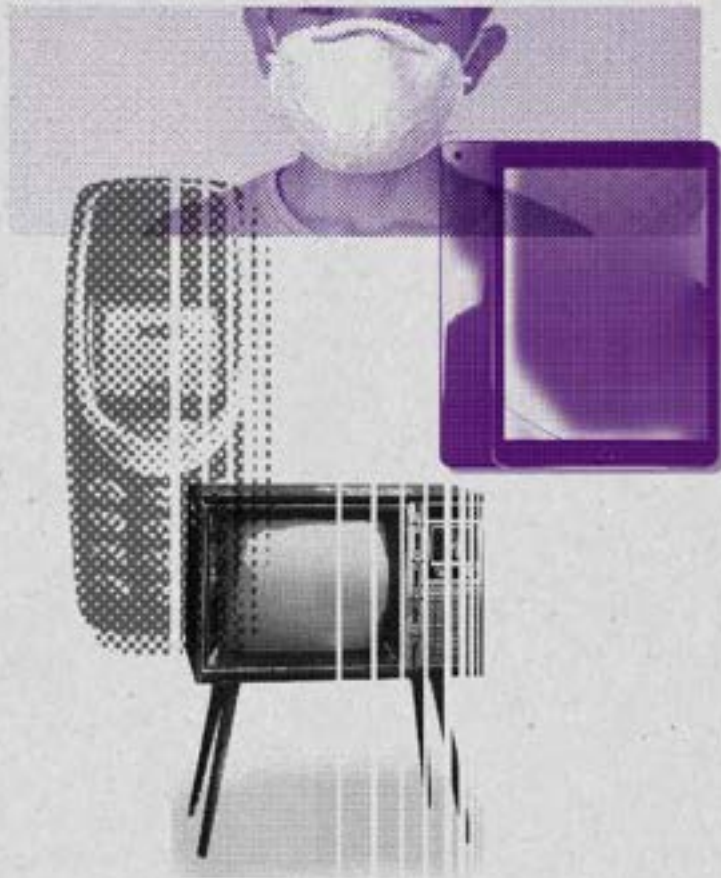


Se analizará la época generacional, ya que es la mejor manera de visibilizar cómo en cada contexto los niños tienen distintos intereses y de acuerdo con el ambiente en el que nacieron cambia su forma de interactuar con el entorno.

Generaciones:

Baby Boomers **1945-1964**
Generación X **1965-1981**

Millennials **1982-1997**
Generación Z **1998-2009**
Generación Alfa **2010-2021**



Capítulo

02

“la memoria del pasado nos permite comprender el presente para construir el futuro”

- Norbert Lechner

2.1.1 Estudio generacional: Diferencia en la niñez de las generaciones



Marco teórico

2.1.1 Estudio generacional de la niñez

Un cambio a la digitalización

“Conjunto de personas que habiendo nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación” – Significado Real academia española.

El cambio de conductas de una generación ya no solo se trata del contexto histórico en el que nacen, sino que del desarrollo de tecnologías que existen, repercutiendo en la actitud como también en sus preferencias. La era del internet comenzó con los “Millennials”, a partir de ahí todos los cambios generacionales que vienen son alrededor del progreso de la digitalización, marcando un antes y un después, “Diferenciar a las generaciones por edades es “artificial”, la llegada de la tecnología digital es lo que define a cada una de ellas” (Marc Prensky, 2020).

Para dar comienzo a esta investigación de título, es determinante entender las distintas generaciones, principalmente poniendo en foco que tipo de tecnología tenían a su disposición en la niñez y como trasciende en su comportamiento de adultos, los dispositivos están en constante desarrollo y los niños cambian conjunto las herramientas con las que nacen.

Se analizará brevemente las distintas generaciones, que tipo de niñez tuvieron y en que adultos se convirtieron:

BBC News Mundo. (2018, 19 enero). ¿Qué significa realmente ser un «millennial» y cuáles son los mitos y las verdades sobre esta «generación perdida»? <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42722807>



Baby Boomers

1945 a 1964:

Última generación sin internet, son llamados “niños de la postguerra”, según (Reyes, 2019), tuvieron una infancia de socialización al aire libre, más tranquila que las anteriores, juegos análogos como las canicas, el gato, rayuela, trompo, yoyo, tiro al blanco, resorteras, carreras, entre otros entretenimientos sin tecnología de por medio. De acuerdo con el relato de Guillermo Fritz de 57 años: *“jugaba con un carrito que le faltaba ruedas, hacía arcos de flecha, dardos de papel y una resortera para tirar piedras a los vecinos”* (2021).

Cualquier objeto o actividad era suficiente para divertirse durante todo el día, constantemente vinculados a la naturaleza, los amigos y el entorno. Andar en patineta o bicicleta con los vecinos, irse a jugar al exterior sin volver hasta que oscurecía, era común en su niñez. Su manera de interactuar era análoga y alejada de lo que es el internet del mundo contemporáneo o actual.

Reyes, P. (2015, 9 diciembre). Infancia de ayer y de hoy. Diferencias y claves para una buena educación | Caligrafix. Caligrafix. <https://www.caligrafix.cl/entry/974-2>



Radio



Primera TV

Estos niños se dotaban de sentir seguridad e independencia fuera de su hogar. La tecnología que tenían a su disposición los primeros niños “Baby Boomers” era principalmente la radio y el teléfono fijo que funcionaba dando vueltas un disco, al pasar los años se incorpora el vinilo para escuchar música y la televisión, llegando a Chile en 1959 con la primera transmisión de “Tele 13”, era en blanco y negro. En la adolescencia o adultez leían libros y diarios. Criados en la niñez por la generación antecesora llamada silenciosa proveniente de guerras y censuras, los Baby Boomers se caracterizan por ser adultos tradicionalistas, protectores de la familia heterosexual y muchas veces religiosa, el internet con la globalización ha cambiado a la sociedad, las nuevas generaciones dependen menos de la crianza de sus padres en sus valores como personas independientes y se informan por medio de los dispositivos, teniendo la información al alcance.



Díaz, S. C., López, L. M. y Roncallo, L. L. (2017). *Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, X y Millennials*. Clío América.

(Díaz, S. C., López, L. M. y Roncallo, L. L. 2017) sostienen que los “Baby boomers” generalmente ocupan puestos de poder y en el ámbito laboral están bien establecidos.

Según la investigación de (Díaz, S. C., López, L. M., Roncallo, L. L. 2017) vienen de una época con exceso de natalidad, se caracterizan por ser humanos dedicados, trabajadores, empoderados, que esperan tener estatus y vivir de la mejor manera.

Fueron criados por madres amas de casa tradicionalista, enseñados a ser autónomos, salir del hogar hasta el anochecer sin métodos de comunicación a la mano, aprendiendo a estar solos e independientes, ha dotado a esta generación de un empoderamiento e independencia. La investigación de (Díaz, S. C., López, L. M., y Roncallo, L. L. 2017) ha encontrado que los “Baby Boomers” generalmente ocupan puestos de poder y en el ámbito laboral están bien establecidos, negocian mejor que personas más jóvenes, son responsables y confiables.



Juego caballito bronce



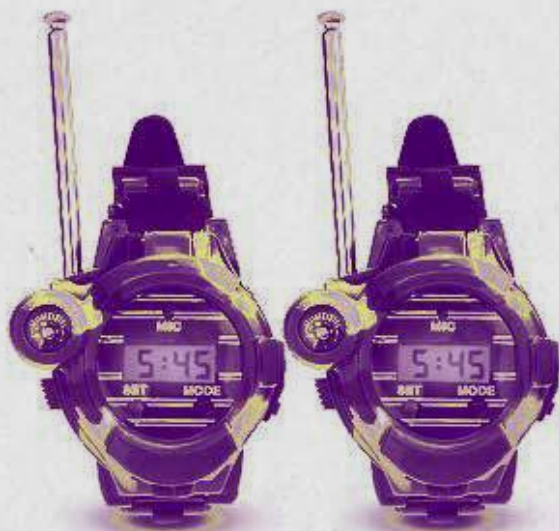
Juego trompo



Teléfono fijo de disco



Guillermo Fritz explica que el jefe de su padre le regaló unos “Walkie Talkies” costosos en ese momento, se utilizaban para fuerzas especiales, a el le hicieron muy feliz, se comunicaba con su hermano Alex e imaginaban que eran espías, dice que ni uno de sus amigos tenía porque en esa época no estaban adaptados para niños. En su niñez sólo existía el teléfono fijo, era deslumbrante poder comunicarse desde cualquier lugar por medio de estos dispositivos.



Walkie Talkie brazalete

Al crecer, en los 90s comenzaron a comercializarse para niños y Guillermo especifica que se compró unos a sus 30 años, seguía hablando con su hermano desde ahí acordándose de su infancia, podían hacerlo porque vivían al lado.



Walkie Talkie

Generación X

1965 a 1981:

Crecieron en un contexto sin internet, por ende, sin la conexión instantánea y la información inmediata, criados por padres tradicionalistas, pero socializando en libertad y jugando con cualquier objeto que estuviera a la mano.

Descendencia de los “Baby Boomers” según (Díaz, S. C., López, L. M y Roncallo, L. L. 2017) fue parte del consumismo en los 80s y vivió bajo la sombra de sus antecesores, la tecnología a su disposición era escasa, pero a medida que fueron creciendo los dispositivos empezaron a desarrollarse. Este grupo de personas ha observado el avance de la televisión en blanco y negro a color, han llegado a observar todos los cambios de la era de la digitalización, donde las bandas se pueden oír en cualquier lugar, sin audífonos, con o sin internet.



Radio Casete

Díaz, S. C., López, L. M. y Roncallo, L. L. (2017). Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, X y Millennials. Clío América.

El principal cambio en la niñez fue la “Radio Casete” Obteniendo un gran desarrollo desde la música, Denise Rieloff de 56 años cuenta que cuando sólo estaba el “Tocadiscos” siempre escuchaba “Chicago” con la canción “If you live me now”, ya que, antes era difícil tener que ir a comprar los discos y a sus 11 años comenzaron a aparecer las radios transistores que tenían FM, AM y radio casete.

Son los que más se han tenido que adaptar a las herramientas nuevas, sigue siendo un rango etario joven que debe ocupar la tecnología para trabajar. Mariana Polanco 43 años, entrevistada (2021, pág. 112) dice:

“Soy muy a la antigua, solo leo algunas cosas en Facebook y veo los cumpleaños, también LinkedIn por pega, pero la verdad es que dejo el teléfono de lado y hasta se me olvida donde está, todas mis amigas tienen Instagram, yo nada, ocupo la tecnología para poner música por YouTube siempre”.



Juguete Waterful Ring-Toss



Juguete Yoyo

Rubio, C. N. (2017, 28 agosto). Máquinas recreativas: Historia y evolución. Zoom Tecnológico. <https://www.zoomtecnologico.com/2017/08/28/maquinas-recreativas/>



TV antigua a color

En términos de diversión, coincidieron en muchas cosas con los “Baby Boomers”, la infancia en el ámbito lúdico fue parecida, también salían al aire libre a jugar con amigos y socializar, tenían juegos de mesa con sonido y efectos especiales, siendo su adolescencia y adultez cambiante en el desarrollo de tecnología, (Díaz, S. C., López, L. M y Roncallo, L. L. 2017), sostienen que la diferencia reside principalmente en que los tutores de los X tuvieron éxito laboral estaban ocupados y era común separarse con discrepancia a los años anteriores, teniendo una niñez con problemas familiares visibles y con menos censura de la realidad.

Explica en su entrevista que sus amistades ocupan las redes sociales, si bien, en su niñez no contaban con la digitalización existente, se han adaptado a la era digital, dice que les cuesta y aun así suben publicaciones y se comunican por “WhatsApp”, a ella no le gusta, ya que, creció en una época en que no era necesario cómo lo es hoy y que generalmente se le olvida su dispositivo móvil.

Con la televisión a color, los videos musicales se hicieron famosos en la época y se vincularon a la moda de los 80s.

Se caracterizan por ser una generación desconfiada la cual no pudo igualar la efectividad económica de sus padres, valoran mucho el estudio superior de universidad para tener una ocupación mejor a la media, tienen como necesidad la independencia.

Debido al alto avance digital en proceso de su crecimiento, se adaptan al cambio, son flexibles, el trabajo lo utilizan para vivir bien y entregar un mejor futuro a su descendencia sin idealizarlo. No tenían todo fácil, son adolescentes de los 80s, era de consumismo, conseguir empleo era más difícil.

Juego Tiki Taka



Al crecer se vincularon con la era de la digitalización, comenzaron a ocupar computadores para trabajar. Vivieron la transición de los juegos, comenzando por los de mesa y “Arcade” en tiendas públicas hechas para eso, teniendo en cuenta que no existían consolas para divertirse en casa, con la excepción de “Atari” y otros menos famosos.



Juego arcade

Si bien en la niñez no tenían al alcance tanta tecnología, los nacidos desde los 80s tuvieron una adolescencia con variedad de videojuegos, computadores y desarrollo tecnológico con la llegada del Internet, aun así su infancia fue alejada del exceso de digitalización del mundo contemporáneo.



Tienda de juegos Arcade

Los X tuvieron y tienen acceso a la tecnología, a medida que fueron creciendo aparecieron juguetes tecnológicos y los primeros videojuegos, tenían tiendas públicas para ir a jugar con amigos con juegos como “Pacman”, “Pong”, “Flipper” o “Atari”, se vincularon con todo el desarrollo digital de los 90s y lo que respecta al año actual 2021.

Generación Millennial

1965 a 1981:

Según (Díaz, S. C., López, L. M y Roncallo, L. L. 2017) la generación Y fue de infantes queridos y protegidos y es aquí cuando comienza la era de digitalización, crecieron en conjunto a la tecnología, marcando un antes y un después con respecto a las generaciones anteriores, “Su afinidad por el mundo digital es uno de los aspectos más destacables de este grupo” (PWC, 2011).

¿Cuál es el factor diferenciador?

Son niños que nacieron con la televisión a color, computadores de escritorio y consolas de juegos, adhiriéndose a esto que a medida que iban creciendo se agregaron los celulares con la función de comunicarse desde todos lados y no solo en casa, donde por medio de “Bluetooth” lograban enviarse canciones, fotos y contactos, no contaban con internet, pero fueron un cambio en la comunicación inmediata relevante, por primera vez podían hablar en cualquier lugar lejano.



Computador de los 90s

S, Bellie y C, Lopez. (2008). Breve historia de los videojuegos (N.o 14). Universidad autónoma de Barcelona.

Aprovechan al máximo los dispositivos para trabajar e interactuar, son los nuevos padres de la generación Alfa, siendo generalmente abiertos a que sus hijos ocupen la tecnología.

Si bien, las investigaciones sostienen que el grupo de “Millennials” que actualmente rondan los 24 a los 39 años, solo tienen determinados factores en común, en realidad hay una clara separación entre los que nacieron en el inicio y post digitalización, siendo los primeros niños nacidos los que tenían mayor tecnología en la adolescencia y no desde la niñez, los nacidos en los 90s son los que crecieron en el comienzo de este desarrollo tecnológico a la mano, se puede visibilizar algunas diferencias en medio de estos dos grupos que se ve ligado a la era digital por rango etario.



Nintendo 64

De las entrevistas se levanta información sobre una mujer “Millennial” y sostiene que “Lo mejor de la pandemia fue pasar más tiempo con la familia, también hizo que me adaptara más a la tecnología, antes me costaba mucho más”. Natalia Muñoz, 33 años (2021, pág. 90), agrega que “Cuándo era niña jugaba a las muñecas en la plaza con mis amigas, no tenía tecnología ni internet”.

Es relevante para entender que hay una diferencia en la niñez de los primeros Millennials con los post digital, una era que marco un cambio para todas las generaciones que vienen y se visibiliza no solo por medio de la bibliografía, sino que también desde los relatos llevadas a cabo.

BBC News Mundo. (2018, 19 enero). ¿Qué significa realmente ser un «millennial» y cuáles son los mitos y las verdades sobre esta «generación perdida»? <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42722807>

Según el relato de Catalina Fritz (2021) de 33 años, comenzó a utilizar el computador en su adolescencia, se comunicaba con sus amistades por “Messenger”, (plataforma parecida a “WhatsApp” en vez de tener internet en todo momento había que iniciar sesión para conversas con otras personas), hablaba por teléfono fijo en su hogar, más grande pudo llamar en todos lados con los nuevos celulares con botones y pantalla en blanco y negro.

El internet fue fundamental en el comportamiento de esta generación, ya que, tuvieron la posibilidad de comunicarse rápidamente con “Messenger”, eso sí, dependían de los computadores de escritorio, por el contrario a la constante conexión que existe actualmente, la red dependía de un cable, no existía el Wifi ni las señales externas, además vivieron la transición de las redes sociales.

Según (Díaz, S. C., López, L. M y Roncallo, L. L. 2017) Esta generación cambió mucho su comportamiento e ideales, buscan ser correctos, cambiar el mundo, más ecológicos, crecieron en la globalización por internet y les cuesta menos migrar a otros países.



Habitación niño Millennial

Catalina explica que le cuesta ocupar las redes sociales y que a veces deja el celular botado, en cambio Sergio Fritz (2021) de 28 años, creció con el computador de escritorio, las consolas de juego, que a los 10 años ya tenía un teléfono tipo “ladrillo” sin red con el que podía comunicarse con sus amigos, siempre ha sido un amante de los juegos del ordenador, por la pandemia tuvo que trabajar de manera remota por medio de la tecnología, el resultado es que fué más productivo y lo ascendieron en dos instancias, su ideal como individuo de esta generación es principalmente nunca volver al trabajo presencial.



Celular Nokia años 2000
llamado popularmente “Ladrillo”



Game Boy

Barca, K. (2020, 1 diciembre). 40 juguetes que todos tuvimos en los 90 y hoy podrían valer una fortuna. Business Insider España. <https://www.businessinsider.es/35-juguetes-todos-tuvimos-90-hoy-podrian-valer-fortuna-552319>

Han disminuido los estereotipos machistas, tanto la mujer como el hombre aporta y prefieren trabajos flexibles y que paguen bien, así hay un balance entre el trabajo y la familia. Su niñez era híbrida, salían al aire libre a jugar, ya que, solo se podía acceder a internet desde el hogar, dependían de un cable de red, estos dispositivos no mermaban los espacios de ocio a todas horas del día, esto no quita que también pasaban tiempo en el computador jugando los primeros video juegos existentes, fue época del “boom” en consolas de juego.



Tamagotchi

¿Qué provocó en la adultez?

Humanos que quieren trabajos flexibles, éxito laboral con menos horas de trabajo, inmediatez en la información adquirida y fácil adaptación a la nueva tecnología.

Al ser la primera generación con internet, es globalizada, tienen una mirada de inclusión social, crecieron en la unión y variedad, el tradicionalismo e iglesia quedó atrás.



Con el gran desarrollo tecnológico a partir de los videojuegos, aparecieron diversos juguetes con mayor tecnología, un perro robot, Furby, Tamagotchi, entre otros. Esta generación nació con muchas opciones para comunicarse y divertirse, en la niñez se dejaba espacio tanto para permanecer al aire libre como para estar en el computador o consolas, debido a que no tenían los dispositivos que existen hoy, que permiten que los niños se conecten en todas partes y en todo momento.



Juguete perro robot Aibo



Furby

Generación Zeta

1998 a 2009:

“Nunca antes el poder del conocimiento y la tecnología estuvo en manos de los de menor edad. Esa unión de juventud e información ya no puede dissociarse”. (Vilanova, 2017). Se trata de la primera generación con internet desde la niñez. Según (Vilanova, 2017) buscan su lugar en el mundo de una manera muy distinta, son conscientes de la desigualdad, la gran mayoría tiene las herramientas para surgir a pesar de la situación económica debido a la democratización de la red.

“Como gran diferencia respecto a las generaciones anteriores está el modo en que la tecnología ha condicionado su forma de aprender: gracias a internet se han acostumbrado desde pequeños a no depender tanto de padres y docentes para adquirir el conocimiento”. (Vilanova, 2017)

Vilanova, N., & Ortega, I. (2017). Generación Z: Todo lo que necesitas saber sobre los jóvenes que han dejado viejos a los millennials (1.a ed.). Plataforma Editorial - A.



Tablet o Ipad



NoteBook



SmartPhone

Desde la niñez están aprendiendo independientemente con “Google”, tutoriales de “YouTube” y han logrado hacerse famosos por estos medios (ejemplo: Billie Eilish), dotados de creatividad con la sencillez de editar videos, se hace evidente en una generación que nació sumergida en la era de la digitalización y cuentan con la facilidad de llevar los dispositivos a todas partes.

Acostumbran a dar su opinión de manera pública, exponerse por medio de videos y visibilizar justicia contra problemas sociales y ambientales, la diferencia principal que tienen con los “Millennials” es la de ocupar la tecnología para buscar cambios y no solo desde lo estético, buscan un lugar social al cual pertenecer. Hablan de salud mental y cambian la idea de mostrar una vida perfecta en las redes sociales.



Play Station 3

Es la generación de los hiperconectados, se caracterizan por la capacidad realizar múltiples tareas a la vez, formar comunidades e intereses, autodidactas en el aprendizaje, se sienten seguros digitalmente. Son de la idea de hazlo tú mismo, por el crecimiento en conjunto a “YouTube” y los constantes motores de búsqueda, arreglan las cosas de inmediato por tutoriales, prescindiendo de los instructivos, son conscientes debido al exceso de información y su muestra de vulnerabilidad al mundo, creando personas más empáticas y sinceras que buscan la inclusión.

En la infancia tuvieron celulares inteligentes con pantallas táctiles, Tablets y computadores, su comunicación fue inmediata desde que nacieron, en el ámbito de juegos se caracterizaban por divertirse por medio de aplicaciones, acostumbrados a estar rodeados de información, les acomoda visualizar videos cortos, debido a esto el éxito de la aplicación “TikTok”.





Juego Among Us



Muñecas Monster High

En el ámbito de intereses, quitaron el estereotipo “Nerd” como ámbito de burla, debido a su inclusión.

Tienen en tendencia observar “animes”, los Millennials también los hacían pero era motivo de burla, usan consolas con juegos más desarrollados, Tablet en vez de cuadernos, los celulares forman parte de su vida y les cuesta estar desconectados.

La primera generación Zeta creció con los juegos de los 2000 conjunto los Millennials, los segundos crecieron con juguetes famosos, por ejemplo, “Monster High”, consolas, “Slime”, dispositivos inteligentes con acceso a internet, principalmente aplicaciones de juego, como “Fortnite”, “Minecraft”, “Roblox” y Among Us.

Se caracterizan por el querer ver videos cortos que expliquen mucho de manera rápida y desde la niñez prefieren adquirir un dispositivo para acceder a internet para jugar en aplicaciones por sobre juguetes o consolas, esto, debido a que los celulares inteligentes contienen la mayoría de creaciones.



Juego Minecraft

Generación Alfa

2010-2021:

Usuario principal beneficiario de este proyecto.



Se diferencian por nacer con todos los dispositivos y aplicaciones a su disposición, tener una infancia digitalizada y pandémica, la generación Zeta ya está hiper conectada y esta da un paso más, en un contexto donde infantes de 5 a 11 años tuvieron que encerrarse por pandemia y aprenden desde casa por medio de la tecnología, todavía no es factible analizar en que tipo de adultos se convierten, pero si se puede visibilizar sus formas de actuar distintas a niños anteriores. A diferencia de generaciones anteriores no la delimitan los avances tecnológicos sino que los efectos de un virus que cambio la vida de todas las personas.

Sueñan con ser Influencers en vez de cantantes o actores que era lo pretendían los niños del pasado, un ejemplo triste para los chilenos es el niño famoso “Tomiii 11”, de 11 años con una enfermedad terminal, que tenía de sueño ser Youtuber, causando mucha emoción y amor por parte de la gente que lo comenzó a seguir, lastimosamente falleció el 2021 cumpliendo su meta, emocionando a las personas, los “Alfa” suben videos buscando hacerse famosos, los nativos digitales quieren crear contenido desde pequeños y es algo que idolatran por el constante apego a las redes sociales.

Son marcados por el aislamiento social, el uso de mascarillas, que no permite visualizar las caras de sus compañeros, sus componentes son bastante solitarios, influenciados por Youtubers o Influencers, viendo mayoritariamente lo audiovisual, estos niños han nacido en una era donde los aparatos tecnológicos son cada vez más inteligentes, para ellos lo digital y lo físico es totalmente unido, forman parte de su vida cotidiana. Se visibiliza una frustración al intentar quitarles la tecnología, con relación a esta generación se desarrollaran sus intereses a lo largo de la investigación.

En esta investigación basará en el análisis de esta generación, nativos digitales y sus efectos en pandemia.

2.1.2 Forma de jugar: de lo análogo a lo digital



Una arista relevante que muestra como la era digital cambió los intereses en la manera de jugar de los niños, es la evolución del juego, visiblemente hay un antes y después en la forma de divertirse en la infancia de ayer a la de hoy y es aquí, en su niñez donde se forman sus formas de interactuar con el mundo.

En las generaciones anteriores a la era digital el juego era más bien análogo, se jugaba entre hartos y no siempre requería de la adquisición de un juguete en cuestión, una de las entrevistadas llamada Lasteña Pailacura de 45 años, perteneciente a la generación X nos cuenta *“Cuando niña nos juntábamos todos los amigos y jugábamos a la Payaya, Luche y la cuerda. Yo me hacía muñecas de trapo”*. (2021, pág. 94).

Los niños jugaban con lo que tuvieran en frente, como refuerza nuestra entrevistada, jugaba múltiples juegos tradicionales y se hacía muñecos de trapo, la imaginación y lo artesanal predominaba en los juguetes.

La transformación y la pérdida de tradición es visible para cualquiera que les pregunte a personas de las generaciones Baby Boomer o X, pero estos juegos tuvieron una evolución tecnológica comenzada en la época de los 80s con la generación X involucrada, que fue desde lo dinámico análogo en grupo, a los netamente digitales enchufados, hasta llegar a lo contemporáneo, es decir, juegos en cualquier dispositivo que disponga de internet sin necesidad del enchufe y portátiles.

A continuación, se mostraran 4 juegos constantemente mencionados en las entrevistas y relatos antes del desarrollo digital de Chile y cómo fue cambiando la manera de jugar, mencionando de forma breve juegos que orienten la evolución de la tecnología en lo lúdico:

Las canicas:

Había y hay muchas maneras de jugar con las canicas, coleccionables y fácil de conseguir, este juego cómo la mayoría del pasado, dependía de los amigos, el más típico consistía en hacer un círculo en tierra donde los jugadores lejos de la circunferencia las tiraban con el fin de que entren en el círculo, el jugador que logra meterla se queda con las canicas que quedaron fuera.



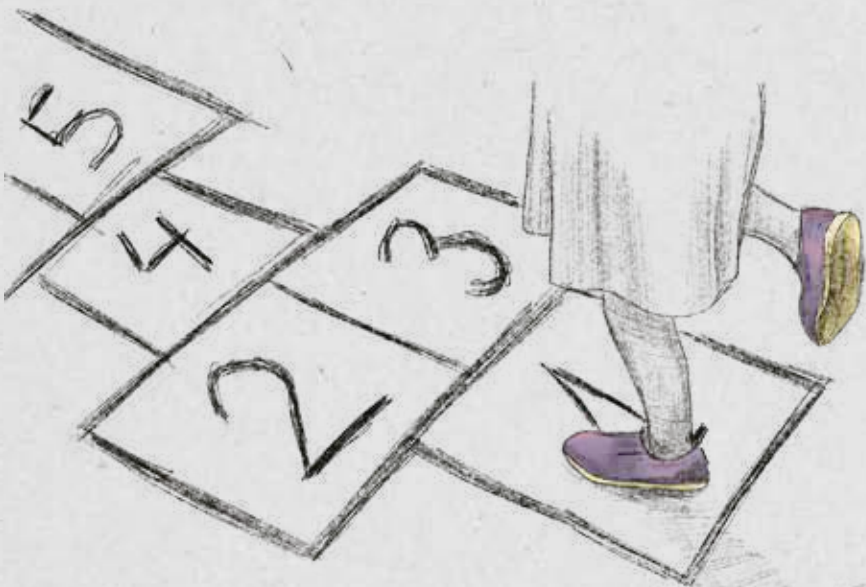
La payaya:

Juego significativo de la época, que demuestra en de verdad se jugaba con cualquier objeto que estuviese en el entorno y la imaginación, consistía nada más ni nada menos que en agarrar de 2 a 5 piedras, dependiendo de la dificultad y al lanzarlas hacia arriba dar vuelta la mano, si caían en la mano sin terminar en el piso el niño ganaba.



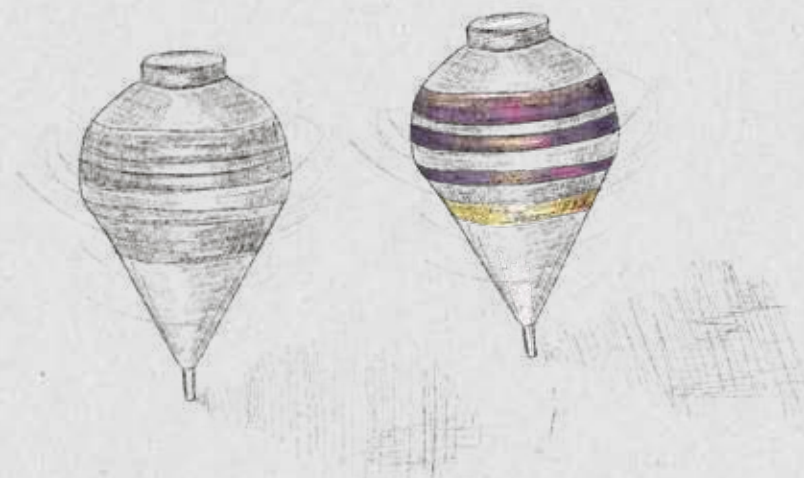
El luce:

El juego consiste en el trazo de rectángulos numerados, donde para llegar al final hay que pisar con uno o dos pies sin salirse de dicho rectángulo.



El trompo

Juguete de madera con punta de metal, se le enrolla una cuerda, posterior a esto se deja en una superficie y se tira de la soga, este comienza a girar y gana el trompo que gire más.



Los juegos expuestos son pocos en comparación a todos los que existían en un contexto de mucha imaginación, donde entretenerse era tan sencillo como el divertirse con piedras, canicas o el dibujo en el piso, se procede a contar un poco de esta evolución en el juego, los juguetes continuamente han existido, hay una necesidad de interacción por parte de los niños de todas las épocas existentes y contribuyen a su formación y aprendizaje, las muñecas, peluches, autos, siempre han sido relevante para la niñez, antes se creaban artesanalmente o imaginándolos, cómo se explica los juegos famosos antiguos eran inventados desde la fantasía y la mayoría dependían de otro para jugar, la socialización era constante.

Los juguetes solían estar hechos de trapo, piedras, metal y con el tiempo se fue utilizando solo plástico, puesto que, era y es más fácil fabricar en serie con ese material, dejando de lado lo imaginativo del mundo infantil, los adultos afectaron la manera de jugar al comercializarlos, se dieron cuenta de que las personas se formaban en la niñez y estigmatizaron estereotipos haciendo publicidad de cuales pertenecían por género a cada niño, creando la tendencia de que los niños jugaran con autos y juguetes un poco más violentos y las niñas con muñecas y bebés.

Ahora, ¿en qué parte de la historia el juego comienza a cambiar de lo análogo a lo digital? Se nombrarán de manera breve las creaciones más importantes en el camino a lo lúdico digital.

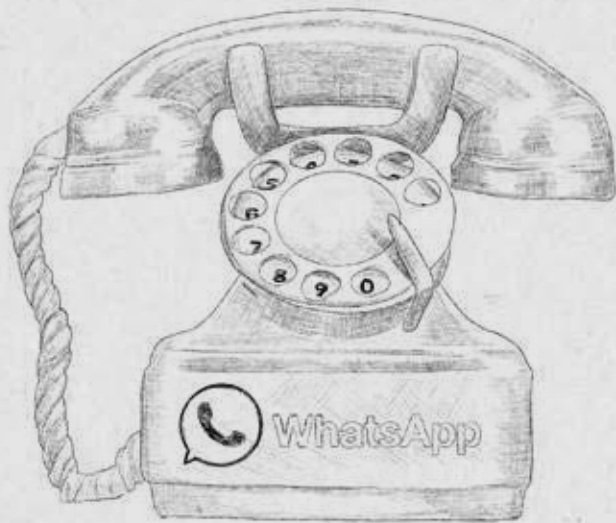
Los primeros pasos a los juegos digitales son la creación de píxeles 2D, donde el personaje siempre se movía de lado izquierdo de la pantalla al derecho, esto cambió en los años 2000, pasando desde el 2D al 3D, acercando el juego a la realidad de como se mueven las personas al aire libre, con la llegada del Nintendo 64 en 1996.

Algunos de la generación X jugaban con la tecnología existente, principalmente “Atari” y “Arcade”, donde tenían que ir a una tienda de juegos en la que se ponía dinero para divertirse, no era común tener consolas en casa e iban a las tiendas a jugar “Flipper” o “Pong”.

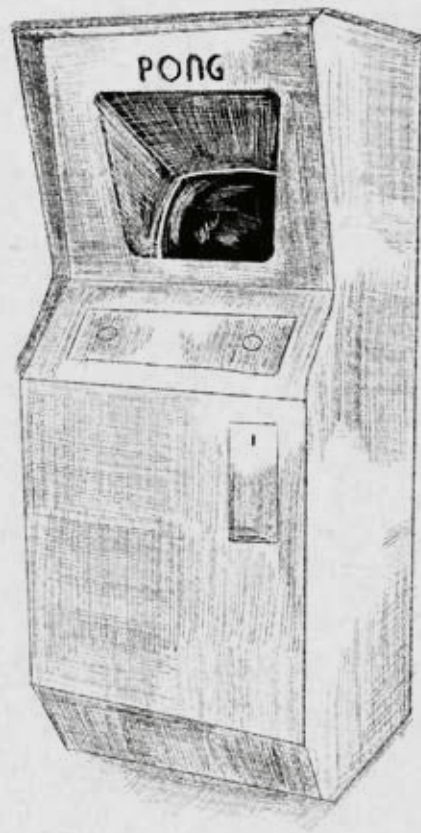
Red de Portales News Detail Page. (2013, 4 abril). Universia. Recuperado 20 de noviembre de 2021, de <https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/juguete-lo-largo-historia-1014818.html>

Las generaciones anteriores nos llevaron a lo que existe hoy, todo lo que se ha creado por medio de tecnología tiene un origen pasado, los juegos de mesa de antes, que se jugaban en grupo ahora están de manera digital, el vaso con el hilo para comunicarse actualmente es un "Walkie Talkie" y "WhatsApp" pasó a ser el nuevo teléfono fijo, los dispositivos se desarrollaron y los nuevos niños con ella.

Quizás que hubiese pasado sin internet en el mundo pandémico actual, como hubiesen estudiado los niños, adolescentes, universitarios, la tecnología de cierta manera salvó las comunicaciones, cómo todo tiene sus ventajas y desventajas. Con respecto a salud mental es fundamental analizar su impacto en nuevas generaciones que están creciendo en este contexto marcado por pandemia, sequía, crisis social, sobre población y digitalización.



En 1972 la empresa “Atari” crea “Pong”, un Arcade en 2D que imitaba el “Ping-Pong”, consistía en una caja grande con una pantalla, una sección para insertar monedas y jugar, lo relevante es que es el primer video juego famoso y solamente se jugaba en la tienda física, siendo un éxito, su próxima meta fue llevarlo a todos los hogares.



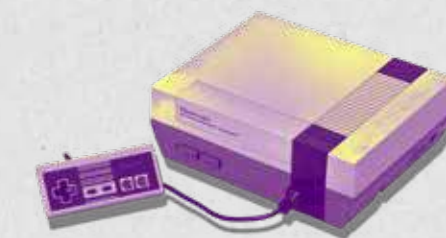
Debido al éxito de “Pong” deciden crear “Atari” **en el año 1977**, esta consola revolucionó y derivó en el desarrollo en variedad de consolas nuevas.



S, Bellie y C, Lopez. (2008). Breve historia de los videojuegos (N.o 14). Universidad autónoma de Barcelona.

En 1980 la empresa “Namco”, lanzó “Pac-man”, obteniendo el récord de Arcade cómo juego más famoso del mundo.

En 1982 Nintendo diseña “Donkey-Kong” con su creador “Shigeru Miyamoto” que en el futuro crea los personajes más importantes en la historia de los videojuegos.



En 1985 aparece la primera consola de “Nintendo” con “Super Mario Bross”, nuevo éxito de “Shigeru Miyamoto”, haciendo el personaje más famoso llamado “Mario”, asimismo crea a “Zelda” basándose en su infancia en el bosque y al aire libre.



Game Boy, de los primero juegos portátiles

En los años 90s aparecen las consolas más relevantes para los niños “Millennials” creados por la empresa japonesa “Nintendo”, en 1996 se lanza “Game boy”, una creación revolucionaria, debido a que no se necesitaba de la conexión a un enchufe, fue la primera consola portátil, podían jugar en todos lados, el mismo año salió “Super Nintendo 64”, con juegos y personajes muy valiosos para la niñez de la generación, como “Link” de “Zelda” o los amigos y enemigos de “Mario”.

Las consolas permitían jugar entre 1 y 4 personas, pero de manera física, se ocupaba ir a la casa de los amigos a “Tarrear”, dicho en otras palabras, llevar los juegos digitales para compartir con amigos, no se jugaba “Online”, la socialización en persona seguía vigente.

Con la consola Nintendo Switch (2017) se hicieron nuevas historias con estos personajes para contribuir con la nostalgia de los niños de los 90s.



Play Station 1



D. (2020, 31 enero). Los juguetes y su evolución a lo largo de la historia. Depeques. <https://depeques.es/los-juguetes-y-su-evolucion-a-lo-largo-de-la-historia/>

Los noventas fueron clave en el avance de lo análogo a lo digital, principalmente porque los avances tecnológicos caminaron a pasos agigantados y es en esta época que aparece la era del internet. En 1991 se lanza al mercado www (World Wide Web) donde las personas comenzaron a buscar contenido en la web y se normalizó el tener un computador en casa, también se podía jugar videojuegos a modo de CD, desde ahí aparecieron los juguetes análogos combinados con la tecnología.



Debido a este fenómeno y gran comercialización de los videojuegos se une el concepto juguete con tecnología en el mercado, la mayoría de niños tenían estos juguetes apareciendo robots de mascotas virtuales que aludían a animales que había que cuidar, siendo un éxito a nivel mundial en venta.

Ejemplos de estos son "Furby", animal que contestaba al niño con inteligencia artificial o los "Tamagotchis" lanzados en 1996, un juguete con forma de huevo que tenía una pantalla con botones para cuidar a una mascota virtual, fueron un triunfo en los 90s y los 2.000 en los niños a nivel mundial, se dice que fue un fenómeno de éxito y derivó en videojuegos sobre el cuidado de animales creados para consolas de juegos y más juguetes.

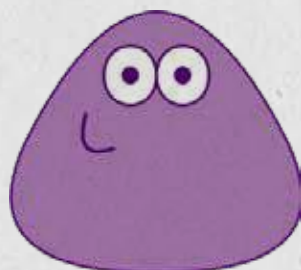


Con el computador llegando a los hogares aparecen juegos de manera Online y desde "CDs", la generación "Alfa", juega por medio de aplicaciones del celular, si se hace la analogía se verifica que las dos generaciones buscan jugar con los dispositivos a los que tienen acceso, antes por dispositivos como los computadores de escritorio y actualmente mediante celulares y tablets.

Los juguetes análogos siguen vigentes y utilizados por infantes, aun así, existe una clara preferencia Alfa por los objetos tecnológicos, en las entrevistas (pág. 85), se visibiliza una tendencia por los dispositivos y es algo que también se conjetura en generaciones anteriores.

Los niños se desarrollan en conjunto con la digitalización existente, la diferencia reside en la llegada de la red y el avance digital, actualmente toda creación está en un solo dispositivo, ya no dependen de un juguete. La tecnología se hizo más accesible, en un aparato tienen todas las creaciones digitales de la historia, es decir, si antes dependían de arrendar o adquirir una película, hoy logran verla desde un teléfono inteligente, si tenían que comprar consola para jugar, ahora pueden hacerlo en el celular, si querían tener una mascota virtual, en vez de comprarla la obtienen a partir de una aplicación.

Un ejemplo sería, el juego en formato aplicación para el móvil "Pou" (2012), una mascota virtual que también tuvo éxito hace algunos años.



Pou, mascota virtual, aplicación celular

Con el acceso a internet y la unión de tecnología en un solo dispositivo, se logró utilizar las creaciones anexas (celulares inteligentes), factor que forma parte de la cotidianidad de la niñez. A partir de las entrevistas, se visibiliza una preferencia de los infantes a los animales y de esto se puede inferir porque los juguetes que involucran mascotas muchas veces han sido fenómeno de éxito en usuarios pequeños, también desde aquí los tutores nos cuentan que los niños del mundo contemporáneo juegan algunos juegos análogos pero tienen un claro favoritismo por lo digital.



2.1.3 Era digital: Comienzos y sus efectos



Este proyecto antepone la idea de “era digital” cómo la época desde los 90s que el desarrollo tecnológico se juntó con el Internet, modificando el comportamiento de grupos humanos y la interacción de los niños con el entorno.

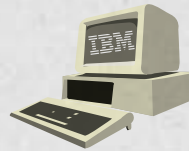
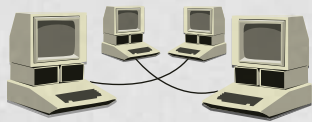
Sí bien la tecnología se viene desarrollando años atrás de los “Noventas” es a partir de ese contexto que se marcó un antes y después en la sociedad con la llegada del internet, a continuación, se mostrará una línea de tiempo a modo de resumen de la historia o comienzo del internet:

El departamento de defensa de EEUU creó Arpanet como primera red científica del mundo, consiste en la conexión de computadores, era implementado solo para instituciones académicas

Comienza a vender computadores personales, cambió el paradigma, ya que, no eran solamente para constituciones académicas o políticas, logró crear un computador pequeño y asequible.

Se desarrollaron diversos navegadores hasta que Microsoft creó Internet Explorer, la competencia más fuerte, dado que, lo incluyó en todos los sistemas operativos de Windows, sin dejar competencia en ese entonces.

Lo crearon dos estudiantes de Standford, Larry Page y Sergey Brin, es un motor de búsqueda que organiza por primera vez los miles de hipervínculos por medio de algoritmos automáticos que te llevan a las mejores páginas, también implementó Google Adwords para publicidad, revolucionó la publicidad.



Arpanet
1969

IBM 1975-1984

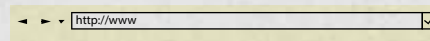
1995
Internet explorer

1998



1971 **arroba**

Ray Tomlinson envió el primer correo electrónico, la idea era utilizar una letra diferente a las demás separando ambos términos, fue revolucionario en un momento del mundo no globalizado.



1991 **World wide web**

"Grán telaraña mundial", son páginas web basadas en HTML como código estructura, es un documento creado por alguna persona en un determinado servidor, para navegar se utiliza hipervínculos.



1994

Comenzó como la guía de Jerry y David a la World Wide Web, crearon el primer motor de búsqueda más utilizado, ordenaban los links importantes en jerarquía y era el sitio web de noticias más leídos, Google ganó la competencia en su salida.

La línea de tiempo busca mostrar el comienzo de la era digital, en efecto, sigue en crecimiento, concretamente con la nueva red social famosa llamada “Tiktok” o con “Instagram”, por otra parte la pandemia causó un incremento en otras aplicaciones, las personas comenzaron a ocupar “Zoom”, “Google Meet” o video llamadas para comunicarse, ya sea, para estudiar, trabajar o conversar con amigos.

Los efectos que ha originado el internet son evidentes, se logra visibilizar en la primera parte de esta investigación los efectos en la conducta de personas nacidas en distintas épocas, ligados al contexto digital, cambiando la interacción con el mundo y la forma de percibirlo, es fundamental saber que ha causado largo plazo, sin embargo, la generación que tenemos en foco es la “Alfa”, que todavía son niños y no es factible especular un comportamiento a temprana edad cómo futuros adultos, pero si se puede vislumbrar algunas características que vienen de la digitalización.

En el ámbito inicial del marco teórico se puede comparar a los Zeta con los X (pág. 18), la digitalización ha globalizado a las personas, tienen más conciencia de lo que pasa y saben los acontecimientos del mundo de manera inmediata, crean sus propios valores, se comunican al instante, les gusta la rapidez en diversos los ámbitos. Por otra parte, Millennials que vivieron todo el comienzo de la era digital tienden a preferir trabajar desde casa, buscan tener su tiempo de ocio, pero dando su máximo con la información disponible, todos estos factores hablan por si solos de los efectos del internet.

Se ha criticado a las nuevas generaciones por ser distintos y se ha hablado mal de la red, pero sin el que hubiese pasado en la pandemia por Covid 19, acontecimiento comenzado en el 2019, donde las personas tuvieron que encerrarse, el internet logró lo menos pensado, que los niños aprendieran desde casa y los adultos pudiesen trabajar encerrados.

Carr, N. (2011). *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* TAURUS.

Según (Carr, 2011, p. 29) escritor de 62 años y estadounidense que tiene múltiples libros sobre la digitalización *“Empecé a ver que la red estaba ejerciendo una influencia mucho mayor sobre mí (...) no era que muchos de mis hábitos y rutinas estaban transformándose mientras me acomodaba cada vez más y hacía dependiente de la Red”*, el autor se comenzó a dar cuenta de efectos del internet en él.

“Sentía ansias de mirar mi correo, hacer click en vínculos de Google, quería estar conectado”, Carr habla de la dependencia que causó en él y en otras personas el internet, cómo ha afectado su memoria y sus ganas repetitivas de buscar cualquier cosa que le venga a la mente.



Nicholas George Carr
Escritor estadounidense, libros y artículos sobre tecnología.

“La tecnología se va integrando cada vez más en el trabajo, el ocio y la educación, en todas las normas y prácticas que definen una sociedad y su cultura ¿Cómo cambia la manera en que leemos? ¿Cómo cambia la forma en que escribimos? ¿Cómo está cambiando nuestra manera de pensar?” (Carr, 2011, p. 241)

El autor plasmó en su libro este extracto en el año 2011, diciendo que el internet se está vinculando con el trabajo, ocio y principalmente la educación, sin siquiera saber el futuro, uno pandémico donde estudiar pasó a ser desde casa por pandemia y la red desempeña un papel valioso y cómo dice el, ha cambiado la manera de pensar de toda la nueva sociedad y los nuevos niños nacieron en el contexto actual.

A partir de esto, es relevante evidenciar cómo está afectando este marco contextual post era digital y confinamiento a los niños Alfa cómo nativos digitales, nacieron en un contexto totalmente digitalizado.

Los efectos principales del internet son:

- Comunicación inmediata.
- Biblioteca virtual accesible del contenido que se necesite.
- Información inmediata.
- La posibilidad de publicar contenido propio globalizado.
- Creación de empleos.
- Búsqueda de interés.
- Unión global.

Algunas de sus desventajas:

- Publicación de datos personales peligrosos, sobre todo niños y adolescentes.
- Tiempo de pantalla alto y sedentarismo
- Delincuencia, bullying y acoso.
- Publicidad constante.
- Fake News.
- Adicción y falta de socialización.
- Dependencia.
- Bajo autoestima por comparación.

2.1.4 Evolución dispositivos

Desarrollo dispositivos digitales



Es trascendental revisar la transformación de los dispositivos digitales, en efecto, la sociedad da por hecho el desarrollo digital y muchas veces no se pregunta el porqué, cada objeto tecnológico tiene una creación anterior y es desde ese pasado creado por generaciones anteriores que se deriva a su evolución como dispositivo, creando tecnología completamente nueva cómo herramienta a disposición de las personas y futuros adultos.

Toda ideación humana tiene un comienzo y una historia de mejoras, la mayoría de creaciones aparecen de la solución de una antecedente, lo mismo pasa con la tecnología, si se busca dispositivos del mundo contemporáneo se pueden descomponer en secciones y se puede visibilizar que cada una de esas partes vienen del pasado, para entender de mejor manera, se pone de ejemplo el dispositivo más utilizado por la

sociedad, desde todos los rangos etarios, el celular inteligente, forma parte de cada ciudadano cómo si fuera un segundo cerebro, si se separa en segmentos, cuenta con música, comunicación por texto, llamadas, cámara, linterna, hora, internet, juegos, mail, libros, micrófono, parlante, entre muchos otros componentes que hacen sea fundamental para la sociedad y todos vienen de una creación antigua, la linterna es un invento anterior, los libros, las cámaras, vienen de diseños pasados y así un sinfín de inventos.

Entonces, ¿por qué son tan relevantes sus componentes?, porque estos vienen del desarrollo digital de años hecho por generaciones antecesoras, la tecnología va creciendo, los humanos cambian y se adaptan a esta, la música que antes exclusivamente se podía oír en radios o casetes con la dificultad de encontrar algunas canciones ahora se puede escuchar en un único dispositivo con la canción que se quiera elegir a disposición del usuario conformado por todas las creaciones fundamentales en tecnología de la historia.



Y ¿Por qué es crucial esto para la niñez de hoy?,

Primero porque son niños que crecieron con los dispositivos armados, tienen preferencia por estos y es una tendencia que no se puede pasar por alto e interfiere en su comportamiento o forma de ver el mundo.

Se ha demostrado el cambio que genera en las personas de distintas generaciones dependiendo en el momento digital tecnológico en que se encuentran, es debido a esto que los dispositivos son sustanciales para saber como se han desarrollado y con esto se visibiliza el cambio de los niños actuales en sus intereses.

Segundo porque la manera de innovar a través de la tecnología es analizando cómo han avanzado desde un pasado de creaciones y con la unión de partes diseñadas han creado objetos completamente nuevos, por consiguiente aparece el celular, unión de tecnología que actualmente los ciudadanos necesitan para su día a día.

A continuación, se mostrará los dispositivos más importantes para las nuevas generaciones, cómo fueron evolucionando a los que son hoy, mejorando y uniendo componentes importantes para que sea usado por la sociedad, con niños que buscan constantemente lo digital y que ya no se adaptan a su desarrollo, sino que los dispositivos mejoran para adaptarse a sus preferencias.

Celular:

Que se hayan adaptado no quiere decir que no se sigan usando (ejemplo: radio, computador de escritorio, teléfono fijo, cine, entre otros).

Esta sección no busca contar la historia de los dispositivos, consiste en la muestra breve de la evolución de partes que conforman los dispositivos, de modo que solo se mostrará los cambios más relevantes.

1904

Dependía de un cable y solo se podía llamar desde casa, después pasó de tener disco a botones.



Teléfono fijo

1983

Ya no dependía de un cable, podían comunicarse desde cualquier lugar, tenía una pantalla pequeña y no tenía otras funciones.



Teléfono móvil

2001

Celular más pequeño, se integran juegos, bluetooth, almacenamiento de música y pantalla blanco y negro.



"Ladrillo"

2004

Celulares con pantalla a color, juegos, música, bluetooth, la pantalla no era táctil, sino que con botones.



"Retráctil"

2010-2021

Pantalla táctil, cámara, música, bluetooth, posteriormente se incorpora el internet, haciendo que el celular tenga aplicaciones y casi la misma utilidad que un computador.



Touch - Smartphones

Televisión

Que se hayan adaptado no quiere decir que no se sigan usando (ejemplo: radio, computador de escritorio, teléfono fijo, cine, entre otros).

Esta sección no busca contar la historia de los dispositivos, consiste en la muestra breve de la evolución de partes que conforman los dispositivos, de modo que solo se mostrará los cambios más relevantes.

1926

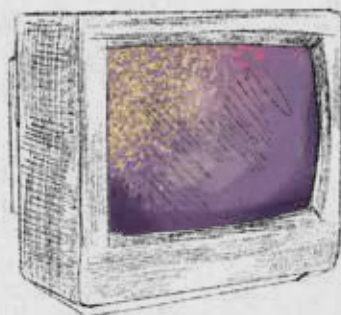
La televisión consistía en una caja con pantalla que transmitía audiovisual, dependía de la señal o antena y era blanco y negro.



Televisión blanco y negro

1978

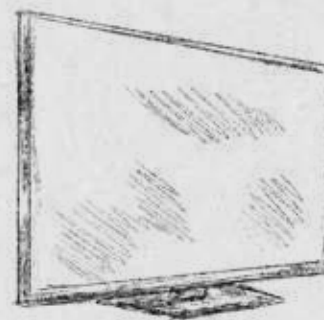
Se da el paso a televisiones a color, fue un gran cambio de la época y para las generaciones de ese contexto.



Televisión a color

2000

La calidad de la imagen mejora, se comienza a utilizar LED, la caja que contenía la pantalla pasa a ser plana y más grande.



Pantalla plana

2011

Las nuevas generaciones optan por utilizar dispositivos con Internet, para adaptarse a los usuarios incorporan el internet, actualmente se puede seleccionar que ver desde la red y no hay dependencia a canales televisión.



Smart TV

Reloj:

Que se hayan adaptado no quiere decir que no se sigan usando (ejemplo: radio, computador de escritorio, teléfono fijo, cine, entre otros).

Esta sección no busca contar la historia de los dispositivos, consiste en la muestra breve de la evolución de partes que conforman los dispositivos, de modo que solo se mostrará los cambios más relevantes.

1647

La función principal de reloj en la historia es mostrar la hora, su inicio fue en los hogares y lugares físicos puestos en la pared.



Reloj de pared

1875

Con el tiempo se crearon relojes para llevar en la muñeca a modo de brazalete, con la idea de poder saber la hora en todo momento.



Reloj de muñeca

2001

Con la llegada de los celulares, las nuevas generaciones prescindieron del reloj, ya que, desde ahí se podía ver la hora, el reloj brazalete pasó a ser de uso estético y no de utilidad.



Celulares

2015

Con el fin de adaptarse a las nuevas generaciones que prefieren la tecnología con internet, se incorpora la red y la pantalla táctil a los relojes, adhiriendo la cuenta calorías, entre otras utilidades.



Smart Watch

Música:

Que se hayan adaptado no quiere decir que no se sigan usando (ejemplo: radio, computador de escritorio, teléfono fijo, cine, entre otros).

Esta sección no busca contar la historia de los dispositivos, consiste en la muestra breve de la evolución de partes que conforman los dispositivos, de modo que solo se mostrará los cambios más relevantes.

1925

La primera manera de escuchar música sin depender de la radio, las personas podían comprar discos de sus músicos favoritos.



Tocadiscos

1970

Las personas podían grabar sus canciones y bandas favoritas, haciendo más asequible la música, dependen de dispositivos que lo lean, en ese tiempo radios casetes.



Casete

1980

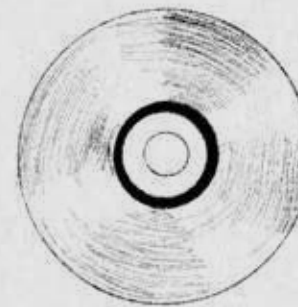
Primeros dispositivos para poder escuchar música desde cualquier lugar insertándole un casete.



Walkman

1984

Se podía grabar audiovisual, guardar tanto música cómo videos, haciendo posible ver visualmente a sus bandas favoritas del momento.



CD

2015

Con la incorporación del internet a los celulares se dio la posibilidad de escuchar cualquier canción gratis, se puede escuchar música de manera audiovisual en diversas aplicaciones.



Aplicaciones

Películas:

Que se hayan adaptado no quiere decir que no se sigan usando (ejemplo: radio, computador de escritorio, teléfono fijo, cine, entre otros).

Esta sección no busca contar la historia de los dispositivos, consiste en la muestra breve de la evolución de partes que conforman los dispositivos, de modo que solo se mostrará los cambios más relevantes.

1895

En el pasado las personas tenían que ir a un lugar físico para ver las películas del momento, todavía está la posibilidad de ir, también era común ir al teatro.

1977

Producción análoga de video o audiovisual, con la llegada del VHS las personas comenzaron a comprar películas o a grabarlas, dando la oportunidad de verlas desde casa.

1984

Más compacto, con mayor facilidad para grabar películas o música, con la llegada del computador en casas en los 90s fue muy utilizado.

1991

Con la llegada de los computadores con internet se comenzaron a ver películas por medio de CD o de manera "Online" gratis.

2011

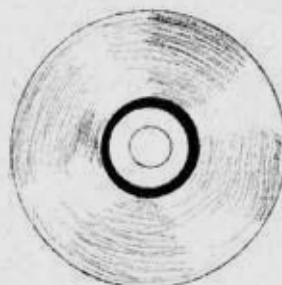
Solo se podía ver películas desde el cable sin elección, con la adaptación de la TV a Smart TV y aplicaciones como "Netflix" se dio la posibilidad de ver a gusto y cualquier momento.



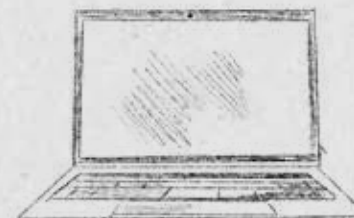
Cine



VHS



CD



Computadores



Smart TV

Computador:

Que se hayan adaptado no quiere decir que no se sigan usando (ejemplo: radio, computador de escritorio, teléfono fijo, cine, entre otros).

Esta sección no busca contar la historia de los dispositivos, consiste en la muestra breve de la evolución de partes que conforman los dispositivos, de modo que solo se mostrará los cambios más relevantes.

1991

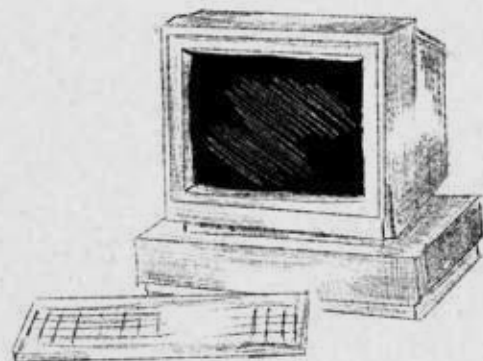
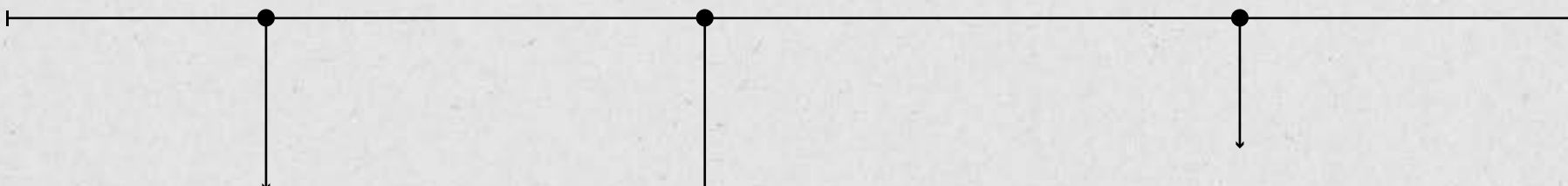
Sí bien existían antes, es en 1991 donde comienza a ser común tener computador en los hogares, no eran portátiles, dependían de cables y la pantalla era similar a una caja. Se siguen ocupando pero en menor medida.

2006

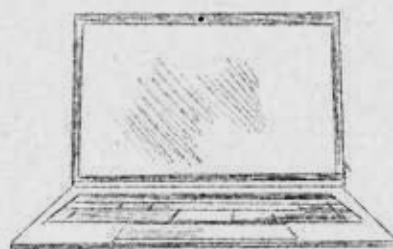
También existían años antes, es en este año que comienza a ser utilizado por todas las personas, ahora el computador era portátil y utilizado hasta el día de hoy para poder trabajar desde cualquier lugar sin depender de un cable.

2013

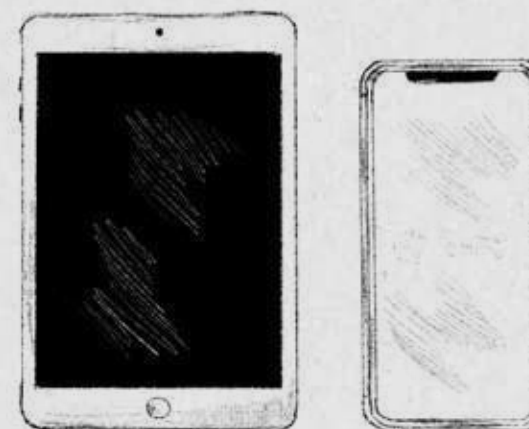
Con la incorporación de Internet, desde los dispositivos se puede hacer casi lo mismo que en un computador, se siguen utilizando los computadores pero, se utiliza el celular como herramienta principal, los niños "Alfa" tienen preferencia por estos últimos.



Computador



Notebook



Dispositivos inteligentes

2.1.5 Pandemia y tele-estudio

Efectos en niños chilenos



El sistema educacional chileno contempla distintos tipos de educación válidos para salir de la etapa escolar, existe los métodos tradicionales, que se encuentra en mayorías de colegio, estos están regidos por el “Ministerio de Educación” o “MINEDUC”, pero existen dos otros métodos de educación alternativos aceptados por el sistema chileno, en este se encuentra Montessori, donde los niños aprenden de manera física y psíquica y Waldorf aquí a los niños se les enseña el vínculo con el pensar y sentir.

En el año 2019 se une otra forma de estudio, el tele-estudio, una manera completamente nueva enseñar, a continuación se analizará los efectos de la pandemia con el aprendizaje en casa.

Los niños “Alfas” vivieron y siguen en proceso de vivir los efectos del encierro por pandemia, a partir de las entrevistas (pág. 85) los tutores y niños nos cuentan sobre lo que ha causado en sus circunstancias por tele-estudio y encierro de una manera más subjetiva. Mayra de 11 años (2021, pág. 87), especifica que la pandemia le trajo diversos problemas emocionales, su tutora Natalia Muñoz de 33 años agrega

“Lo que menos me gustó de la pandemia fue que mi hija no pudo compartir con sus amigos, esto la llevo a una depresión en una edad muy complicada” (pág. 90).



Se puede dilucidar cómo afectó a una niña de 11 años el encierro, edad de sociabilización y entrada a la adolescencia, donde se aprende a tratar con el otro, es importante que los adultos tengan en cuenta la salud mental y formación de la generación Alfa, efectivamente, en una entrevista se puede verificar como ha afectado a niños, muchas veces los adultos “Millennials”

conducen con que rinden más desde casa, pero ellos no están en una etapa de formación, donde el tener amigos es fundamental para interactuar con el mundo.



Desde las entrevistas también se rescata que Fernando de 10 años, vive en el sur de Chile, utiliza mucho la tecnología pero la pandemia no afectó de sobre manera su tiempo en pantalla, visto que, vive en un sector rural y al aire libre, su tutora Lastenia Pailicura de 45 años, dice

“Estuvimos muy tranquilos en la pandemia en familia, vivimos en un cerro con muchos animales y sin vecinos, solo nos preocupábamos de no contagiarnos al ir al pueblo, eso sí, me costaba ir a trabajar por las restricciones”,

Y agrega

“El aprendizaje online por acá en el sur fue muy malo, no había buena señal, mucho mejor presencial” (pág. 94).

Un poco de su contexto al ser de una región distinta a la capital de Chile, es relevante el hecho de la desigualdad en términos de internet para el aprendizaje de niños de región.

Por otro lado, se tiene en cuenta el caso de Diego de 5 años (pág. 98), que en el gráfico de preferencias específica que no escoge estar con amigos porque todavía no los tiene, pero que si habla con otros niños por el juego “Roblox” “Online”, su tutora Catalina Chacra (pág. 101), explica que el que no tenga amigos no es por su actitud, sino porque estuvo encerrado más de un año siendo muy pequeño en casa, aun así agrega que con su hermana Dominga de 9 (pág. 95) son muy amigos, también se infiere que a

los niños, sobre todo a una edad muy temprana, el permanecer en casa encerrados afectó en la socialización con el otro, el vínculo necesario para todo humano en formación. Por otro lado, Dominga, su hermana, es más sociable, se comunica con sus amigas por “Zoom”, aplicación que dejó sus rastros tras la pandemia, tiende a jugar “Roblox”, también agrega que se distrae al estudiar en casa, pero que le gusta intercalado para tener más libertad.

Su tutora Catalina Chacra, de 28 años dice que:

“El tiempo en pantalla de mis hijos debe ser de 5 horas o más, yo les prohíbo redes sociales peligrosas, pero hasta estudian por ahí”, la pandemia ha hecho que hasta estudien desde casa, su preferencia por la tecnología también fue unida con la obligación de aprender online por pandemia. (pág. 101)

Rafaela de 8 años (pág. 102), ocupa el celular para jugar más que para estudiar y le gusta tanto aprender desde casa cómo en el colegio, su tutor Cristian Rosas de 52 años, (pág. 105) especifica que:

“Mi hija prefiere estar viendo videos o jugando Roblox que salir, ahí si le quito el aparato, porque no puede ser que prefiera quedarse encerrada a esa edad”,

“Sí, noté que Rafi se frustraba cuándo le quitábamos los dispositivos desde la pandemia”.

Los tutores se han dado cuenta de estrés por parte de los niños al quitarles los dispositivos y el incremento del uso de la pantalla, esto también se puede ver en Oriana de 7 años (pág. 113) que prefiere constantemente estar vinculada con la tecnología, su tutora Katherine Arriola de 26 años afirma que el tiempo en pantalla de su hija subió en la pandemia. (pág. 116).

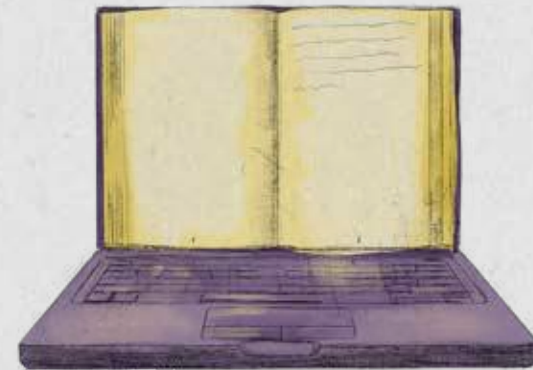


Mariana Polanco de 43 años (pág. 112), tutora de Diego y Laura (pág. 106 y 109), es un caso distinto, debido a que, está en contra de la digitalización en niños, explica que nunca los dejó ocupar los dispositivos y se vio obligada por la pandemia a enseñarles a ocupar la tecnología para que pudieses aprender en un contexto donde era imposible que aprendieran físicamente en el colegio.

“Mis hijos son criados distintos a los otros, yo no les mostré la tecnología nunca, ahora por la pandemia tuve que enseñarles a ocuparla porque no sabían, tuvieron que aprender, jugaban con tierra, tuve que optar por digitalizarlos, yo rescato del aprendizaje online que mi hijo no le gusta hacer trampa y ha ocupado el internet para encontrar la información y aprender”. (pág.112)

Pasó a ser una obligación el digitalizar a los niños, Diego (pág. 106) explica que él y su hermana pequeña prefieren estar al aire libre, pero que es el único de sus amigos que prefiere eso, se infiere que un alejo de la tecnología de por sí da resultado a niños que prefieren salir a jugar en sociabilización con otros niños, aun así Mariana agrega que:

“Laura ni siquiera hablaba y ya le estaba hablando al celular, como si intuitivamente entendiera que eso de comunicación inteligente existía”. (pág. 112)



El efecto de la digitalización es un hecho, niños que fueron alejados de la tecnología igual la entienden y la buscan.

M Larraguibel, R Rojas, M Halpern & M Montt. (2021, marzo). Impacto de la pandemia por COVID-19 en la salud mental de escolares en Chile. (N.o 1). Clínica psiquiátrica universitaria.

“El 50% de los niños de este estudio fueron descritos por sus padres cómo niños que están tristes, una revisión sistemática reciente mostró que el aislamiento social en niños y adolescentes aumentaron el riesgo de depresión y posiblemente ansiedad”, también infirieron que “Los síntomas más frecuentes durante la pandemia fueron la “Irritabilidad, mal genio” (71,9%), “No obedecer” (70,7%) “Cambios en el apetito” (72,8%)” e “insomnio” (52.2%).

Con todos estos datos se confirma que el tele-estudio ha causado estrago en la salud mental de la niñez en Chile, subió el uso de pantallas y niños con tutores que los alejaron de la tecnología se vieron en la obligación de digitalizarlos, la pandemia trajo más hiperconexión en la niñez, adolescentes y adultos, se podría decir que es evidente y normalizado, pero los estudios ya demuestran el cambio en la infancia y en el futuro se verán los efectos en su comportamiento cómo adultos.

“Debido a la interrupción de las clases, los juegos con amigos y otras rutinas importantes para los niños, los comportamientos regresivos como dificultades a la hora de controlar los sentimientos de ira, tristeza y ansiedad se están volviendo cada vez más frecuentes”. (N, Close, 2021)

Para afirmar los efectos se procede a citar un estudio hecho por M Larraguibel, R Rojas, M Halpern y M Montt (2021) en Chile, que por medio de encuestas a 4772 apoderados sobre lo que causó el aprendizaje desde casa en los niños.



2.1.6 Punto de vista Digitalización en niños



Para ver todas las aristas sobre las opiniones existentes sobre cómo afecta a los niños Alfas la digitalización, se revisaran puntos de vista distintos, para no solo ver una parte de la problemática y poner en foco que el Internet conjunto a la tecnología tiene partes beneficiosas y malas.

Sugata Mitra

Profesor de Educational Technology en la School of Education.



Comenzando con el principal experto en educación de niños llamado Sugata Mitrá, realizó un experimento en los años 90s el cual consistía en poner a disposición de niños en sectores pobres del mundo computadores con acceso a internet en murallas, se hizo famoso debido a que los niños, específicamente de la India, sin ni un tipo de enseñanza sobre los computadores, sin adultos a cargo, aprendieron a utilizarlos de manera autónoma y verificó que los niños aprendían fácilmente con la tecnología sin importar el sector social o educación anterior.

Dice que la tecnología crea igualdad sin depender de educación adicional, explica que es un tipo de aprendizaje no invasivo, ya que, el niño aprende por cuenta propia, por medio de internet encuentran toda la información a su disposición sin la necesidad de un docente.

En su libro *“La escuela en la nube”* lanzado el año 2021, escribe:

“La mente infantil es un vaso vacío en el que el maestro vierte conocimiento desde una jarra llena. Sin embargo, ¿y si en lugar de muchas jarras de conocimiento dispusiéramos de un gran lago y los niños y niñas pudieran llenar los vasos por sí solos?” (S, Mitra, pág. 240)

Mitra, S. (2021). *La escuela en la nube* (1.a ed.). Paidós.

Dicho de otra manera, porque llenar a los niños de información cuando ellos pueden informarse y obtenerla de manera autónoma solo con la información al alcance que entrega el acceso a internet, sin desigualdad ni privilegios.

Sostiene que la educación para los niños no tiene que ser dependiente, su experimento demostró que el aprendizaje autónomo hace que los niños aprendan rápidamente, incluso sin la necesidad de enseñanza previa, dice que hay que rediseñar la educación para que los adultos guíen, ya que, los niños tienen la información inmediata a la mano y que el error es parte del proceso de aprendizaje, cosa que la educación actual intenta remediar, que lo importante no es obtener la respuesta correcta, sino que el aprender a buscar por si solos.

En el estudio de Mitra (pág. 53), hecho en 1999 en los sectores más pobres de un barrio de Delhi, donde los niños apenas sabían leer o escribir, gracias a un financiamiento del Banco Mundial, pudo llevar a cabo otra de sus investigaciones, instaló en un jardín infantil un computador en la muralla, los niños no lo conocían, recalca que no habían pasado más de 8 horas y ya estaban utilizándolo, enseñándose uno a los otros, sin adultos guiándolos, posterior a esto, se dieron cuenta de que los niños comenzaron a sacar información de internet para hacer las tareas y llevárselas a sus profesores.

Mitra, S. (2021). *La escuela en la nube (1.a ed.)*. Paidós.

Años después (pág. 69) en 2009 sigue haciendo experimentos, esta vez con los alumnos de 9 años de Emma Crawley que contactó a Mitra vía mail, educadora que quería hacer pruebas para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes en Inglaterra, dejaron a los niños con computadores en libertad y se demostró nuevamente que aprendían antes la materia previa.

A lo largo de todos los años de estudios hechos por Mitra (pág. 72) verifica que no importando el nivel socioeconómico, lugar, idioma, si los niños tienen acceso a internet, aprenden las siguientes cosas:

- Alfabetizarse sin adultos guías.
- Aprender inglés básico de manera autónoma.
- Aprenden a utilizar correos, chat y buscadores.
- Buscar información.
- Mejoran su pronunciación de inglés.
- Evalúan todas las opiniones y saben reconocer la publicidad.

En resumen, Mitra lleva años impulsando el cambio a la educación digital, comprobó cómo las nuevas generaciones nacen con la tecnología y la entienden, considera obsoleto un sistema donde la información es pequeña y entregada por adultos, un sistema donde no se utiliza la curiosidad y la imaginación del niño para buscar lo que quiere aprender.

Mitra, S. (2021). *La escuela en la nube (1.a ed.)*. Paidós.

Una de sus contrapartes es Michel Desmurget un Neurocientífico, con su libro *“La fábrica de cretinos digitales”*, lanzado el año 2019, donde da sus puntos de vista de porque considera que las nuevas generaciones ocupan la tecnología desproporcionadamente.

Él explica con base en estudios porque las pantallas son perjudiciales para los niños, de hecho, considera que en la pandemia los infantes no aprendieron nada, dice que la tecnología es necesaria, pero el fin de la niñez es divertirse y siempre lo utilizaran como ocio.

Según Desmurget, M (2019, Pág. 199)

“la literatura científica ha demostrado de forma clara y coincidente que las pantallas domesticas ejercen un significativo efecto perjudicial en el rendimiento académico”, explica que los niños y adolescentes ocupan en su mayoría la tecnología para jugar o ver videos de ocio, dice que el consumo digital de las nuevas generaciones esta interfiriendo en el desarrollo del lenguaje de los niños, su concentración y creatividad”.

Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales (1.a ed.)*. Península.

Michel Desmurget
Doctor en neurociencia y director de investigación en el Instituto Nacional de la Salud.



“Nuestros hijos son así, literalmente (e incuestionablemente), cada vez más ‘imbéciles’ (y, no hay desprecio en esa palabra, sólo preocupación por sacudir las conciencias)”.

Especifica que además de la pérdida del aprendizaje sobre el lenguaje hay más complicaciones cómo la obesidad por sedentarismo a temprana edad, reducción de la esperanza de vida, depresión y pérdida en la retención de memoria.

“Nadie niega que determinadas herramientas digitales facilitan el trabajo del alumno, aquellos que vivieron los viejos tiempos de la investigación científica saben mejor que nadie lo mucho que ha aportado (...) la reciente evolución digital” (Desmurget, 2020).

El autor da a entender que las herramientas son buenas, pero abren un mundo de posibilidades a la entretención u ocio y en su mayoría de tiempo son ocupados para dejar el aprendizaje en pausa y sumergirse en el placer de la diversión.

Según Desmurget (2020, pág. 213), la digitalización priva al cerebro de su “sustrato alimenticio” (aprendizaje), al tener la información de manera inmediata, exceso de ocio, bombardeo de imágenes y hasta “Fake News” (noticias falsas), falta material para que las neuronas se organicen y conecten.

Sostiene que se ha demostrado que los niños que aprenden a escribir por medio del ordenador les cuesta más memorizar letras y copiarlas a comparación a los que aprenden con lápiz y papel.

Sección a rescatar del libro (pág. 215), donde dice que hay diversos estudios que demuestran que al sustituir al profesor por tecnología no se obtienen buenos resultados, pero al combinarlos su aprendizaje se ve mejorado o superior.

Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales (1.a ed.)*. Península.

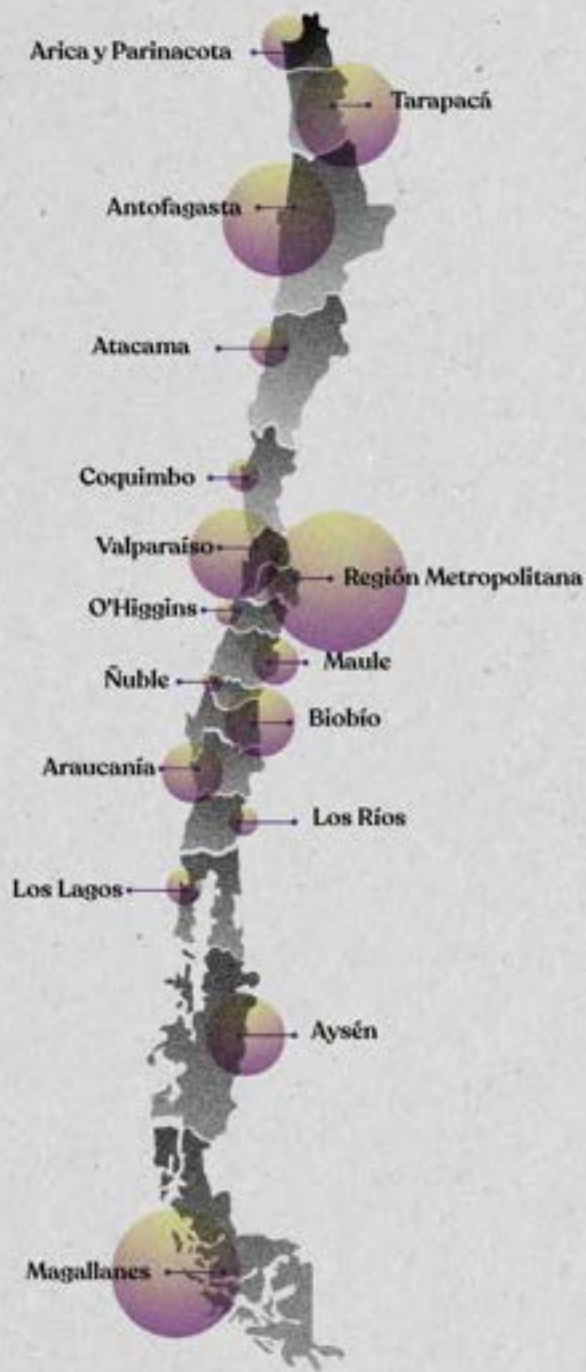
De estos dos autores se puede debatir y elegir que es lo mejor para los niños, toda creación tiene sus ventajas y desventajas, es conveniente dar visibilidad a todas las ideas o puntos de vista.

2.1.7 Acceso a internet niños

Porcentajes y datos duros



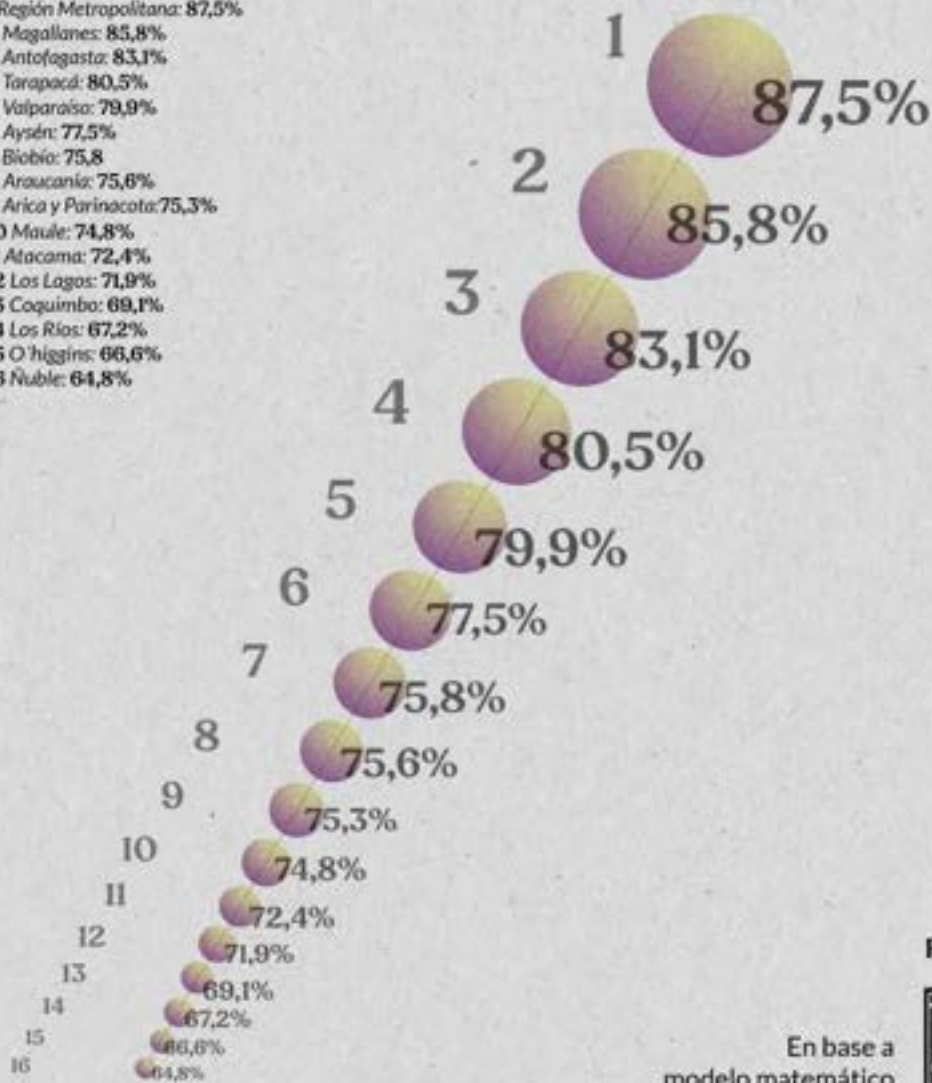
Cómo primera instancia se grafican porcentajes de usuarios que utilizan internet en las distintas regiones de Chile, esto, para saber cuanta desigualdad hay en el país con respecto a la digitalización:



Desigualdad digital 2020

Cantidad acceso a internet por región de Chile

- 1 Región Metropolitana: 87,5%
- 2 Magallanes: 85,8%
- 3 Antofagasta: 83,1%
- 4 Tarapacá: 80,5%
- 5 Valparaíso: 79,9%
- 6 Aysén: 77,5%
- 7 Biobío: 75,8%
- 8 Araucanía: 75,6%
- 9 Arica y Parinacota: 75,3%
- 10 Maule: 74,8%
- 11 Atacama: 72,4%
- 12 Los Lagos: 71,9%
- 13 Coquimbo: 69,1%
- 14 Los Ríos: 67,2%
- 15 O'Higgins: 66,6%
- 16 Ñuble: 64,8%

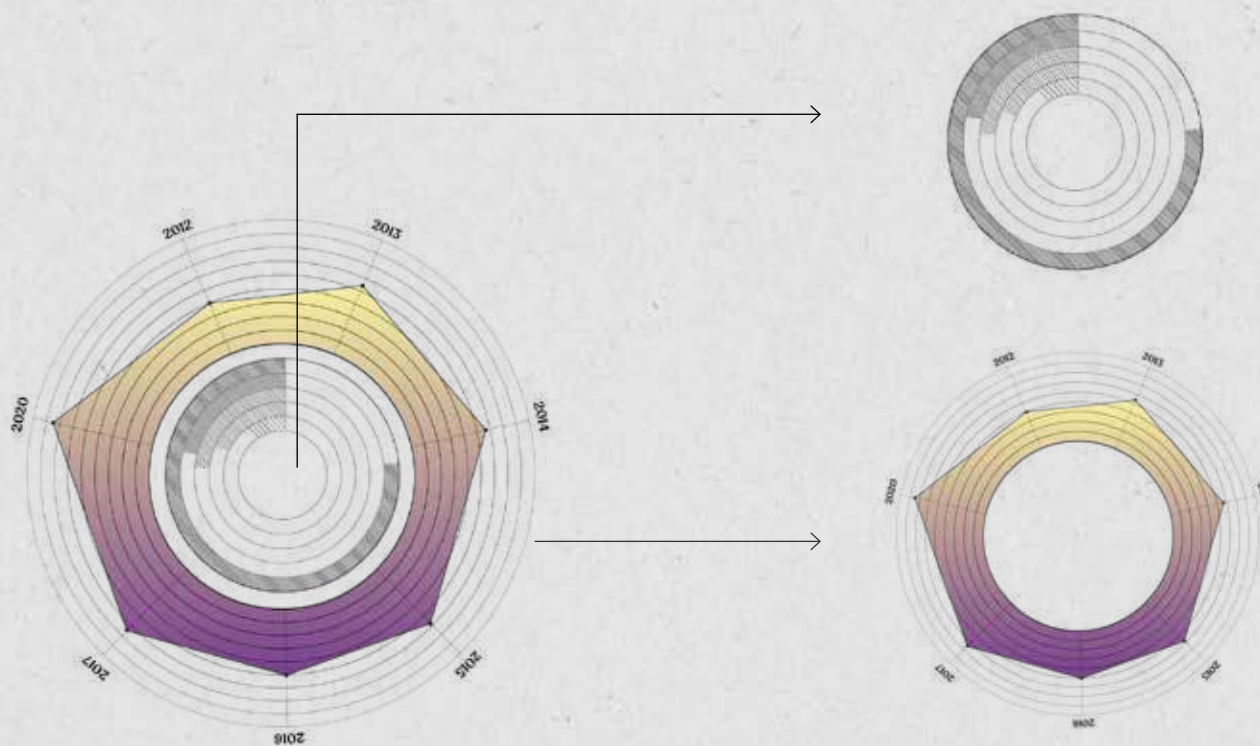


Fuente:

En base a modelo matemático



En la siguiente página se mostrarán dos infografías unidas, siendo la exterior la que contiene los datos de porcentaje niños con acceso a internet en Chile de 5 a 9 años y la del centro el porcentaje de niños con dispositivos inteligentes antes de los 9 años en latino américa.



Edad en la que se obtiene un dispositivo con internet en niño pág. siguiente.

Porcentaje de niños con acceso a internet en Chile, pág. siguiente.

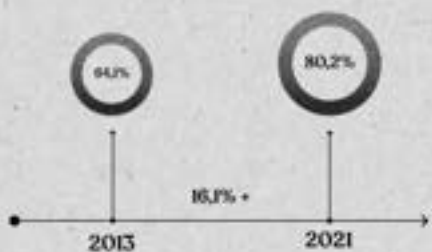
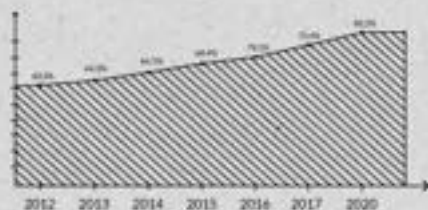


El acceso a internet en niños

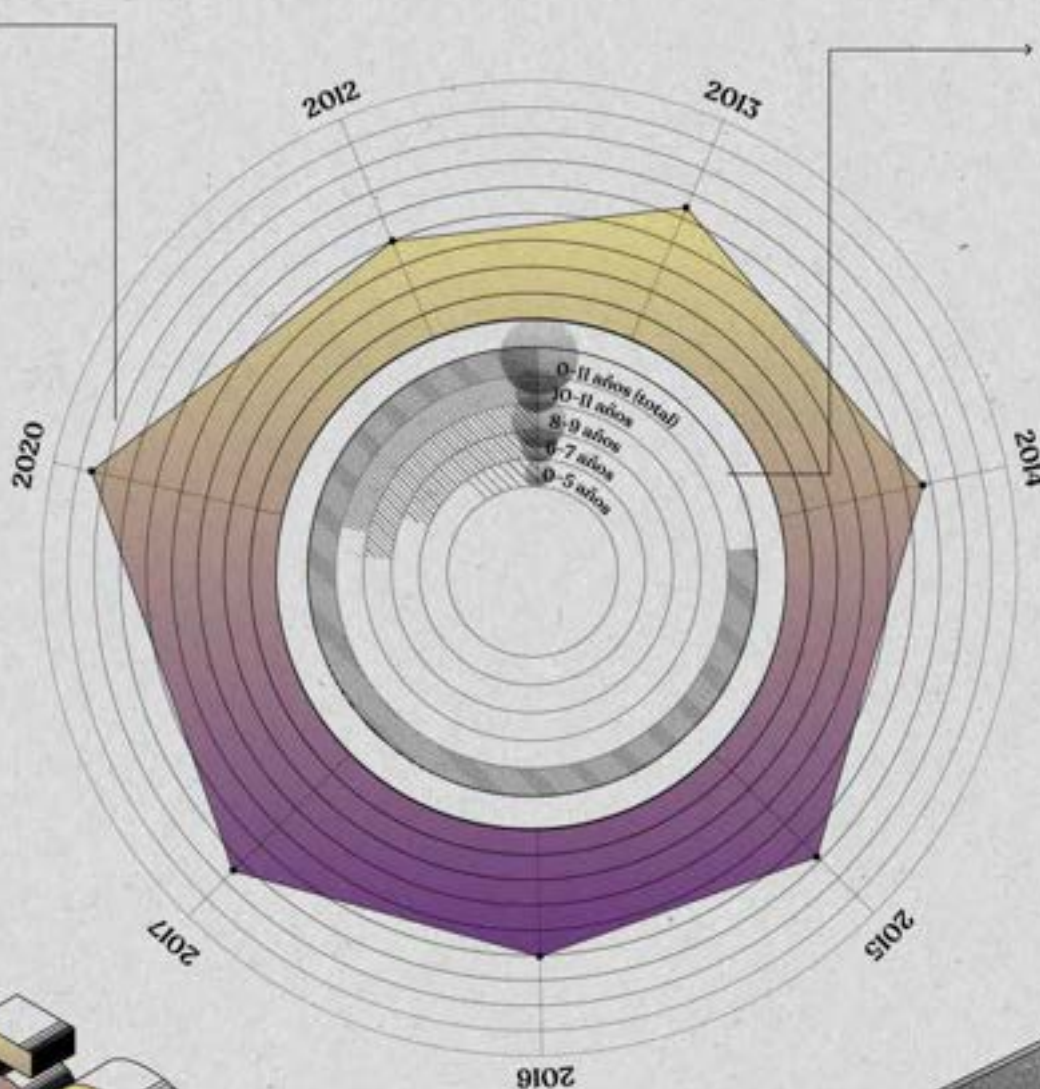
Menores de 11 años en Chile y Latino américa



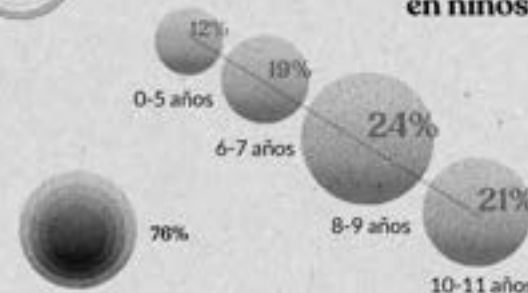
Porcentaje de niños con acceso a internet en Chile 5-9 años



8 de cada 10 niños tiene acceso a internet en Chile



Edad en la que se obtiene un dispositivo con internet en niños



El 76% de niños tiene acceso a un dispositivo móvil antes de los 9 años

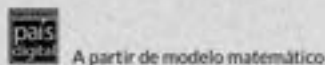
Edad promedio

9,1 años

7 de cada 10 niños tienen un dispositivo con acceso a internet antes de los 9 años en latino américa



Estudios de:



Encuesta hecha por



Tamaño de muestra: 400 Google

2.1.8 Intereses niños chilenos

Intereses y socialización



Desde las entrevistas (pág. 85) aparecen las preferencias de las nuevas generaciones chilenas, se puede inferir tendencias en los 8 niños, siendo de distintos colegios y regiones, el punto en común más relevante es la preferencia por las mascotas o animales, poniéndolas por encima de estar con amigos.



Oriana con su perro Zeus, conjunto a su "Tablet" entrevistada pág. 113

Oriana de 7 años siempre está con su perro llamado Zeus mientras juega en su Tablet.

Mayra de 11 años (pág. 87) dice que siempre está con su perrita Simona y la prefiere al mismo nivel que sus amigos, Fernando de 10 años (pág. 91) vive en el sur, siempre esta con los animales que cuida junto a su madre y asimismo tiene una preferencia al nivel de sus amigos.

Diego de 5 años (pág. 98) prefiere totalmente estar con su gato, ya que, no ha hecho amigos debido a la pandemia, Rafaela de 8 años (pág. 102) tiene muchos perros porque su padre es entrenador, le encantan y los prefiere por igual que estar con sus amigos.



Dominga con su gato, entrevistada pág. 95

Dominga de 9 años, sostiene que le gusta ir donde su abuela para jugar con su gato y prefiere estar con el que con sus amigos.

Es relevante cómo la entrevistas a únicamente 8 niños puede mostrar puntos en común por el rango de edad en el que se encuentran, debido a que, esto confirma el porqué a lo largo de la historia de los juguetes como “Furby”, “Tamagotchi”, “My Little Pony” o aplicaciones como “Pou” o “Pet sociey” de Facebook han sido exitosos y famosos por

años, sin siquiera ser relevante la generación a la que pertenecen, es un punto en común que tiene la niñez de todos los contextos históricos, que puede hablar de la inocencia y amor de los niños, el lenguaje no verbal y la empatía, por ejemplo, Laura (pág. 109) repite en las entrevistas que ella es un gato, es un factor común que les causa felicidad sus animales.

Se encuentra en las preferencias ver videos en “YouTube” por encima de hacer otras cosas en los dispositivos.



El juego más repetido por los niños chilenos es el juego “Roblox”, tendencia en juegos en el año 2021 para la generación Alfa, el juego consiste en una plataforma de muchos juegos juntos, donde los niños tienen un mundo virtual con variedad de videojuegos para competir, interactuar y conversar con otros niños de manera online.



Hay una tendencia por querer estar con sus amigos, pero con dispositivos con acceso a internet, es decir, prefieren jugar socializando con tecnología y no al aire libre.

La mayoría prefiere ir al colegio porque en casa se aburren o no aprenden bien, el hecho de ir al colegio físicamente hace que puedan ver a sus amistades, se verifica que no hay pérdida en las ganas de interactuar.

Por otra parte, la socialización en niños se ha visto totalmente afectada por la pandemia.



Diego de 5 años (pág. 98) no pudo hacer amigos y habla con gente que no conoce Online, Dominga (pág. 95) conversa con sus amigas por “Zoom”, Diego de 9 años (pág. 106) también, por otro lado, Rafaela (pág. 102) se comunica por “WhatsApp”, sé verifica un antes y después de la pandemia en la forma de comunicarse, si generaciones anteriores tenían que ir a buscar a sus amigos a las casas, ponerse de acuerdo desde el colegio, actualmente el Internet causó inmediatez en la comunicación y niños de 11 años o menos lo utilizan para comunicarse, la pandemia logró que se ocupen aplicación nueva cómo “Zoom”, utilizado generalmente para el estudio y niños lo están utilizando para llamar o sociabilizar con sus amigos desde lejos.

Se observa una preferencia por lo digital en los niños, esto se demuestra en los gráficos y por cada familia puntual entrevistada, Katherine Arriola de 26 años (2021, pág. 116), tutora de Oriana dice que:

“Les hace mal a los ojos y lo peor es que no socializan, Ori a veces llega al punto de que no quiere almorzar y quiere comer con el Tablet al lado, me pasa que a veces tengo que obligarla a dejarlo a un lado, prefiere estar sentada en el dispositivo que ir a jugar y cuando se lo quito se aburre, no sabe qué hacer, se estresa, se pone super pesada y todo eso es lo que a mí me molesta, no se lo prohíbo, pero no me gusta que se pegue tanto al aparato”



Mariana Polanco de 43 años (2021, pág. 112) madre que alejó a sus dos hijos de la tecnología cuenta que su hija de 6 años, a la que nunca le mostró los dispositivos hasta la pandemia por el estudio en casa, sin saber hablar bien le intentaba hablar a su celular cómo si supiese que le podía responder.

A modo de resumen, son niños que quieren estar con sus amigos, pero con tecnología de por medio, aman a los animales, el juego que más juegan es "Roblox", se frustran sin tecnología, saben utilizarla de manera intuitiva aunque los alejen de los dispositivos, prefieren estudiar e ir al colegio que quedarse en casa para estar con sus amigos, pero les gustaría que fuera híbrido, es decir, algunos días Online y otros físicos.

Otra característica sobresaliente es la frustración que les causa alejarse de la tecnología, algunos tutores cuentan que se estresan al quitarlos de la pantalla.

Al contrario de lo que se cree la pandemia entristeció a los niños, esta investigación ha mostrado que el encierro y falta de socialización ha hecho que no tengan amigos, que prefieran salir de casa y ha causado efectos negativos en la salud mental de la niñez de Chile.



Para no basarse solamente en las entrevistas, también se citará un estudio de la agencia global de comunicaciones Hotwire, donde se lleva a cabo un estudio de características Alfa:

“A medida que la tecnología se desarrolla junto con la Generación Alfa, la inteligencia artificial se convertirá en métodos de comunicación cada vez más comunes entre humanos y máquinas, así los teclados y pantallas darán paso a interfaces basadas en gestos y conversaciones entre dispositivos y humanos”. (T, Victoria, 2020)

Esto se une al relato de la entrevistada Mariana Polanco (pág. 112) donde declara:

“Laura ni siquiera hablaba y ya le estaba hablando al celular, como si intuitivamente entendiera que eso de comunicación inteligente existía”.

Demostrando que hay cierto desarrollo en los niños para saber que pueden comunicarse de manera verbal con la tecnología con la cual nacieron.

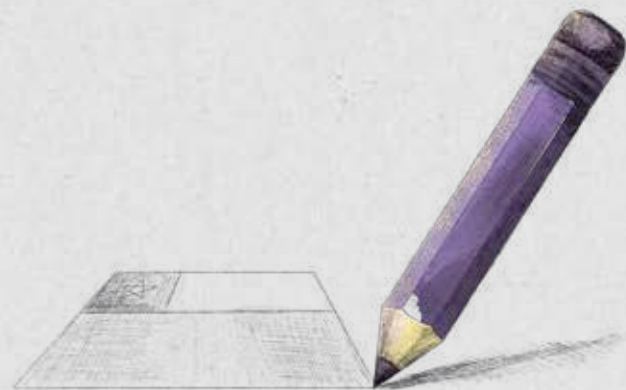
(T, Victoria, 2020) explica que la voz se convertirá en la interfaz rival de la pantalla y que los nuevos nativos digitales están acostumbrados a hablarle a sus dispositivos, prefieren hablar por videollamada o audios a escribir y agrega que la interacción con la tecnología será mayormente física y que la realidad virtual o los juguetes nuevos con inteligencia artificial son pedidos por la nueva generaciones, buscando experiencias más dinámicas.

Otra parte notable del estudio es que el video domina las redes sociales, poniendo como preferencia principal en los niños aplicaciones como “YouTube”, todo apunta a que los niños prefieren la comunicación verbal y audiovisual, dejando de lado el escribir.

T, Victoria. (2020). Entendiendo a la generación Alfa (N.o 1). Hotwire.

2.1.9 Entrevistas

Síntesis, preferencias y problemáticas



“Jakob Nielsen y Tom Landauer demuestran que testear con 5-8 usuarios permite relevar el 80% de los problemas.

Siempre que sea el mismo tipo de usuario homogéneo.

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

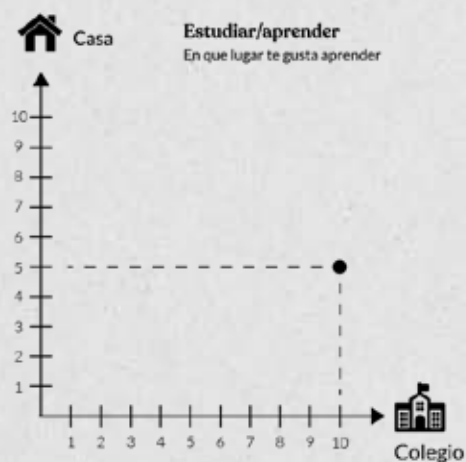
Entrevistas

Esta entrevista fue elaborada a 8 niños chilenos de 5 a 11 años, usuario principal para la investigación requerida y sus 6 respectivos tutores encargados de su bienestar y crianza, estos de distintas edades, siendo relevante también para el estudio de diversas generaciones.

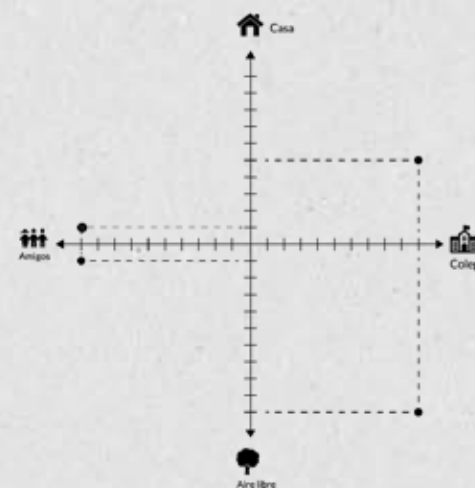
Con el fin de que fuera entretenido y entendible poniendo en prioridad los intereses de los niños, la entrevista consistió en gráficos con símbolos para visualizar elementos diarios, así, se entretienen al escoger que prefieren por sobre lo otro, haciéndolo más interactivo, antes de proceder a que el niño seleccione se explica y se le ayuda a utilizar este gráfico.

En el caso de entrevistas para los tutores, se elaboraron 15 preguntas, sobre sus rutinas diarias, opiniones, sus niños, juegos del pasado y digitalización, estas respuestas fueron grabadas por nota de voz y se sintetizaron las respuestas más importantes para este proyecto.

Explicación del esquema:



El niñ@ puede escoger en una tabla del 1-10 que prefiere entre dos opciones, este material es impreso y selecciona con un punto o dibujando.



De esta manera se juntan las preferencias en un gráfico en cruz.

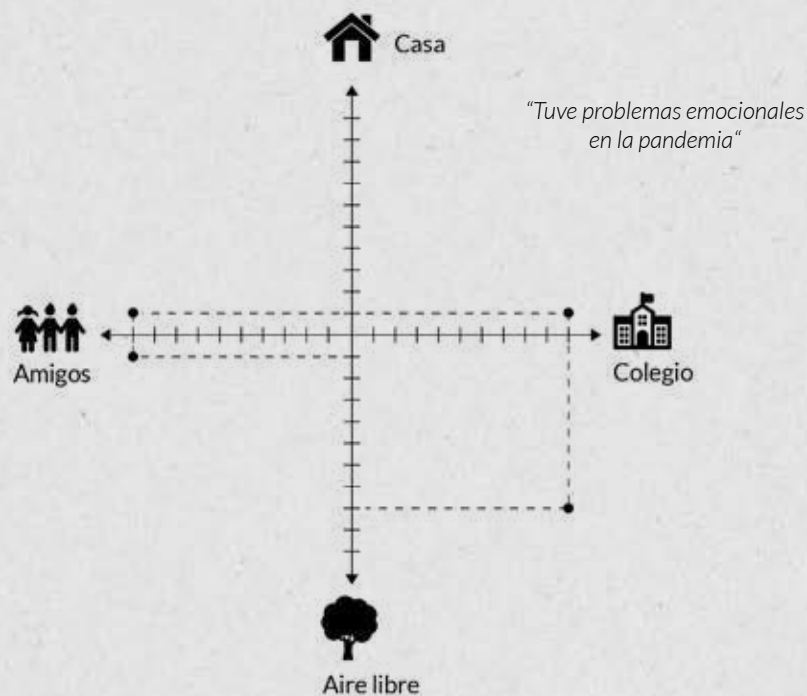
**Mayra, 11 años,
Temuco, Chile**
Colegio Ateo público

Gráfico de preferencias

Preferencias de Mayra Muñoz

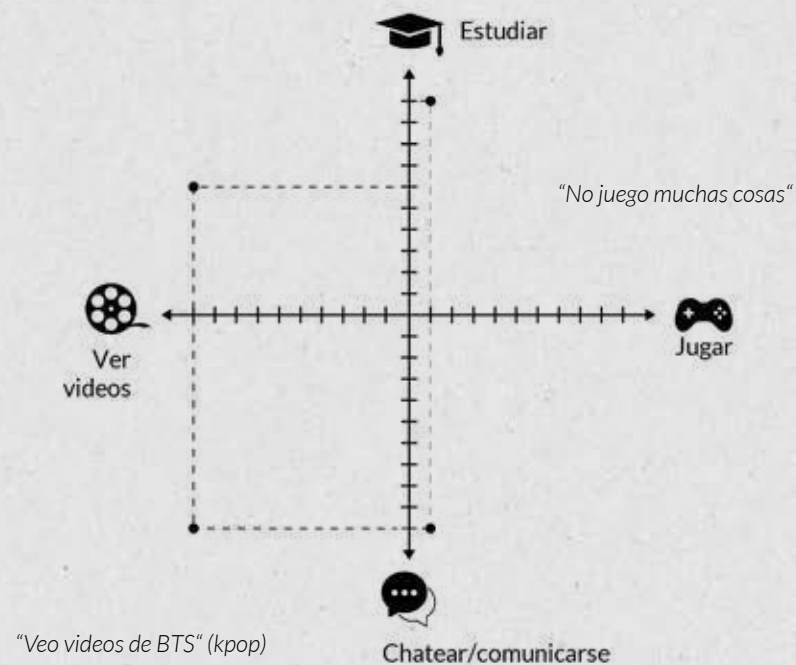
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

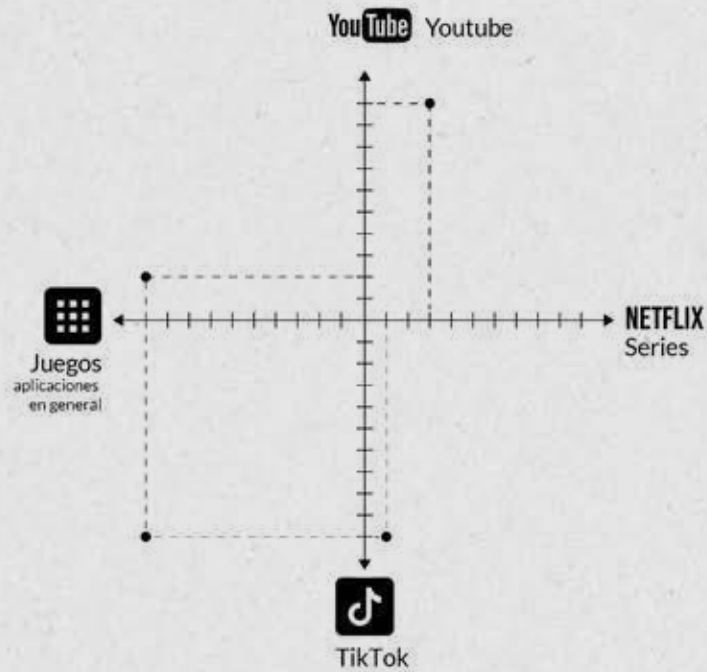
Para que ocupas más el dispositivo



Mayra, 11 años,
Temuco, Chile
Colegio Ateo público

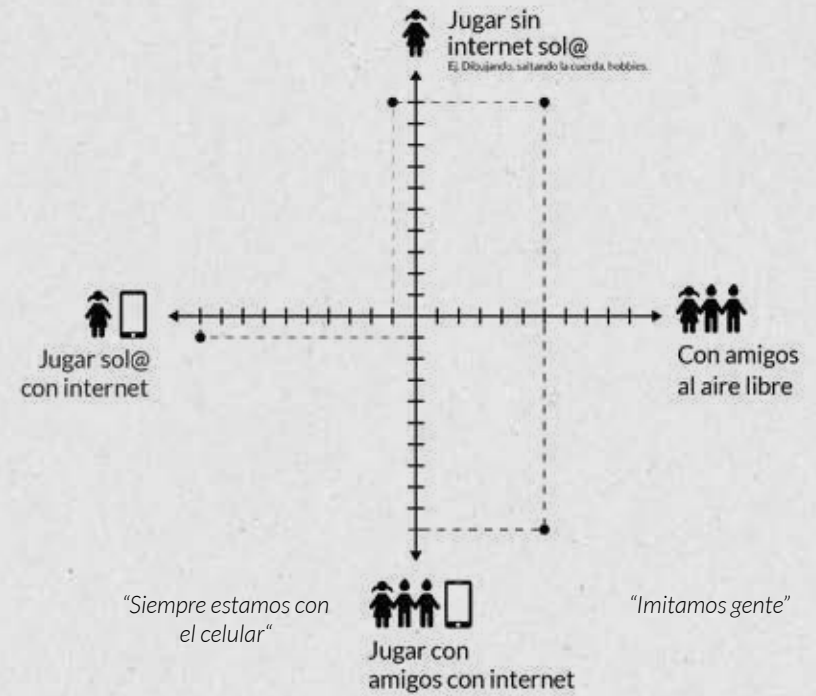
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

Preferencias al jugar

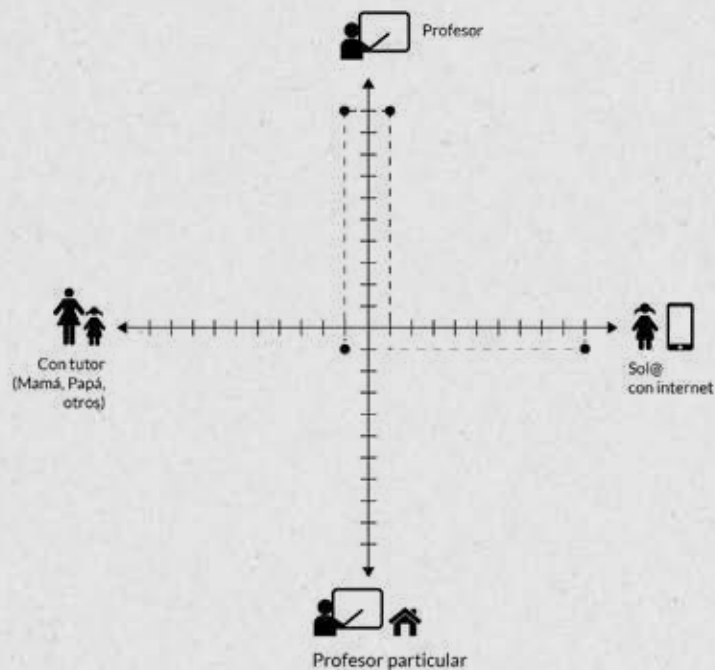


"Imitamos gente"

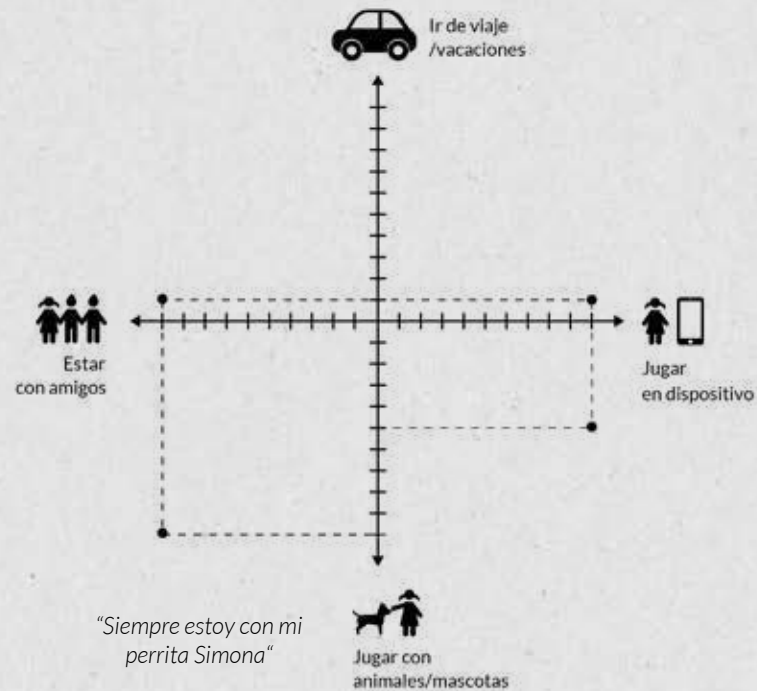
Mayra, 11 años,
Temuco, Chile
Colegio Ateo público

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



Frases Relevantes Tutora Mayra

Entrevistada

Natalia Muñoz, 33 años,
Temuco, Chile

“Lo que menos me gustó de la pandemia fue que mi hija no pudo compartir con sus amigos, esto la llevó a una depresión en una edad muy complicada”.

“Lo mejor de la pandemia fue pasar más tiempo con la familia, también hizo que me adaptara a la tecnología, antes me costaba mucho mucho”.

“Creo que las nuevas generaciones perderán el salir a jugar sin tener miedo del entorno”.

“Cuando era niña jugaba a las muñecas en la plaza con mis amigas, no tenía tecnología ni internet”.

“El problema que se presentó después de la pandemia fue la falta de transporte escolar para mi hija y también le tuve que poner psicólogos por salud mental, Mayra estaba con bajo autoestima y muy triste”.

“En restricción, no dejo que mi hija juegue “Free Fire”, lo encuentro muy sangriento y le quito el teléfono en las noches”.

“Mi hija solo está al aire libre cuando va al colegio, nuestro patio no es muy grande, por lo mismo le afectó tanto la pandemia”.

“Los juegos análogos que juega Mayra conmigo son el juego de cartas “Uno”, también pintamos mandalas, yo juego mucho a las cartas con mis amigos”.

“La regla principal que le tengo a Mayra es la de no conversar con extraños, porque estuvo conversando con uno que resultó que era un viejo, le tuve que quitar todo el internet por un tiempo”.

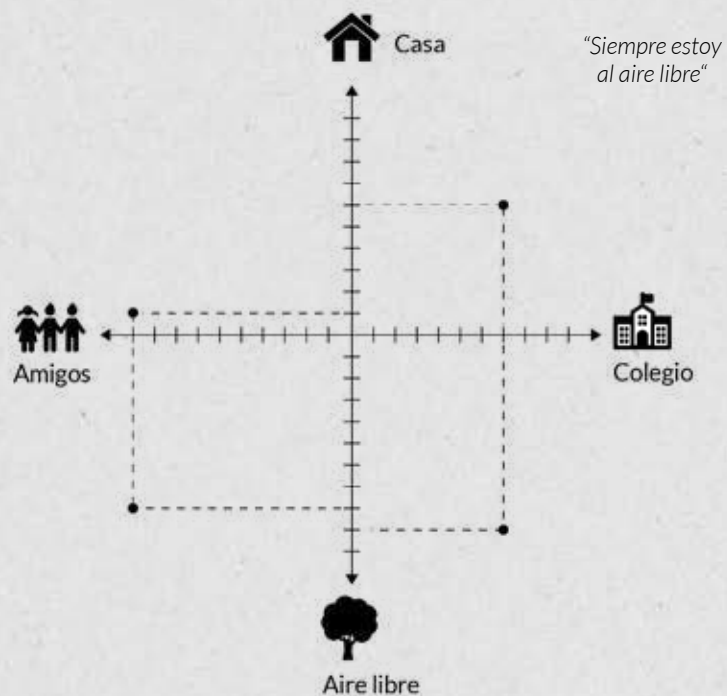
**Fernando, 10 años,
Villarica, Chile**
Colegio Ateo público

Gráfico de preferencias

Preferencias de Fernando Muñoz

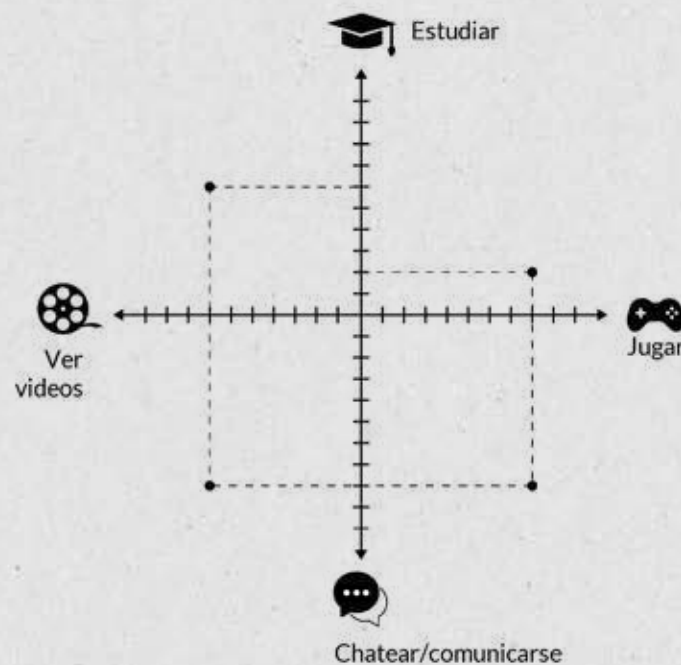
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

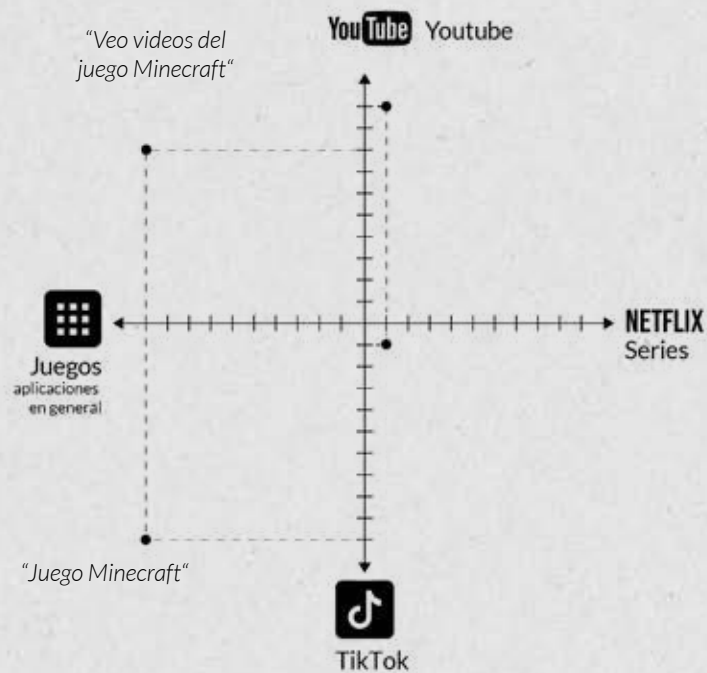
Para que ocupas más el dispositivo



**Fernando, 10 años,
Villarica, Chile**
Colegio Ateo público

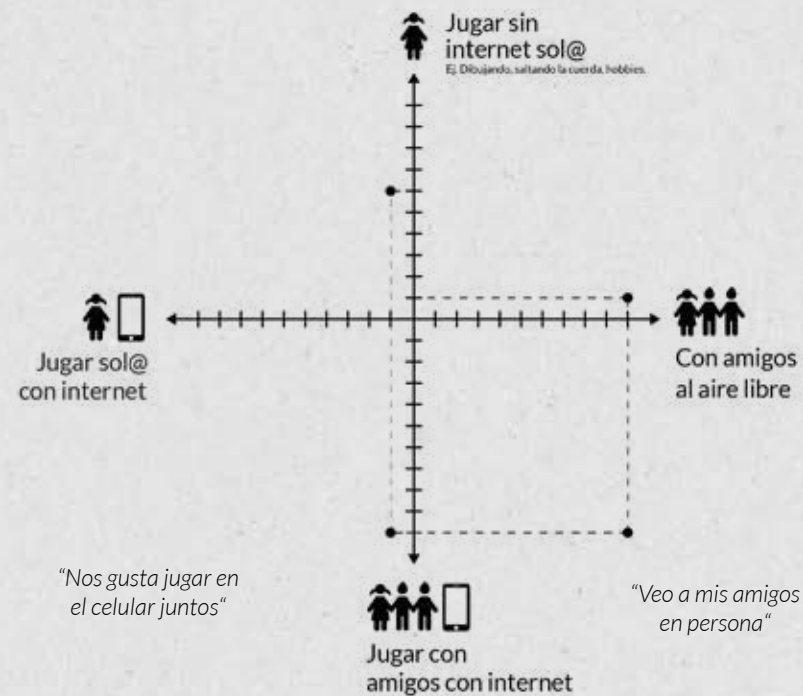
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

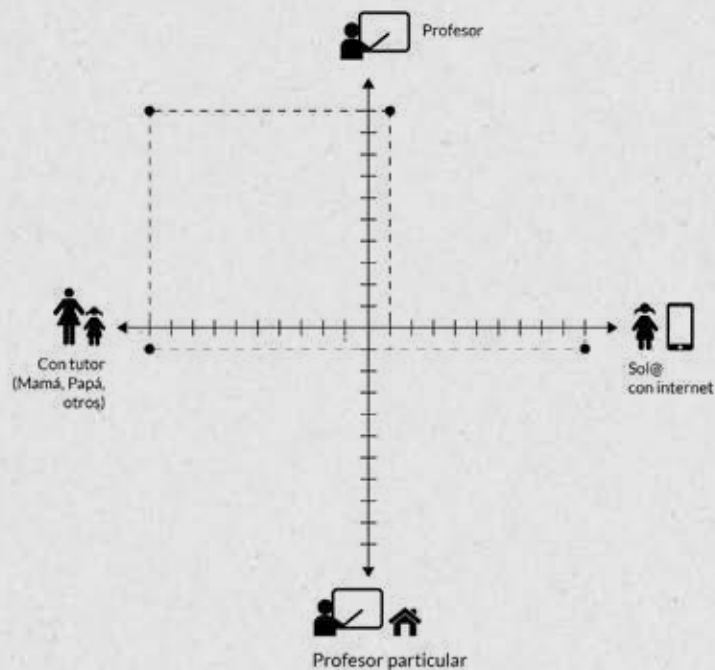
Preferencias al jugar



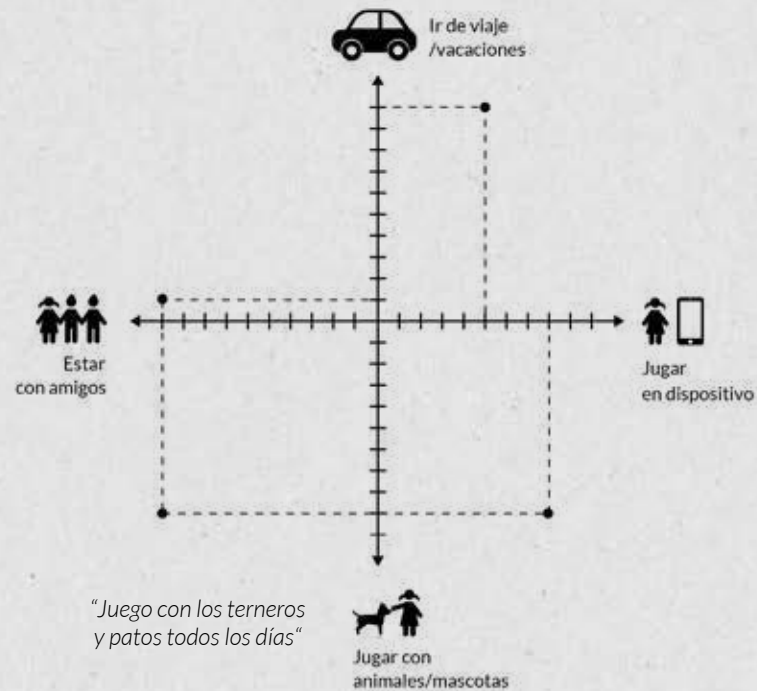
Fernando, 10 años,
Villarica, Chile
Colegio Ateo público

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



Frases Relevantes Tutora Fernando

Entrevistada

Lasteña Pailacura, 45 años,
Villarrica, Chile

“Lo peor de la pandemia era el miedo a contagiarnos”.

“El aprendizaje online por acá en el Sur fue muy malo, no había buena señal, mucho mejor presencial”.

“Me encanta cuidar el huerto, los animales, todo lo de mi patio”.

“Estuvimos muy tranquilos en la pandemia en familia, vivimos en un cerro con muchos animales y sin vecinos, solo nos preocupábamos de no contagiarnos al ir al pueblo, eso sí, me costaba ir a trabajar por las restricciones. Después de la pandemia noté que mi hijo maduró, estaba más limpio y ordenado”.

“No subió el tiempo en el celular de mi hijo, porque para nosotros no cambió mucho, vivimos en un lugar al aire libre y ahora hay señal en el sector que vivimos, aunque sea en un cerro lejano al pueblo”.

“Yo no tengo redes sociales, solo ocupo WhatsApp para comunicarme y veo tutoriales sobre plantas y animales en YouTube o Google, cuando niña no tenía nada de tecnología, solo radio”.

“Mi hijo pasa 3 horas al día en pantalla, y la mayoría del día está jugando al aire libre con los animales y ayudándome, hacemos actividades juntos porque siempre me está ayudando”.

“Cuando niña nos juntábamos todos los amigos y jugábamos a la Pallalla, Luche y la cuerda. Yo me hacía muñecas de trapo”.

“Creo que las nuevas generaciones perderán juegos típicos, costumbres y por lo mismo, cultura”.

“A mi hijo le he enseñado juegos antiguos como La Rayuela y a andar en bicicleta, también jugamos a que veo cuándo andamos en auto”.

“Mi hijo siempre esta al aire libre porque el lugar en que vivimos lo permite”.

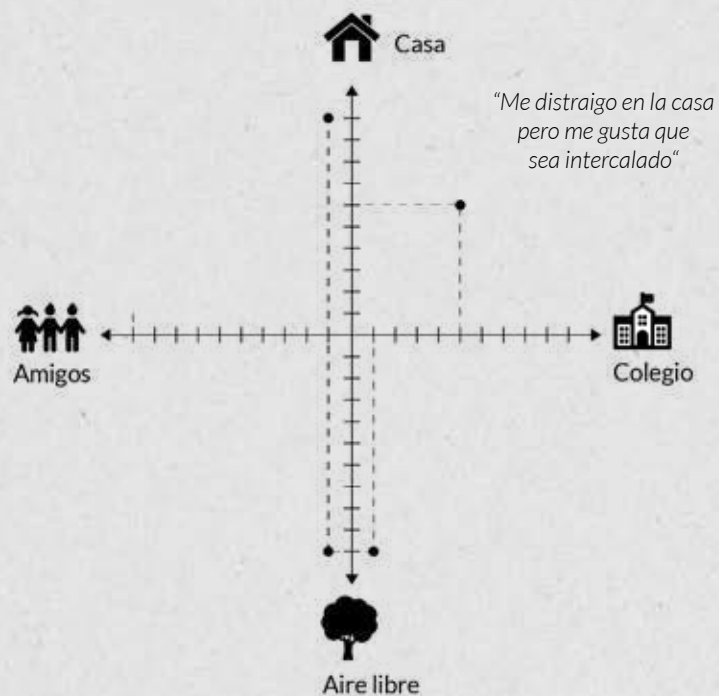
Dominga, 9 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Privado

Gráfico de preferencias

Preferencias de Dominga Rozas

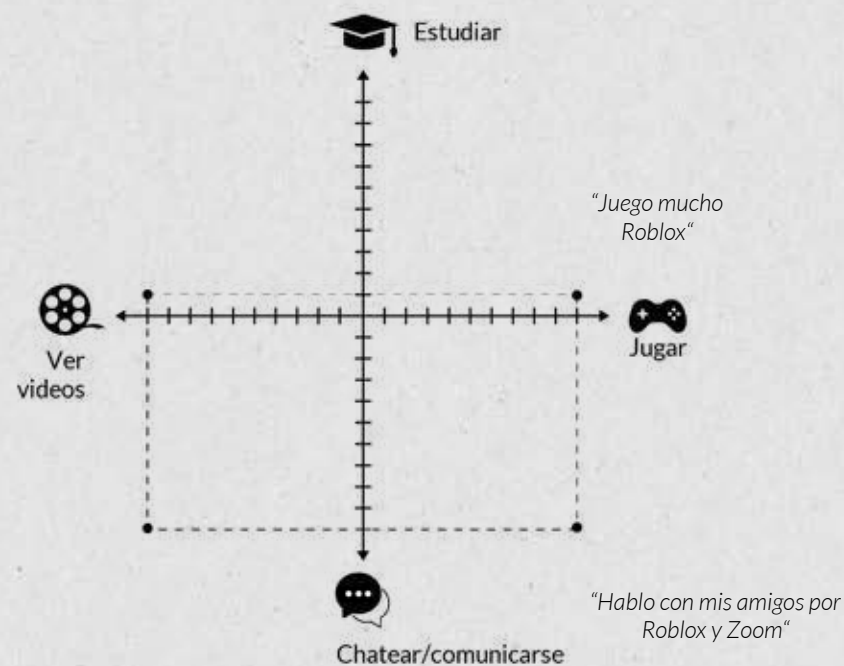
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

Para que ocupas más el dispositivo



Dominga, 9 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Privado

Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

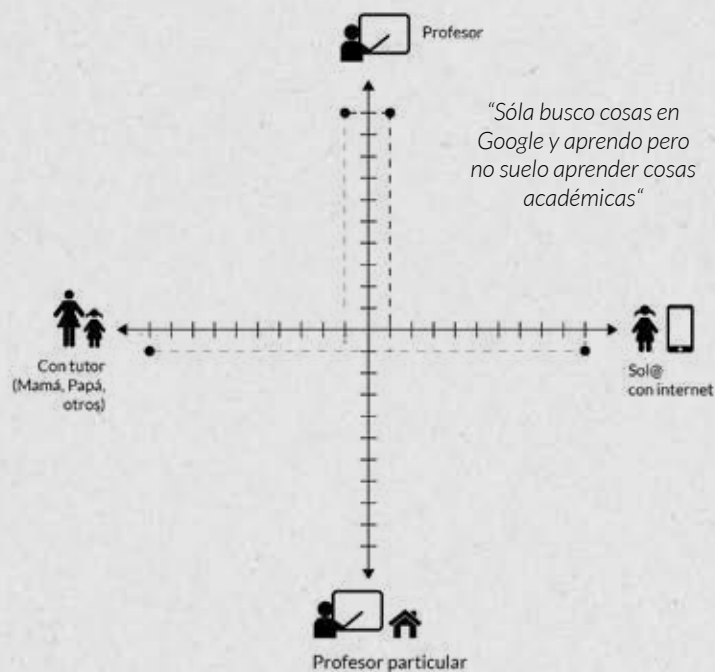
Preferencias al jugar



Dominga, 9 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Privado

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



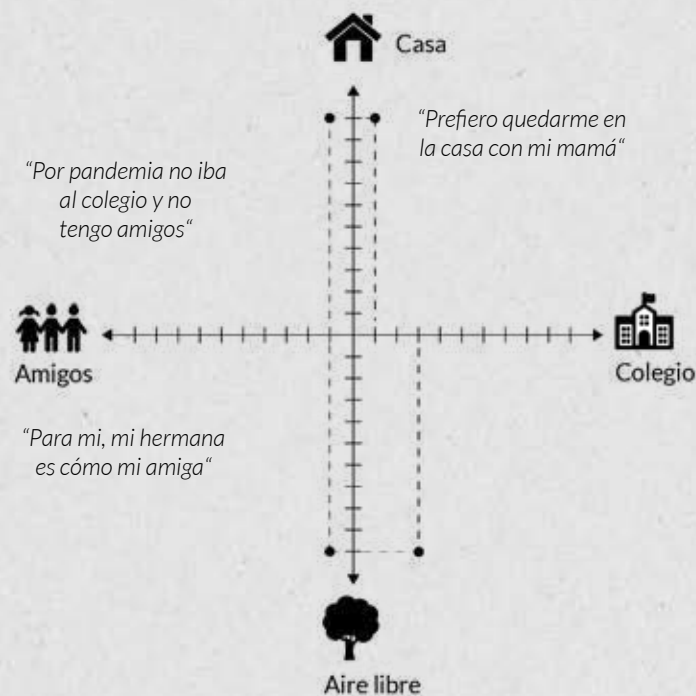
Diego, 5 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Privado

Gráfico de preferencias

Preferencias de Diego Rozas

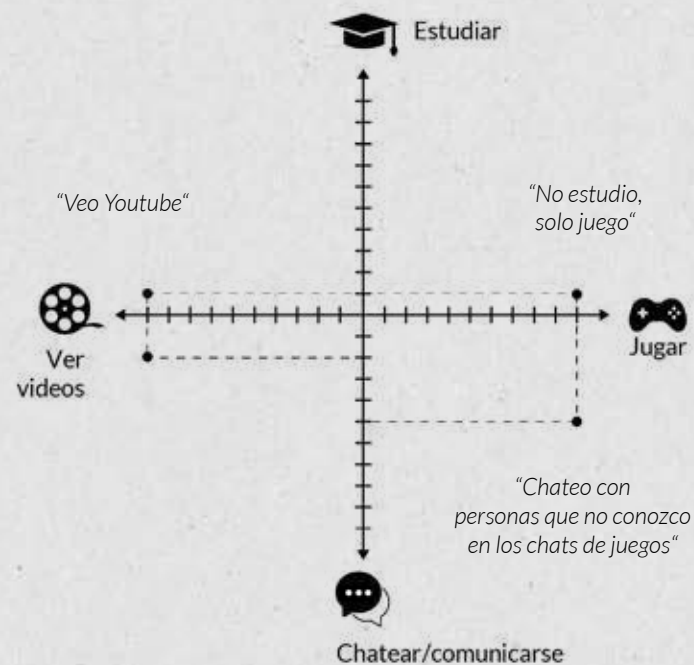
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

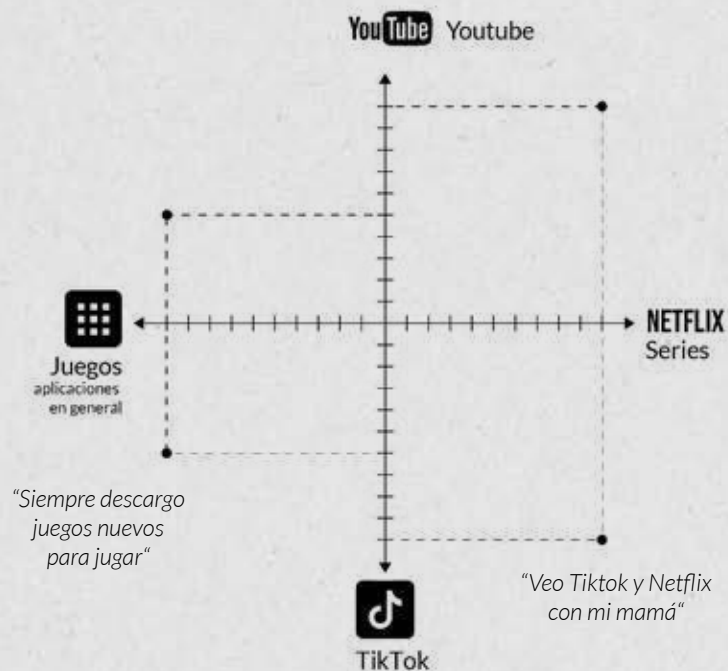
Para que ocupas más el dispositivo



Diego, 5 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Privado

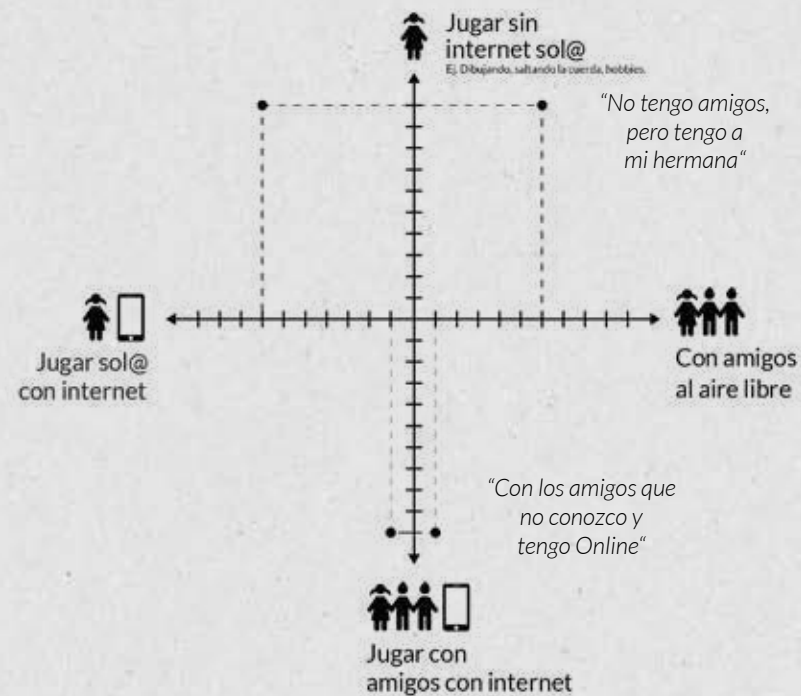
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

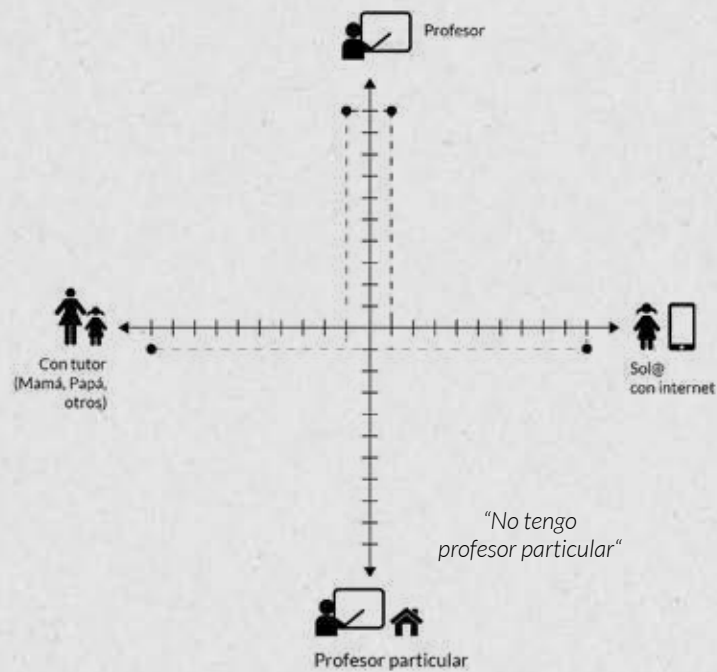
Preferencias al jugar



Diego, 5 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Privado

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



Frases Relevantes Tutora Dominga y Diego

Entrevistada

Catalina Chacra, 28 años,
Santiago, Chile

“Yo amo Instagram, pero la mayoría del tiempo juego y veo YouTube”.

“Yo creo que la tecnología hace que las nuevas generaciones tengan las cosas más claras, tienen información al alcance, son más seguros de sí mismos, no obstante, es peligroso y hay que quitar la parte peligrosa de internet, por eso yo les prohíbo Tiktok e Instagram”.

“La pandemia fue terrible, me costó mucho, sin embargo, se pudo, tenía que estar pendiente de que aprendieran todo el tiempo”.

“Noté que mis hijos se frustraban mucho en la pandemia, estaban mal genios por aburrimiento, era muy estresante, se me pegaba la mala onda de ellos por el encierro, todos los días eran iguales”.

“El tiempo en pantalla de mis hijos debe ser de 5 horas o más, yo les prohíbo redes sociales peligrosas, pero hasta estudian por ahí”.

“Como tenían que estudiar desde la casa, tuvieron que estar pegados a la tecnología”.

“Yo cuando chica andaba en patines, bicicleta, paseábamos por el barrio, subíamos una llanta al Skate y nos tirábamos por una calle, me metía al computador a jugar, veía televisión, me gustaba ver monitos después de la piscina a tomar once, coordinaba con mis amigas en el colegio y al otro día nos juntábamos”.

“Lo que me gustó del aprendizaje online es que mi hija se volvió más independiente, ella sola buscaba la información en su Ipad y se conectaba a sus clases. Aun así, prefiero que vayan al colegio porque era difícil”.

“Ahora en la vuelta a la normalidad me cuesta tener una rutina, pasan mucho tiempo en el colegio y prefiero que descansen en vez de estudiar cuando llegan”.

“Me daba miedo que llegara al colegio y no supiera nada. Domi no es muy preocupada del estudio y yo tenía que estar ahí”.

“Lo que me gustó de la pandemia es poder estar con mis hijos, me hace muy feliz ser mamá”.

“He notado que mis hijos han perdido la felicidad por cosas simples, no les entretiene la puesta de sol, el aire libre, la belleza de la naturaleza”.

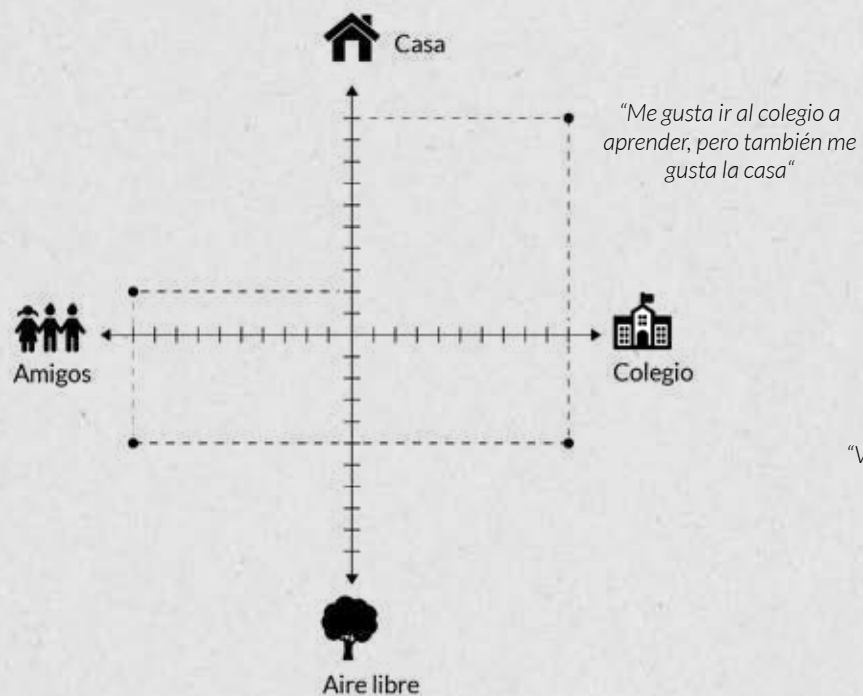
**Rafaela, 8 años,
La Serena, Chile**
Colegio Católico Privado

Gráfico de preferencias

Preferencias de Rafaela Rosas

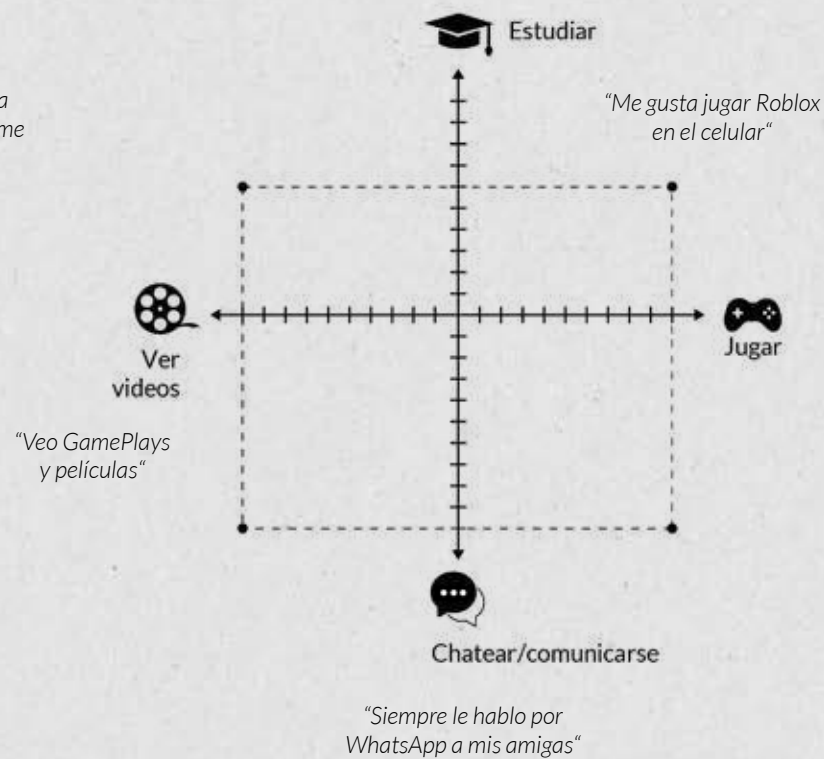
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

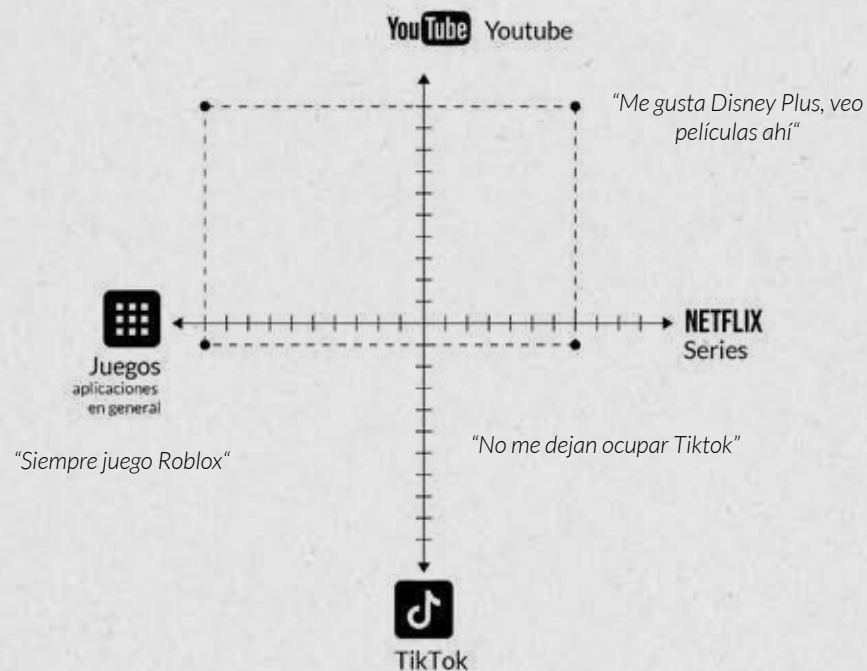
Para que ocupas más el dispositivo



Rafaela, 8 años,
La Serena, Chile
Colegio Católico Privado

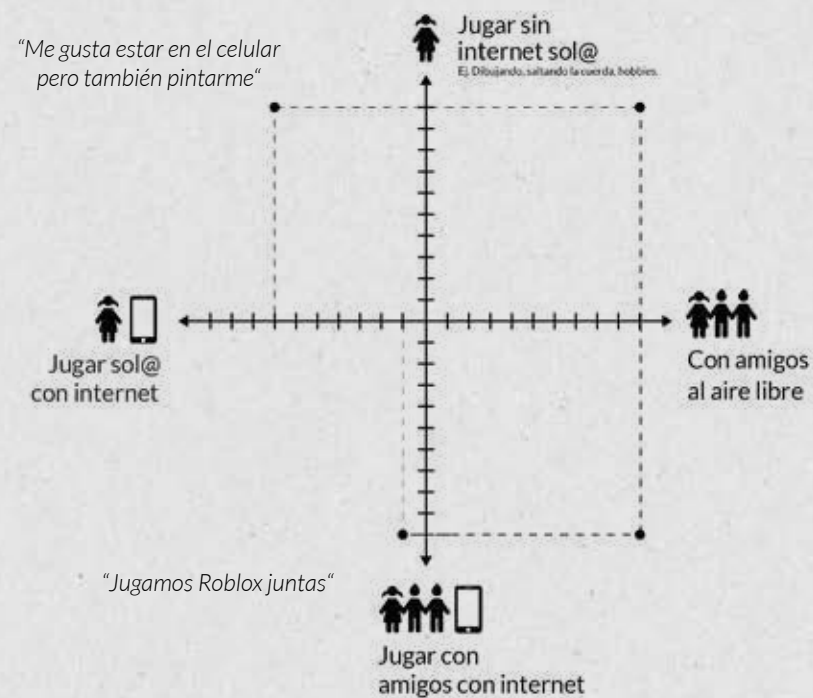
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

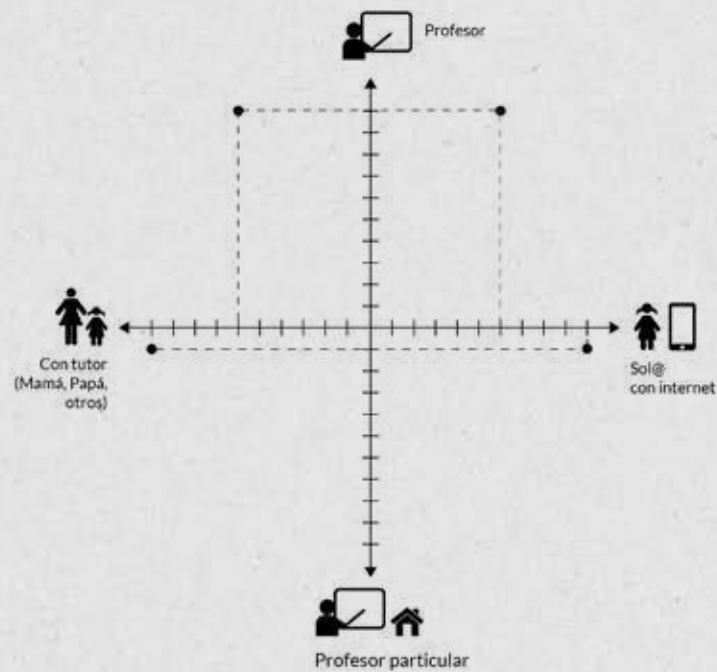
Preferencias al jugar



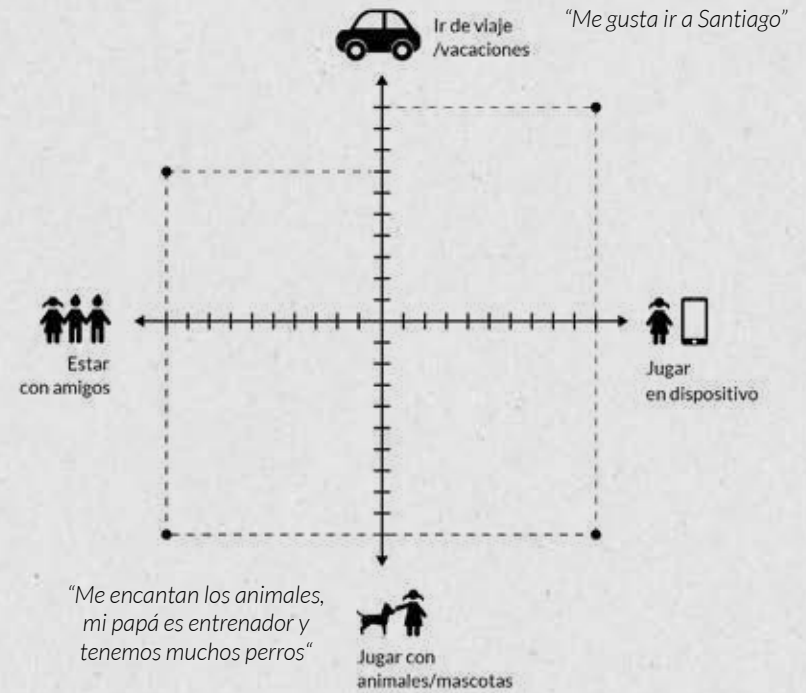
Rafaela, 8 años,
La Serena, Chile
Colegio Católico Privado

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



Frases Relevantes Tutor Rafaela

Entrevistado

**Cristian Rosas, 51 años,
La Serena, Chile**

“El tiempo en pantalla de mi hija debe ser de 4 horas diarias, a veces se pasa del tiempo viendo series o películas de Disney o videos de Youtube”.

“Creo que el problema que se presentó después de la pandemia es que aun que a mi hija le guste ir al colegio porque es muy sociable, le ha costado levantarse, muchas veces ha querido quedarse en la casa por costumbre y se acostumbró a permanecer conectada en la pantalla”.

“Mi esposa no le permite tener redes sociales, la verdad es que yo no me involucro en esas restricciones, pero sí opino que es peligroso que tenga redes sociales con cómo está el mundo ahora”.

“Yo cuando chico jugaba con cualquier cosa, escalaba árboles, jugaba con los animales y me juntaba con mis amigos en las plazas, eso sí, los juegos eran más violentos, jugaba a las peleas, cojinazos, no tirábamos dardos o papeles”.

“Lo mejor de la pandemia fue compartir en familia, esos momentos se van perdiendo con las salidas de casa por trabajo o por estudio y ahí se aprovechó mucho”.

“Mi hija ama a los animales igual que yo, desde que tengo memoria he estado lleno de animales conmigo y ahora me dedico a entrenar perros, así que siempre tenemos perritos nuevos en la casa con los que la Rafi juega”.

“Mi hija prefiere estar viendo videos o jugando Roblox que salir, ahí si le quito el aparato, porque no puede ser que prefiera quedarse encerrada a esa edad”.

“Sí, noté que Rafi se frustraba cuándo le quitábamos lo dispositivos desde la pandemia”.

“Lo peor de la pandemia es que mi esposa es enfermera, entonces yo me tuve que hacer cargo de todo, principalmente de que Rafi este aprendiendo Online, muchas veces se desconcentraba, no es lo mismo para ella interactuar con personas reales que con una pantalla”.

“Creo que los niños perderán parte de su imaginación, Rafi ve todo por Youtube o series e intenta imitar cosas de ahí, tiene harta imaginación, pero no inventa cosas con cualquier objeto que encuentre como los niños de antes”.

“No jugamos muchos juegos análogos, a Rafi le gusta maquillarse, lo que si hacemos es ir a pasear a la playa”.

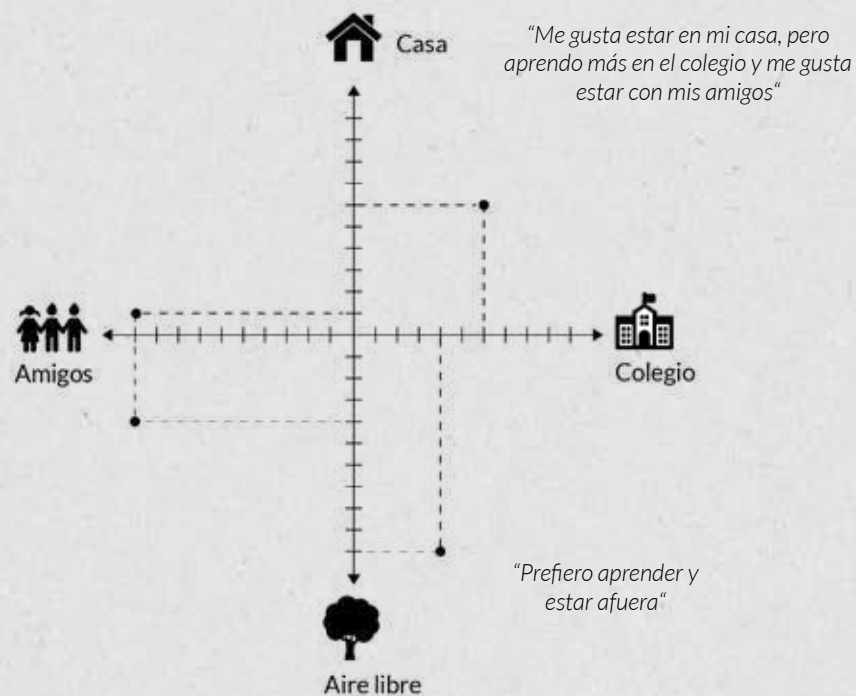
Diego, 9 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico privado

Gráfico de preferencias

Preferencias de Diego Toledo

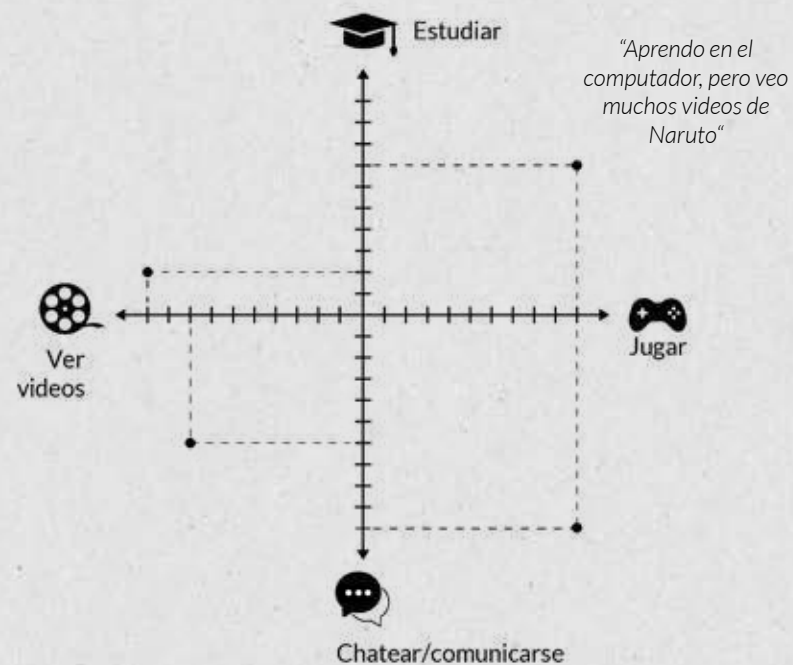
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

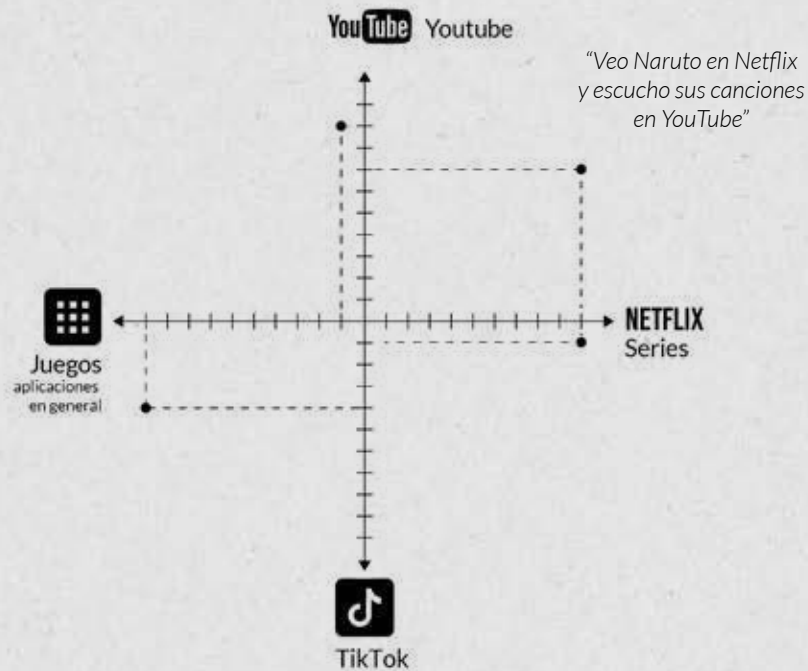
Para que ocupas más el dispositivo



Diego, 9 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico privado

Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

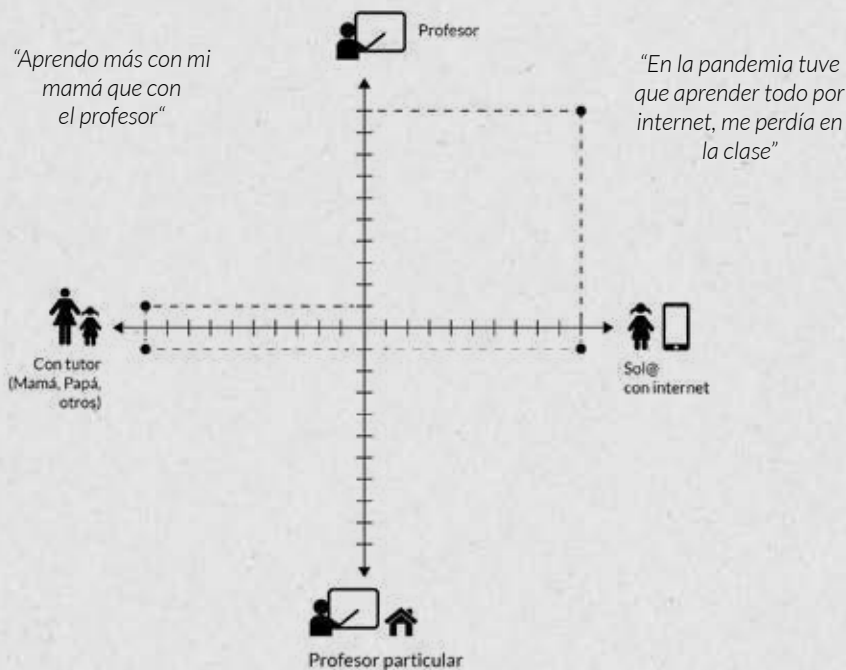
Preferencias al jugar



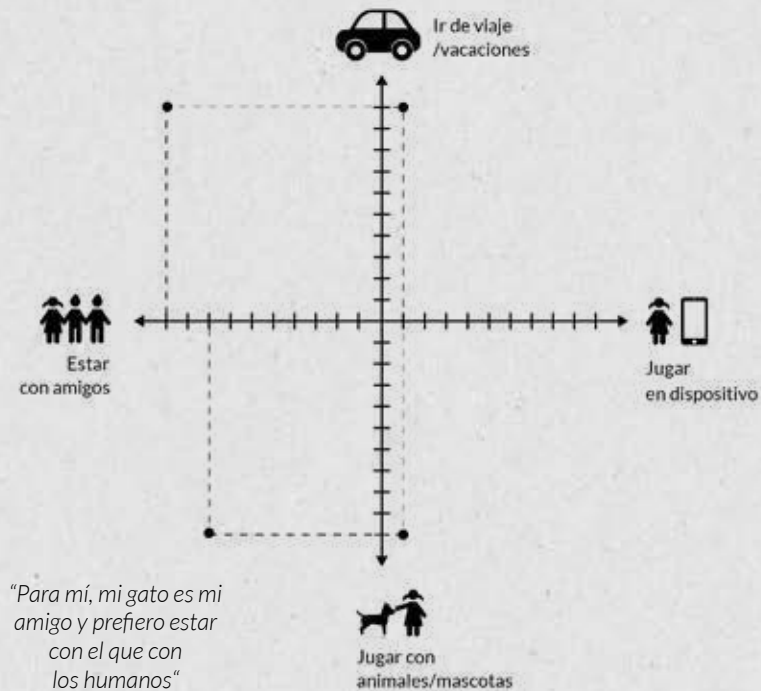
Diego, 9 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico privado

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



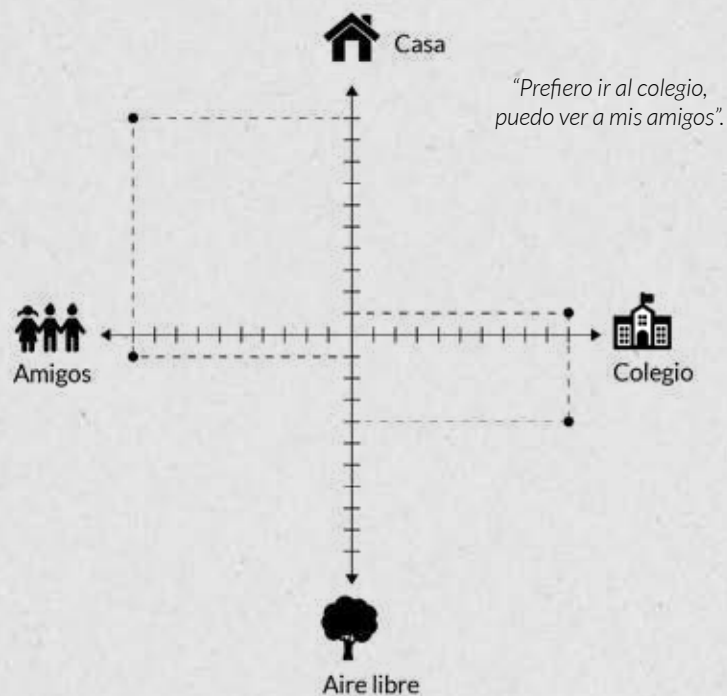
Laura, 6 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico privado

Gráfico de preferencias

Preferencias de Laura Toledo

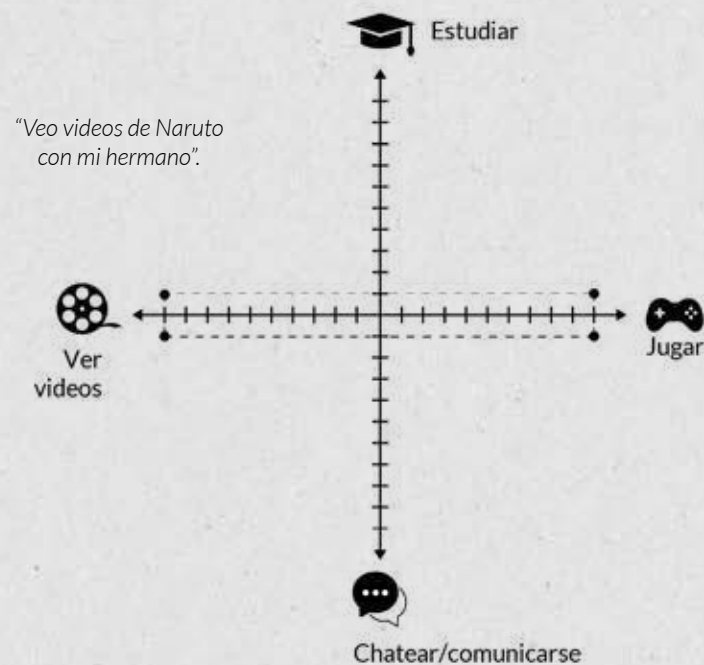
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

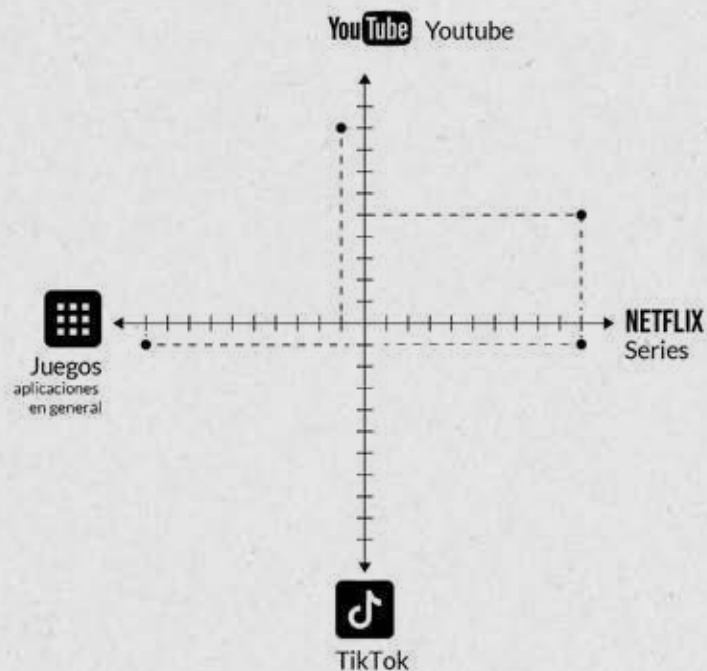
Para que ocupas más el dispositivo



Laura, 6 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico privado

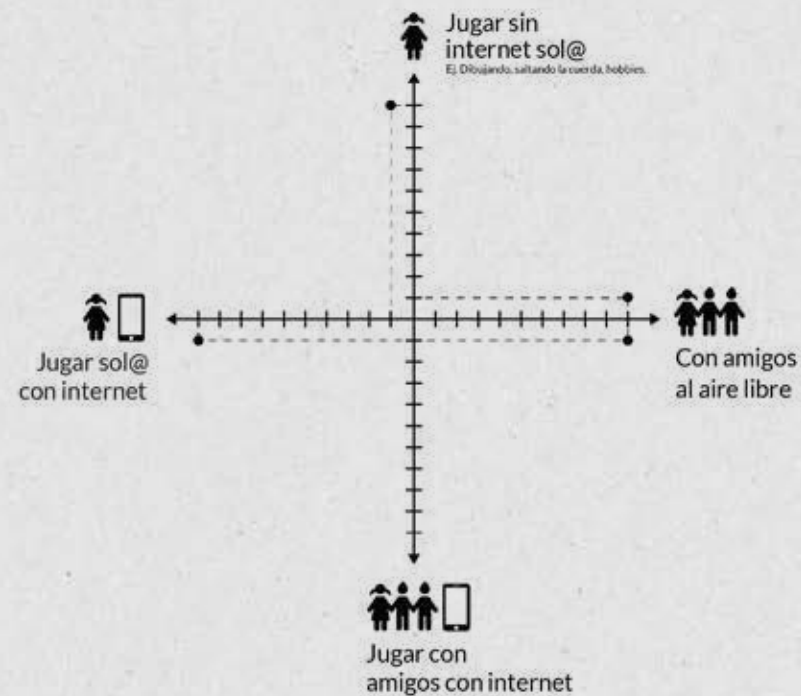
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

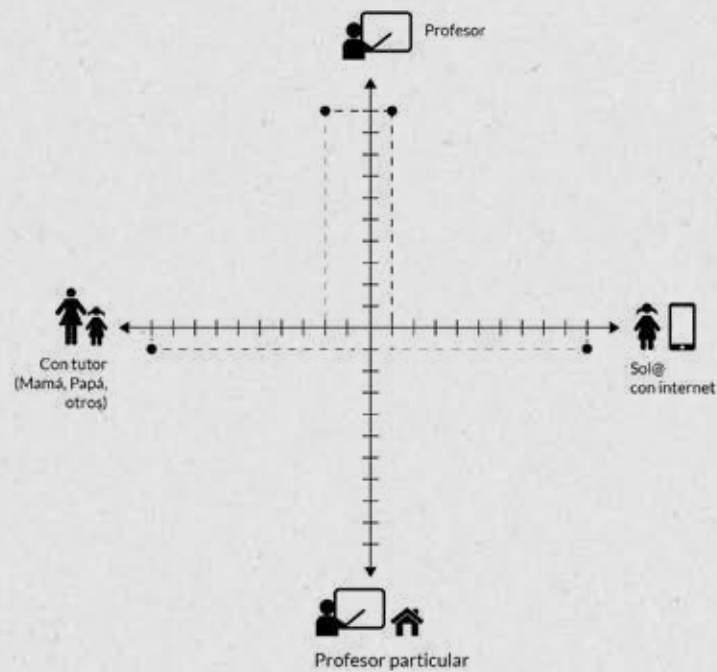
Preferencias al jugar



Laura, 6 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico privado

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres



Frases Relevantes Tutora Diego y Laura

Entrevistada

**Mariana Polanco, 43 años,
Santiago, Chile**

“Lo pase mal en la pandemia porque soy psicóloga y mi pega es física, yo soy sociable y trabajo mejor así, lo bueno fue estar con mis hijos en la casa, vivía en caos porque mis hijos jugaban con cosas manuales mientras tenían que estudiar y yo preocupada de mi trabajo”.

“Tenía que estar con la más chica todo el tiempo porque todavía no sabe escribir, menos mal el papá está pendiente y también le enseña”.

“Yo cuando era niña hacia clubs con los amigos, también dibujaba mucho como mi hijo Diego, ahora con Lauri juego con ella porque se cree gato y yo hago como que soy su dueña”.

“Me encanta estar con amigos, hacer ejercicio y escuchar música, todos los días hago ejercicio, me gusta tomar alcohol, pero siempre cuidándome”.

“Mis hijos son criados distintos a los otros, yo no les mostré la tecnología nunca, ahora por la pandemia tuve que enseñarles a ocuparla porque no sabían, tuvieron que aprender, jugaban con tierra, tuve que optar por digitalizarlos, yo rescato del aprendizaje online que mi hijo no le gusta hacer trampa y ha ocupado el internet para encontrar la información y aprender”.

“Con mis amigas nos juntábamos por Zoom a emborracharnos y jugábamos hasta lotería”.

“Soy muy a la antigua, solo leo algunas cosas en Facebook y veo los cumpleaños, también LinkedIn por pega, pero, la verdad es que dejo el teléfono de lado y hasta se me olvida donde está, todas mis amigas tienen Instagram, pero yo nada, ocupo la tecnología para poner música por YouTube siempre”.

“En la pandemia subió su tiempo en pantalla y me vi en la obligación de dejarlos ocupar la tecnología”.

“El tiempo de pantalla de mis hijos es bajo, me intentan quitar el teléfono, pero yo los paro, máximo 2 horas diarias sin tele-estudio y pasan la mayoría del tiempo en el patio con su gatito”.

“Laura ni siquiera hablaba y ya le estaba hablando al celular, como si intuitivamente entendiera que eso de comunicación inteligente existía”.

**Oriana, 7 años,
Santiago de Chile**
Colegio Católico Público

Gráfico de preferencias

Preferencias de Oriana Adanaque

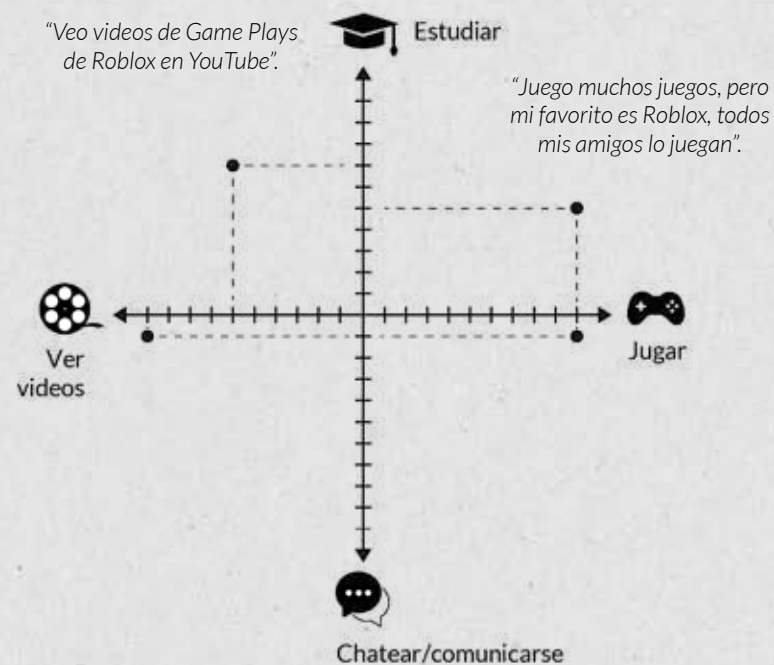
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

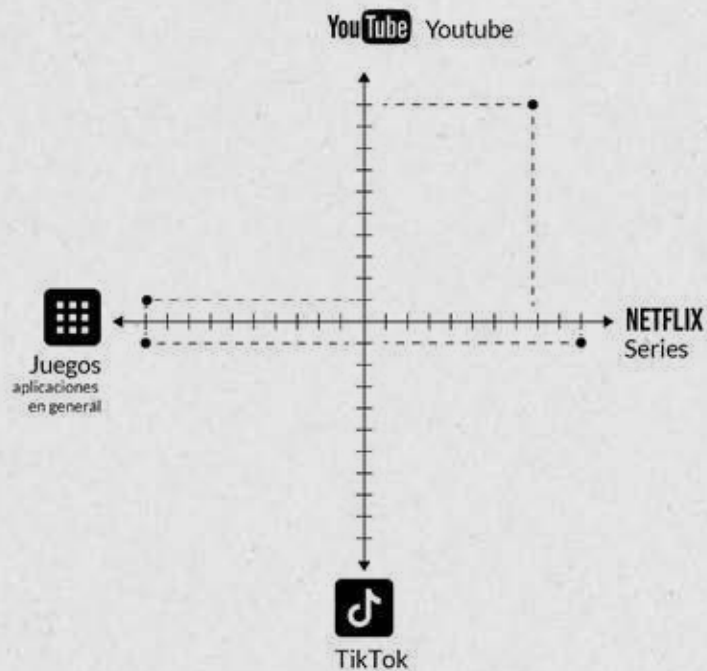
Para que ocupas más el Tablet



**Oriana, 7 años,
Santiago de Chile**
Colegio Católico Público

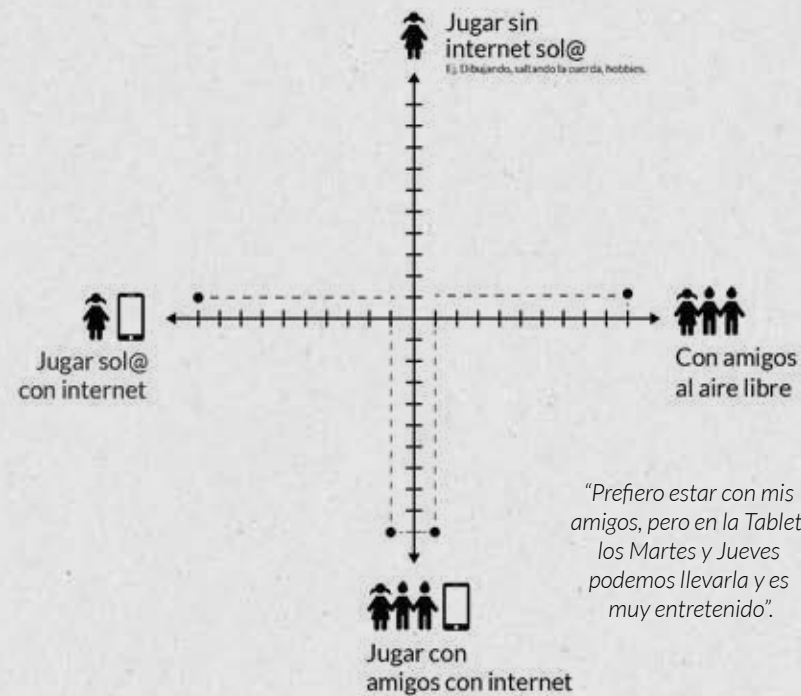
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

Preferencias al jugar

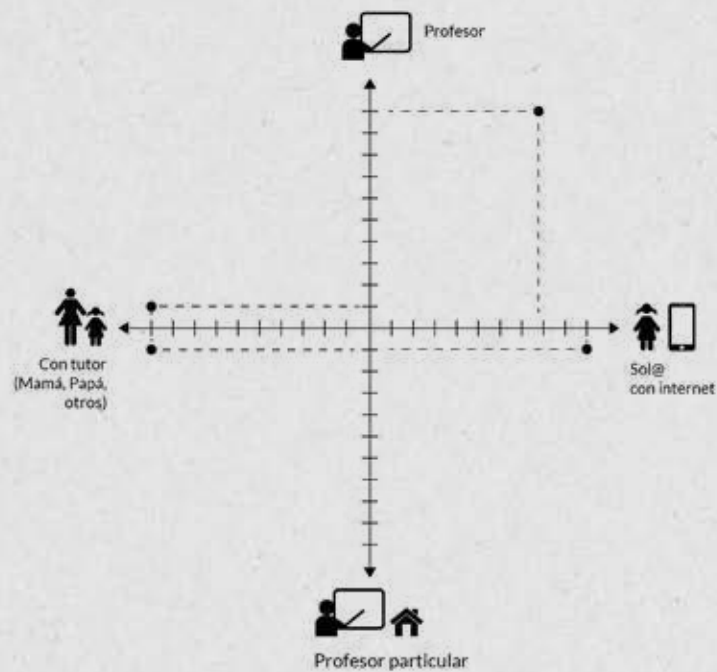


"Prefiero estar con mis amigos, pero en la Tablet, los Martes y Jueves podemos llevarla y es muy entretenido".

Oriana, 7 años,
Santiago de Chile
Colegio Católico Pùblico

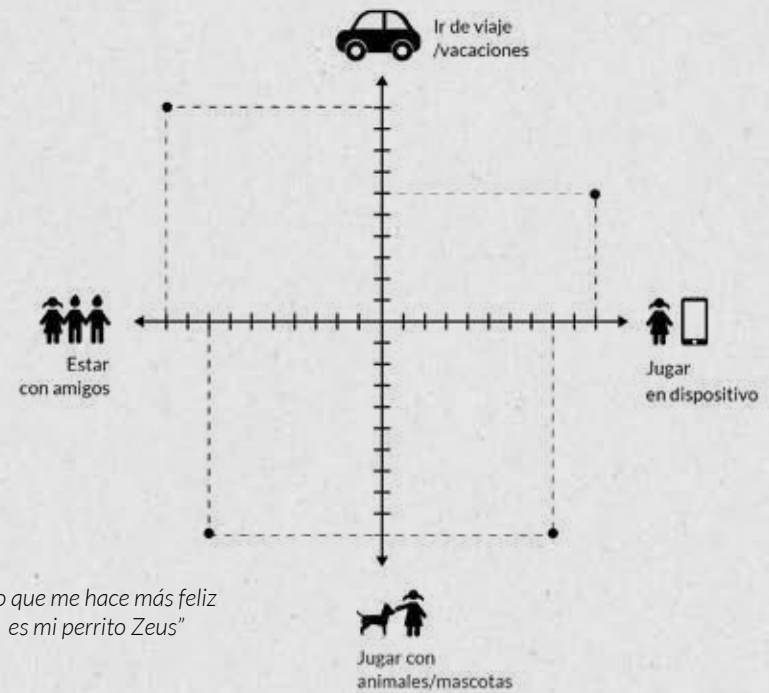
Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor



Vacaciones - Momentos libres

“Lo que me hace más feliz es mi perrito Zeus”



Frases Relevantes Tutora Oriana

Entrevistada

**Katherine Arriola, 26 años,
Santiago, Chile**

“Me gusta Facebook, veo muchos videos que vienen de Tiktok pero no ocupo Instagram”.

***“La pasé mal, a mí me toco fuerte, con mi hija, me toco trabajar, ser profesora, limpiar, me toco todo junto, por fin se pasó un poco, era una alumna más y tuve que aprender de nuevo lo del colegio, los días que trabajaba tenía que hacerlo con Oriana ahí y mientras hacía mis cosas tenía que estar pendiente de la clase porque los profesores no las grababan.*”**

“El estrés de no salir, el miedo a contagiarse. Ori está diferente con los otros niños, tiene más cuidado al interactuar con ellos también por el confinamiento, quedamos asustadas por las muertes que provocó el virus. Sacó una parte de ella que yo no conocía, se tuvo que pegar una pantalla y aprender y pudo, mejoro hartoo ocupando la tecnología que teníamos”.

“Jugaba con muñecas, a saltar, a la rayuela, corría y que persiguieran, yo no tenía nada de tecnología, iba a buscar a mis amigos tocándoles la puerta y Jugábamos a las escondidas, rayuela, al perseguir y al trompo”.

“La pandemia hizo que mi hija estuviese más pegada a la pantalla de lo normal, pero era necesario”.

“Estábamos muy unidas y me daba miedo que le hicieran bullying a Ori, como me apegué a que estuviera en casa, pero yo siempre le pregunto, como a veces los niños se quedan callados con las cosas que les pasan. Me acostumbré a estar con ella, pero, sé que le hace bien a ella conversas con otros niños y jugar con sus compañeros, la Ori se estresaba en la casa y alejarse para su independencia”.

“No, no aprendió bien Online, aprender le costaba un poco más que presencial”.

“Pienso que les hace mal a los ojos y lo peor es que no socializan, la Ori a veces llega al punto de que no quiere almorzar y quiere comer con el Tablet al lado, me pasa que a veces tengo que obligarla a dejarlo a un lado, prefiere estar sentada en el dispositivo que ir a jugar y cuando se lo quito se aburre, no sabe que hacer, se estresa, se pone super pesada y todo eso es lo que a mí me molesta, no se lo prohíbo, pero no me gusta que se pegue tanto al aparato, yo creo que tiene de los dos lados, uno bueno y uno malo, por una parte, Ori aprende por el Tablet pero, por otra parte, está muy pegada y no quiere hacer nada más”.

“Llega del colegio y lo ocupa unas 2 horas, siempre se lo quito después de esas dos horas porque encuentro que es mucho, después en la noche la dejo ocuparlo y esta unas dos horas más, en total son como 4 horas y en pandemia por clases eran más, sumando unas 6 horas diarias”.

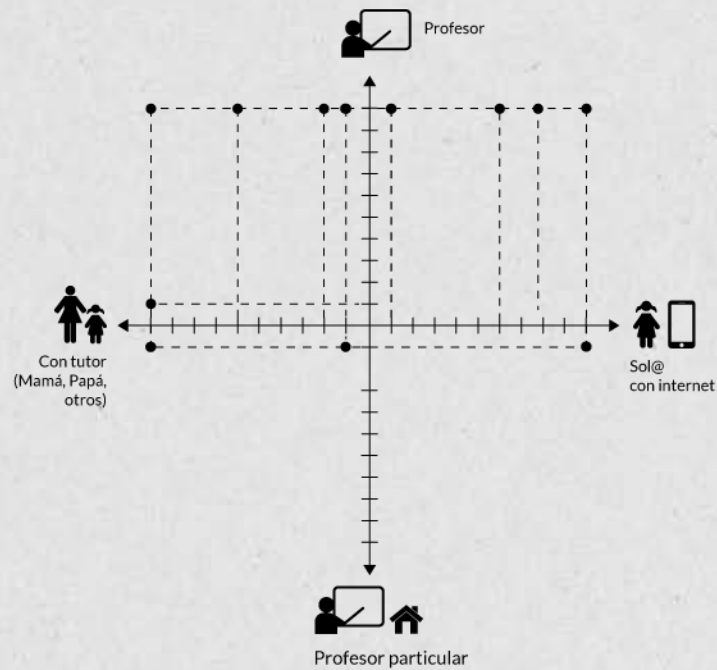
“Yo empecé a ocupar desde mis 13 años en la adolescencia, ahora ocupan la tecnología desde bebés y por pandemia hasta te lo piden desde el colegio”.

“Yo pienso que mi hija está perdiéndose el disfrutar con los amigos al aire libre y estar con la familia. A veces la reto y le prohíbo la tablet cuando no quiere parar, llora y hace pataletas. Ayer estaba con un amiguito aquí en el patio y Ori saco su Tablet para mostrarles sus juegos “Roblox” y ella prefirió quedarse sentada en la Tablet mientras su amigo corría y jugaba, eso es lo que no me gusta la tecnología”.

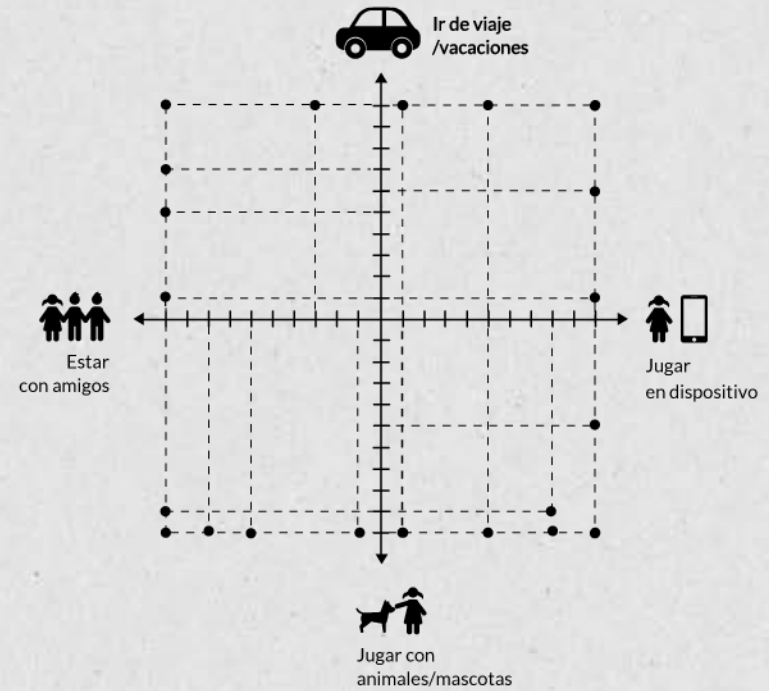
Síntesis gráficos de preferencias

Con quien aprendes más

Personas con las que aprende mejor

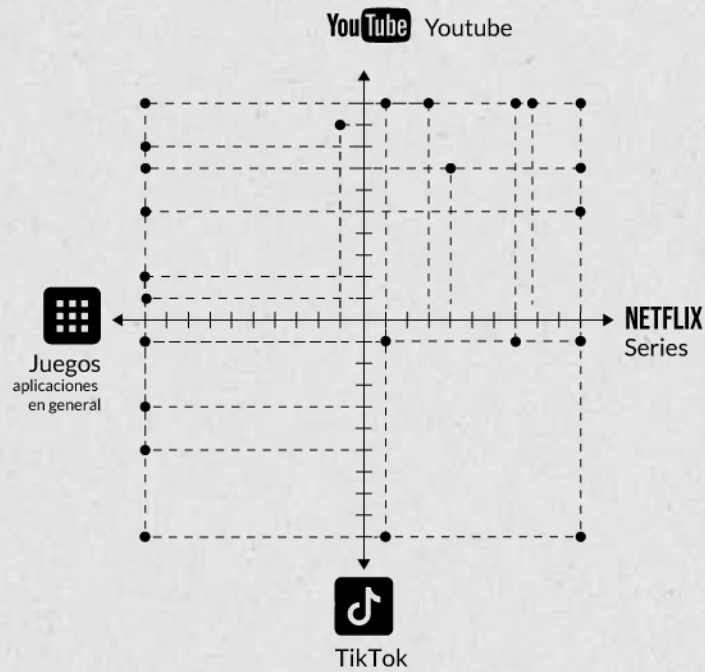


Vacaciones - Momentos libres



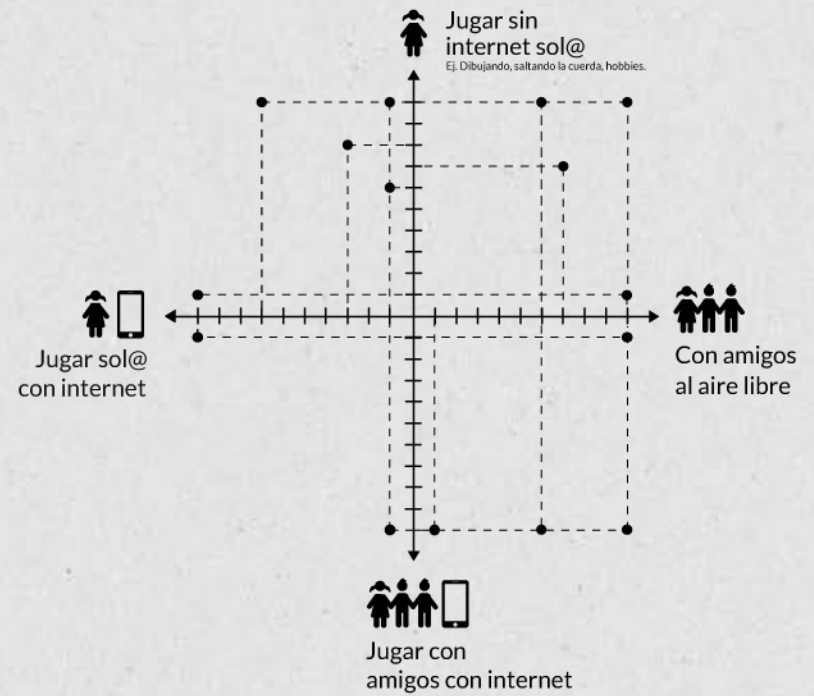
Aplicaciones

Preferencia de aplicación



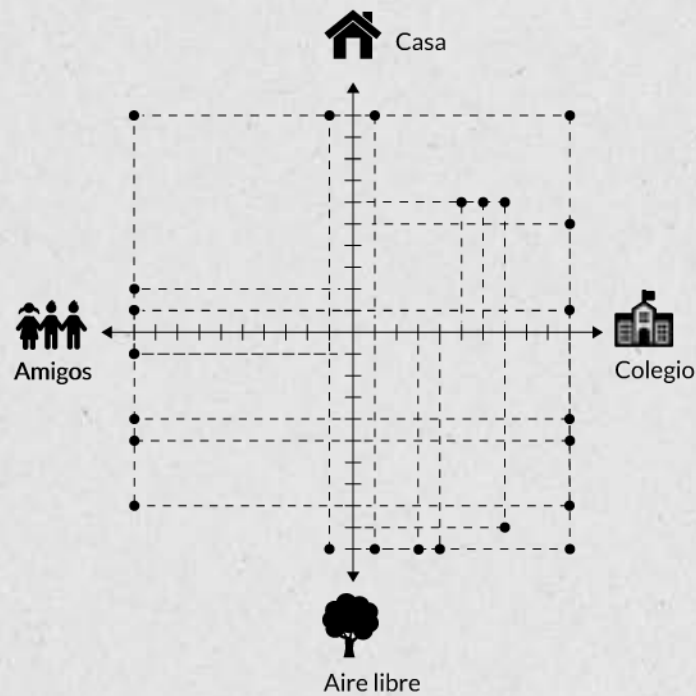
Jugar c/s amigos c/s Dispositivo

Preferencias al jugar



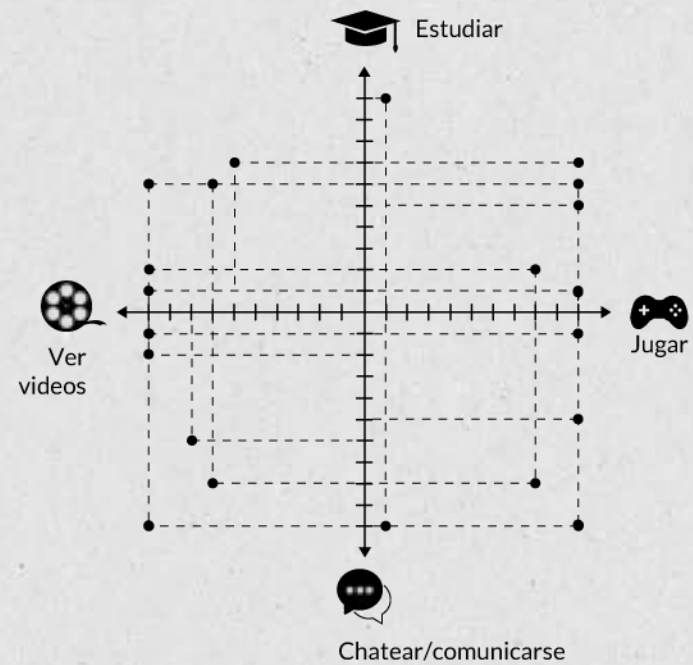
Estudiar/aprender

En que lugar te gusta aprender



Uso dispositivo con internet

Para que ocupas más el Tablet



/2.2 Marco contextual

El contexto en el que surge o se inserta el tema

En el proyecto se contempla el análisis de la niñez chilena, sumergidos en un contexto en el que nacieron conectados, naciendo con el valor nato o facilidad para ocupar los dispositivos con acceso a internet prefiriendo la tecnología por sobre salir a interactuar, generando un abuso en su uso, donde los objetos análogos evolucionaron a objetos digitales y las nuevas generaciones evolucionan conjunto el desarrollo de estos, también se une un factor reciente ocasionado por el virus COVID 19 con el confinamiento, logrando que socializar y aprender tuviese que ser en casa.

Un escenario en que los niños en su fase de mayor aprendizaje se vieran afectados por el ciber estudio, siendo de cierta manera la digitalización la principal salvación en medio de una pandemia en que las personas necesitaban comunicarse para seguir trabajando y estudiando, no quitando que todo tiene efectos tanto buenos como dañinos, creando falta en la socialización o interacción física de los niños, se busca en este marco histórico una oportunidad para ayudarlos a partir del diseño, buscando una forma de desconexión desde la conexión.

Los tutores también forman parte del contexto, ya que, se ven envueltos en la digitalización, ellos buscan resguardar a las nuevas generaciones y les entregan dispositivos para estar en contacto con ellos al salir de casa, teniendo en foco no perder comunicación y cuidar que no les pase nada en el transcurso de salida y el internet es necesario en el marco histórico en el que están.

/2.4 Estado del arte

Aquellos recursos pueden guiar las decisiones de diseño

Existe tecnología que ayuda a cuidar a los niños sin la necesidad de un dispositivo móvil fuera de casa, las principales funciones y diseños son la de mantener a salvo, disminuyendo el acceso a internet en todas partes. Estos referentes tienen de usuarios primordiales a los tutores a cargo, son de suma importancia para visualizar lo que existe, para innovar y considerar posibles mejoras en la propuesta de diseño.

/2.4 Estado del arte

Aquellos recursos pueden guiar las decisiones de diseño

Reloj Inteligente

En términos de visualidad es infantil y colorido, su funcionalidad principal es la de que el niño lo use como un reloj normal, pero desde una aplicación los tutores pueden saber donde esta por medio de un mapa de rastreo GPS, algunos tienen metas de actividad, también cuenta con llamadas, resiste golpes y el agua. No cuentan con inteligencia artificial.

Cómo usuario principal beneficiado se encuentran los tutores al poder cuidar a los niños sin la necesidad de entregarle dispositivos más caros alejándolos de la tecnología. En algunos casos los usuarios principales son los niños.



/2.4 Estado del arte

Aquellos recursos pueden guiar las decisiones de diseño

Dispositivos existentes

A continuación se mostrará algunos dispositivo existentes que tienen similitudes con el proyecto, pero tienen cosas faltantes.



Reloj para gente ciega:
Solo dice la hora



Soy Momo:
Reloj con inteligencia
artificial, sin lenguaje verbal



El que más se asemeja, es
un juguete que responde
preguntas de ingenio.

/2.4 Estado del arte

Aquellos recursos pueden guiar las decisiones de diseño

Walkie Talkie a distancia

Consiste en dos dispositivos donde el tutor o amigo tiene uno y el niño otro, por cual pueden comunicarse constantemente sin la necesidad de un dispositivo móvil, es una manera de alejarlos de tecnología por medio de otra tecnología.

Usuario principal beneficiario: niños y tutores, ya que, logra que el niño se distancie de la tecnología y sea cuidado pero de una manera entretenida desde su necesidad de jugar.



/2.3 Usuario/Audiencias

Usuario/audiencia: que se verá beneficiado con los resultados del proyecto

Usuario:

Los resultados del proyecto buscan beneficiar a los niños de 6 a 9 años, generación Alfa sin distinción de género, buscando por medio del estudio de sus intereses y necesidades derivadas del contexto digitalización más confinamiento, sus características para tomar decisiones de diseño en búsqueda de ayudarlos, pero velando por sus preferencias, desde las entrevistas y estudios se

infiere que son niños que prefieren jugar con dispositivos que salir al aire libre, aun así, escogen ir al colegio de manera física y estar con amigos compartiendo, sin embargo con internet de por medio, su felicidad principal son los animales, sobre todo sus mascotas y aunque prefieran lo digital siguen jugando algunos juegos físicos del pasado.

Audiencia:

Si bien, cómo foco principal son considerados los niños mencionados, las generaciones adultas también se benefician, principalmente porque son los tutores los que se preocupan de que no salgan incomunicados pasándoles dispositivos con internet por riesgos en el exterior y viven en constante preocupación por el uso excesivo de la

digitalización, siendo ellos la niñez del pasado, es desde su pasado que se busca factores beneficiosos para el presente de nuevos niños e inciden en las decisiones de diseño del futuro. Se caracterizan por cuidar su descendencia y son los principales encargados de educarlos.

/3.1 Marco contextual



/3.2 Usuario/Audiencias

/3.3 Referentes



/3.4 Brief de diseño

/3.5 Ideación formal

/3.6 Anexos



/3.7 Bibliografía



Capítulo

03

/3.1 Brief de diseño

Características que debe tener el proyecto

Debe contener:

Las características principales que debe tener la propuesta son como prioridad que sea un dispositivo digital, utilizando las herramientas para un bien, priorizando los intereses de los niños que nacen con los objetos tecnológicos y tienen preferencias por estos, pero llevándolo a un dispositivo del pasado con determinadas mejoras, sin intentar restringir el hecho de esta tendencia o preferencia por parte la nueva generación.

Desde la observación y la investigación se planea diseñar un dispositivo tecnológico divertido y menos invasivo basado en el “Walkie Talkie”. Por estabilidad y teniendo en cuenta la inocencia de la niñez por extravíos tendrá forma de brazalete, cada uno de estos dispositivos incluirá una determinada mascota con características personalidades por preferencia del usuario simpatizando con él, ya que, a partir de las entrevistas se visibiliza una adoración por parte de los niños sobre los animales. Las mascotas o amigos se comunicarán verbalmente con el niño y le podrán realizar consultas cómo, por ejemplo, lo hacen las aplicaciones “Siri” o “Alexa”, quitando las pantallas e incentivando la comunicación verbal y la imaginación.

Será un objeto donde el infante pueda comunicarse con otros amigos a larga distancia, con sus mascotas y con sus tutores llevando a la diversión sin un contacto constante, debido a que, se demuestra en su predilección el gusto por estar con su círculo social y compartir por medio de la tecnología, así hay un incentivo del juego en la socialización y el ejercicio físico disminuyendo el sedentarismo.

Con el dispositivo se establecerá un nexo de la realidad con el mundo infantil, siendo este fantasioso, mágico y visual acercándolo a los amigos imaginarios por medio de la ilustración.

De los referentes del estado del arte se rescata el GPS con su respectivo mapa de rastreo por medio de una aplicación para el móvil de tutores.

/3.1 Brief de diseño

Características propuesta de diseño

04/ Brief de diseño

Tono o estilo

El estilo o tono con el que se presentaría al público será:

Divertido

Porque de manera visual estará diseñado con formas, colores, analogías a las mascotas, aludiendo a la preferencia del espectador, en este caso infantil y sus preferencias al divertirse.

Cercano

Por la empatía que causa el visualizar así como conversar con una mascota virtual en su mundo fantasioso y mágico, potenciando su imaginación a través de la ilustración.

Dinámico

Por su fácil transporte o traslado, haciendo que pueda mantenerse en movimiento.

Informativo

Podrá realizar las preguntas que solicite al dispositivo aprendiendo mientras juega.

/3.2 Referentes

Referentes a modo de dispositivo

Referente inicial

Referentes para el enlace de ideas

Se utilizaron de referente principal la unión del “Walkie Talkie” brazalete y el juguete “Furby” que consiste en una mascota que responde por medio de la inteligencia artificial, haciendo alusión a una mascota real simulando tener un carácter o personalidad específica, el anexo de estas dos ideas da paso al diseño del dispositivo descrito anteriormente y demuestra su factibilidad en su creación.

Walkie Talkie en forma de brazalete.



Furby 1998: mascota que habla y responde, éxito de juguete en niños.



/3.2 Referentes

Referentes a modo de dispositivo

Referentes posteriores

También nacen otros referentes importantes, estos son, “Siri”, “Alexa” y el más cercano “Cozmo”, un juguete mascota con inteligencia artificial al que los niños le pueden conversar y ha un triunfo, esto debido a que todos los

juguetes y juegos, tanto virtuales como físicos de mascotas tienen éxito en los infantes de distintas generaciones, hecho retirado en esta investigación y confirmado con las entrevistas.



/3.3 Marco proyectual

Propuesta

Presentación de la propuesta

La propuesta de diseño consiste en un dispositivo GPS en modo de brazalete, dado que, el usuario objetivo son infantes de 6 a 9 años, una edad donde es fácil la accidental caída o pérdida de cosas, este cuenta con una pantalla no táctil y se utiliza desde el lenguaje verbal, el niño podrá comunicarse con el cómo lo sería con “Siri” o “Alexa”, que son tecnología vanguardista de la época y las personas pueden pedirles que hagan solicitudes sin la necesidad de una pantalla, puesto que los niños de hoy se desarrollaron con los objetos tecnológicos. El dispositivo brazalete contará con E-sim, que es un duplicador de números de teléfono, esto permite que puedan salir cuidados por sus tutores sin necesidad de un celular, de esta manera, el proyecto de diseño también beneficia a los protectores a cargo. Los niños podrán pedirle al dispositi-

tivo que llame a sus amigos agregados y para hablar deben dejar un botón apretado, esto asociándolo a un objeto del pasado llamado “Walkie-Talkie”, potenciando la comunicación e interacción. Cuenta con una aplicación vinculada al teléfono del tutor, contiene 6 secciones, mapa de rastreo de ubicación, contactos donde el niño puede agregar a sus amigos o familiares, personalización de personaje, ajustes de ayuda, sección para vincular el dispositivo, alarmas y horario parental, todos estos factores serán explicados en la continuidad de este proyecto de diseño. Este proyecto tiene comportamiento de producto y los productos deben cumplir una necesidad a una problemática, pero asimismo debe responder a las preferencias del usuario, se presenta la oportunidad de crear tecnología que

innove y responda a los intereses de la generación estudiada, es por esta razón, que también cuenta con 6 personajes a elección que pueden ser personalizados desde la aplicación, los datos de las entrevistas confirman que los niños valoran y sienten gran agrado a las mascotas o animales, incluso al nivel de acercamiento que tienen con la digitalización, así, responde a las inclinaciones de su público.



/3.3 Marco proyectual

Presentación

De que me hago cargo yo como diseñadora gráfica: principalmente la simulación y prototipo del dispositivo a nivel esquemático y de funcionalidad, dejando fuera el software, programación y desarrollo tecnológico real, es decir, es la ideación esquemática espacial que responde a un problema investigado que requiere de tecnología innovadora, acatando la necesidad, pretendiendo en el futuro armar un grupo de profesionales que completen la idea producto.

Estaré a cargo de la identidad corporativa, empaques, diseño de personajes, ideación de funcionalidad a partir de la investigación, instructivo y audiovisuales explicativos, siempre nutriéndome de otras disciplinas y personas.

/3.3 Marco proyectual

Objetivo y alcance

Objetivos de diseño

Objetivo

Modelar por medio del diseño y la tecnología un dispositivo que colabore en la cercanía de la niñez con la digitalización para generar un vínculo con el exterior desde la comunicación y el dinamismo.

Alcance

Alcance

El alcance que se espera como primera meta a corto plazo es diseñar un dispositivo a partir de sus necesidades en Chile, el proyecto no consiste en modificar la conducta de los niños, sino que generar diversidad en las formas de entretención y aprendizaje por medio de dispositivos digitales, siendo estos un objeto incorporado en su contexto desde la niñez.

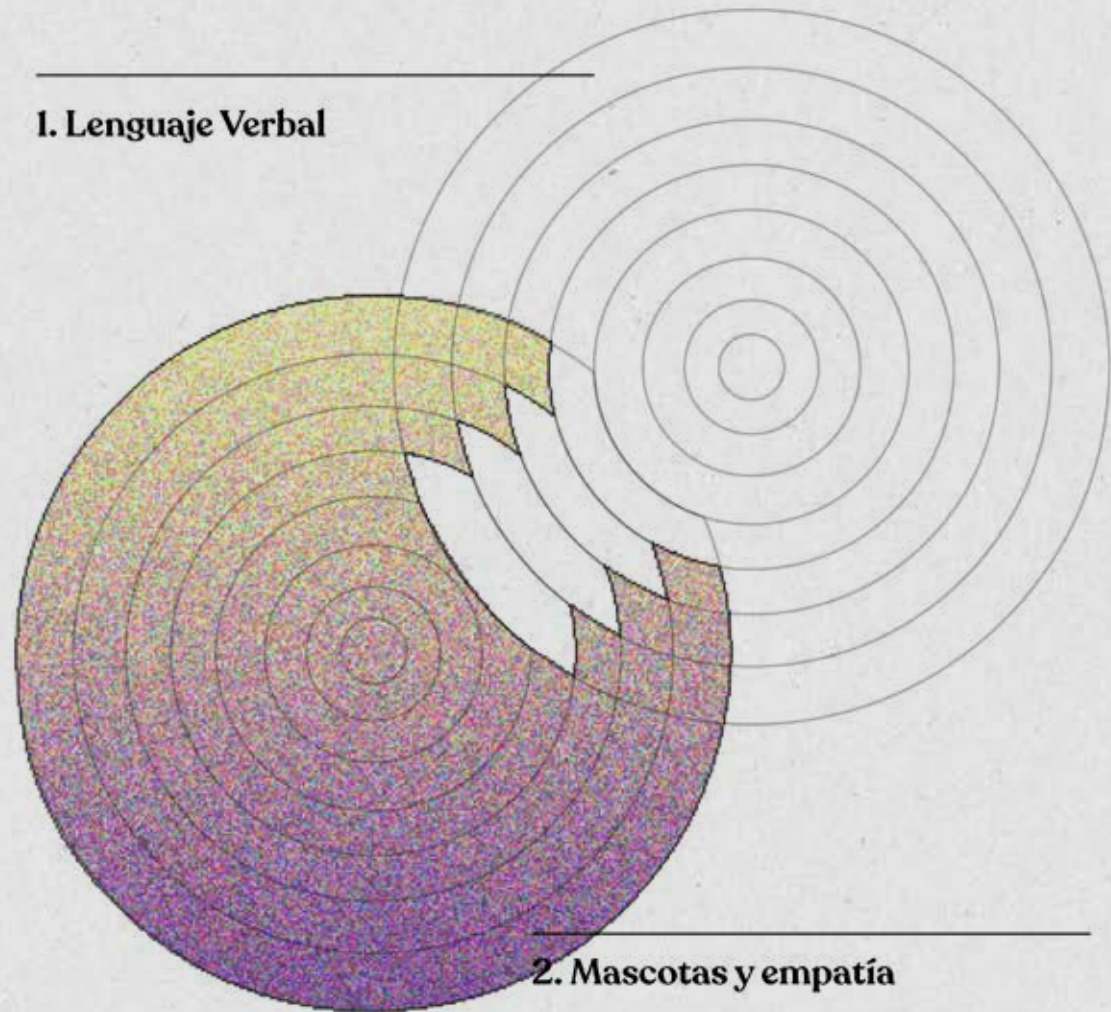
Lo que se busca es propiciar por medio de la tecnología una mejor interacción con el entorno, conectarse con otros niños, mejorar el lenguaje verbal y trabajar su imaginación de manera colaborativa y que a pesar de que existan los dispositivos digitales, que este dispositivo genere una niñez vinculada con el otro, humanizar la socialización infantil desde la comunicación.

/3.3 Marco proyectual

Características propuesta de diseño

Fundamentación de la propuesta

La propuesta se fundamenta por dos pilares fundamentales que sostienen el proyecto de diseño, estos se desprenden de la investigación, más la observación a lo largo de este y serán explicados en las siguientes páginas:



/3.3 Marco proyectual

Características propuesta de diseño

Lenguaje verbal:

En el marco teórico se presentan puntos en común que se unen, comenzando por un estudio de la generación Alfa de la agencia global de comunicaciones llamada “Hotwire”, (Pág. 84) acotan lo siguiente:

(T, Victoria, 2020) explica que la voz se convertirá en la interfaz rival de la pantalla y que los nuevos nativos digitales están acostumbrados a hablarle a sus dispositivos, prefieren hablar por videollamada o audios a escribir y agrega que la interacción con la tecnología será mayormente física y que la realidad virtual o los juguetes recientes con inteligencia artificial son pedidos por las nuevas generaciones, buscando experiencias más dinámicas.

Mariana Polanco de 43 años (2021, pág. 112) madre que alejó a sus dos hijos de la tecnología cuenta que su hija de 6, a la que nunca le mostró los dispositivos hasta la pandemia por el estudio en casa, sin saber comunicarse bien le intentaba hablar a su celular como si supiese que le podía responder.

”Laura ni siquiera hablaba y ya le estaba hablando al celular, como si intuitivamente entendiera que eso de comunicación inteligente existía”.
Y también declara que su otro hijo entrevistado Diego desde la pandemia le comenzó a costar hablar y comunicarse, otro factor más que se une a la problemática digitalización con Covid 19.

/3.3 Marco proyectual

Características propuesta de diseño

Mascotas y empatía:

Desde las entrevistas (Pág.) se visibiliza el apego de los niños con los animales, tienen una gran preferencia por permanecer con sus mascotas, prefiriéndolas por encima de estar con sus amigos y al nivel de su gusto por la tecnología, algunas citas y fotos que lo demuestran:

Mayra de 11 años (pág. 87) dice que continuamente está con su perrita Simona y la prefiere al mismo nivel que sus amigos, Fernando de 10 años (pág. 91) vive en el sur, está todos los días con los animales que cuida junto a su madre y asimismo tiene una preferencia al nivel de sus amigos. Diego de 5 años (pág. 98) prefiere totalmente estar con su gato, ya que, no ha hecho amigos debido a la pandemia, Rafaela de 8 años (pág. 102) tiene muchos perros porque su padre es entrenador le encantan y los prefiere por igual que estar con sus amigos.

Dominga con su gato, entrevistada pág. 95) Oriana de 7 años siempre está con su perro llamado Zeus mientras juega en su Tablet. Dominga de 9 años, sostiene que le gusta ir donde su abuela para jugar con su gato y prefiere estar con el que con sus amigos.

Además de la comprobación de su gusto por las mascotas se agrega otro factor importante y es que a lo largo de las últimas 2 décadas, todos los juguetes y juegos, tanto físico como virtuales han triunfado en niños, sin importar la generación y el desarrollo tecnológico, esto visibiliza un amor innato y casi instintivo que tienen los humanos a los animales peludos y con ojos grandes.



/3.3 Marco proyectual

Características propuesta de diseño

Conceptos asociados

1

Desconectar

Interrumpir la comunicación o relación entre dos o más cosas (aparatos, sistemas, etc.) que están en contacto.

Este concepto se asocia con la búsqueda de la desconexión en los niños por la tecnología.

2

Dinamismo

Cualidad de la persona activa que actúa con prontitud y energía. “era un hombre con un gran dinamismo”

Va de la mano con desconectar, buscando el dinamismo y movimiento para la salud de las nuevas generaciones.

3

Comunicación

Acción de comunicar o comunicarse.

Este proyecto de título busca el desarrollo de comunicación verbal y socialización en niños prescindiendo de la pantalla y su constante uso.

4

Interacción

Interacción

Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

Se busca propiciar mayor interacción de socialización entre niños, la comunicación verbal y el movimiento.

/3.3 Marco proyectual

Características propuesta de diseño

Referentes gráficos

Desde las entrevistas se repitió constantemente el juego “Roblox”, siendo este un referente gráfico importante, se analizó sus formas y es interesante como es un juego totalmente digital pero alude a la realidad con sus formas geométricas de juguete, también aparece “Minecraft”, que también es valorado por los

niños, los dos utilizan formas geométricas como cubos, si bien, no se utilizó exactamente las mismas formas, en este proyecto de diseño se utilizaron formas redondas y simples (Pág.), También se tuvo en cuenta un juego antiguo llamado “Neopet” que involucró mascotas, donde también se utilizan figuras redondas y ojos grandes.



/3.4 Desarrollo proyectual

Características propuesta de diseño

Ideación formal

El proyecto cuenta con 6 etapas de desarrollo



/3.4 Desarrollo proyectual

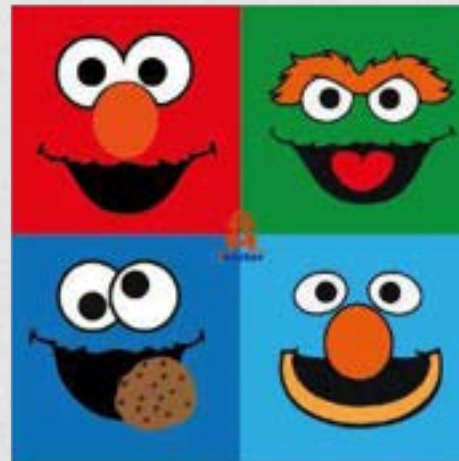
Proyecto y criterios de diseño

1.-Diseño personajes

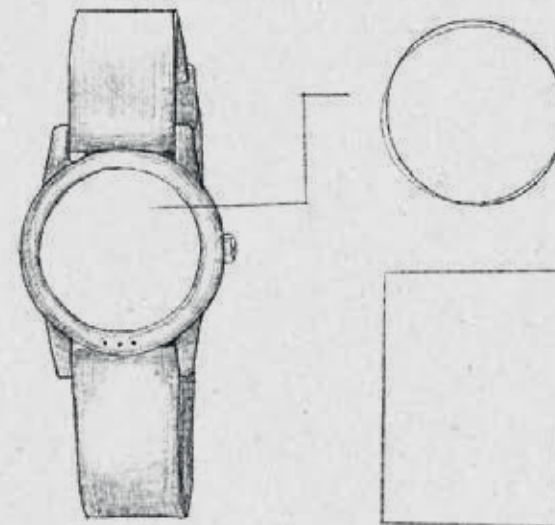
El criterio de diseño utilizado para la forma de los personajes ilustrados fue pensado de la siguiente manera:

Para la primera etapa del proyecto de diseño, se utilizó de referente “Plaza sésamo”, donde sintetizaban a sus personajes con la cara, color y sin el cuerpo, adaptado a la plataforma que utilizaban, en su caso, la televisión.

De acuerdo con lo que se menciona anteriormente, los personajes deben ser animales, teniendo en cuenta que causan felicidad y empatía en la generación Alfa, según Martinic (2022, pág. 145) *“Los niños tienen una espacial sensibilidad y simpatía por los animalitos, incluso les es más fácil identificarse con ellos, por eso también se utilizan como elementos terapéuticos”.*



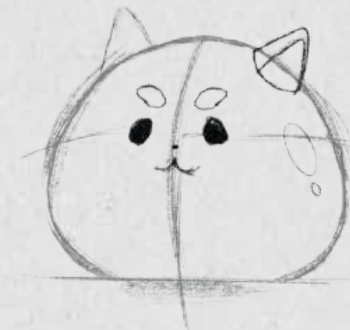
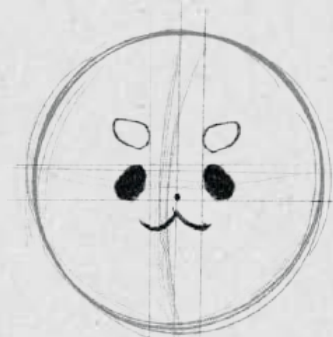
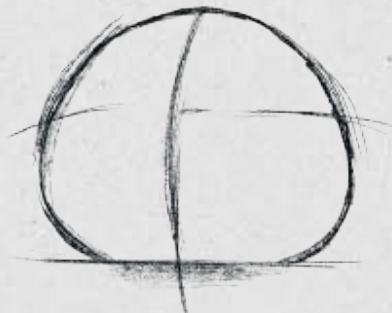
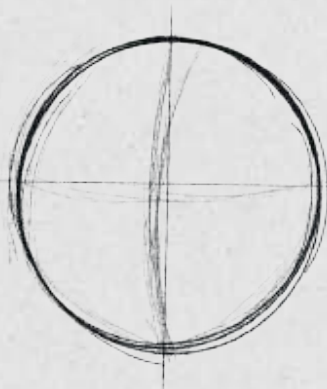
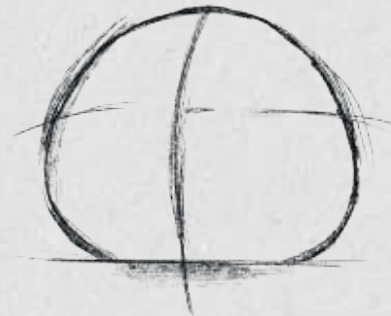
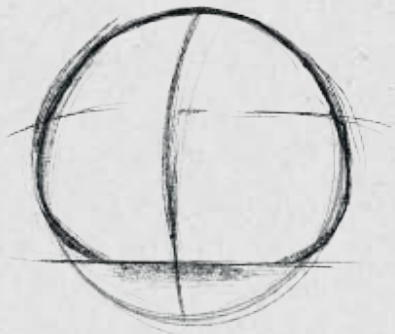
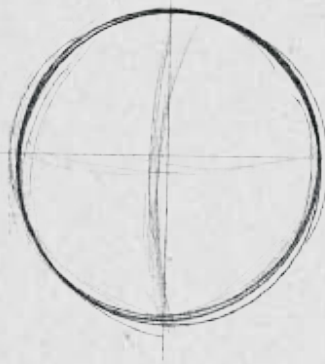
Es a partir de aquí que se decide utilizar la misma idea, adaptada a la circunferencia del dispositivo.



/3.4 Desarrollo proyectual

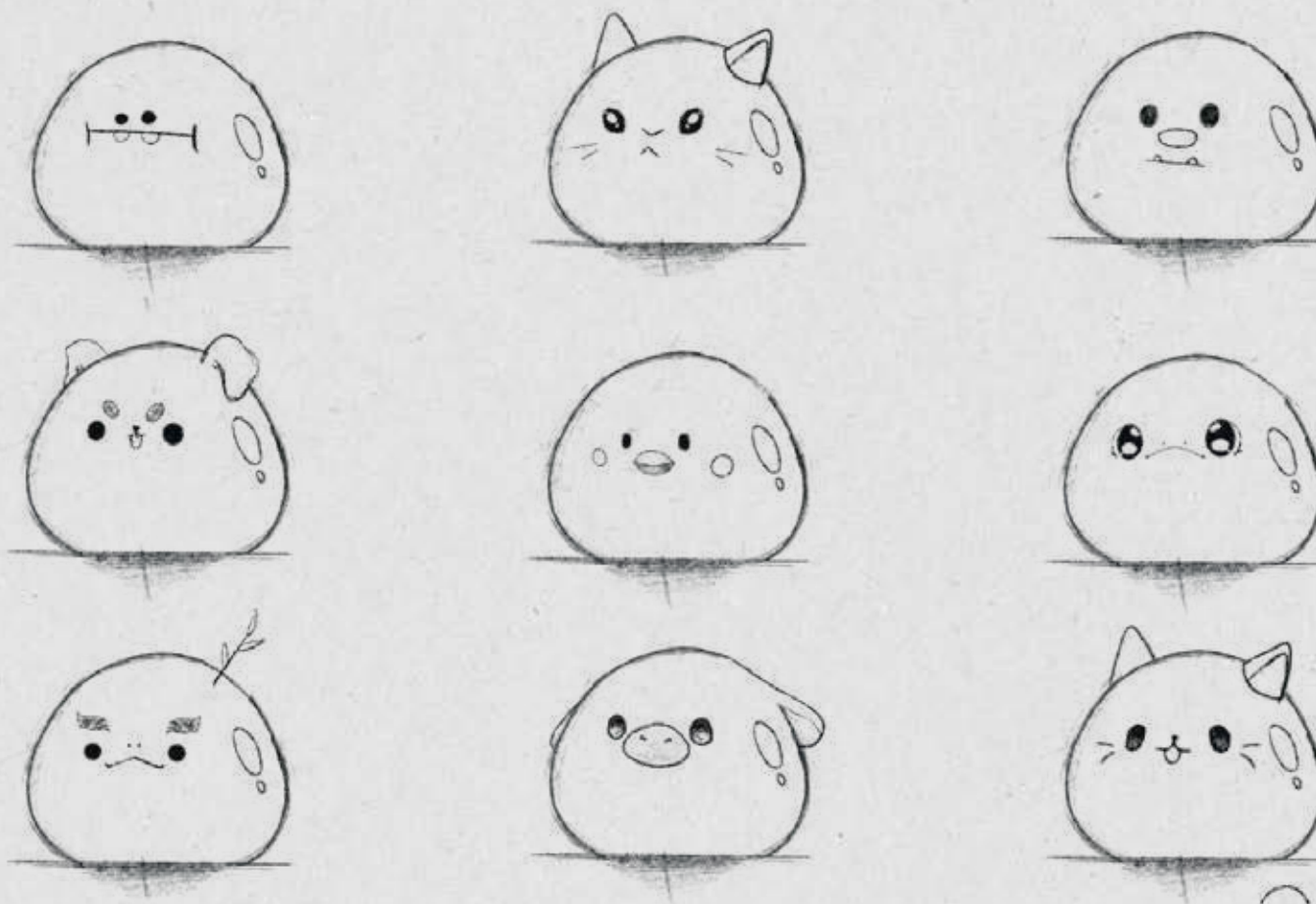
Proyecto y criterios de diseño

Posterior a esto se idea la forma de ejecutar una versión en circunferencia y otra simulando tridimensionalidad, agregándole gravedad y las fracciones faltantes que no se verían en el dispositivo, en este caso orejas, para que los niños puedan desde su imaginación ver las partes restantes del personaje en la pantalla.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



Se entablaron diversas pruebas de caras y orejas universales, sin un estilo gráfico diferenciador, estas pruebas fueron hechas en bocetos.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

También con pruebas de color en la ilustración.



Para seguir con el diseño de los personajes, se consultó con una psicóloga infantil chilena:

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Entrevistada

Denise Martinic Korts
Santiago, Chile
Psicóloga infantil, 36 años

“Estudí psicología en la Universidad Central de Chile”.

“Tengo un Magíster en Educación Emocional y Convivencia Escolar de la Universidad Andrés Bello y diplomada en terapia infanto-juvenil en enfoque gestáltico del Centro Gestáltico de Santiago”.

“Una de las consecuencias de la pandemia es el aumento de problemas de salud mental infanto-juvenil, como trastornos de adaptación, del ánimo y del comportamiento. En el sistema escolar se ha observado mayor agresividad, problemas de adaptación y depresión infantil. Por otra parte, el proceso de aprendizaje se ha visto mermado. También la pandemia ha evidenciado la necesidad de darle prioridad a la educación socio emocional desde la educación, se ha visto un analfabetismo emocional importante y por lo tanto dificultad en la gestión de las emociones lo que repercute en nuestro sistema de creencias, comportamiento relacional y capacidad de afrontamiento”.

“Comencé trabajando de psicóloga en un establecimiento educacional en Valdivia, actualmente trabajo en la Dirección de Educación de Santiago, como Coordinadora Comunal de los Equipos de Convivencia Escolar, de los establecimientos educacionales de la comuna de Santiago”.

“Desde la perspectiva del desarrollo no se utiliza el concepto de personalidad en la infancia, ya que es un periodo sensible de crecimiento y construcción de la personalidad adulta. Mientras que en la adolescencia se podría evidenciar rasgos que configuran posteriormente su personalidad, no obstante, desde que nacemos tenemos una predisposición genética que es el temperamento en cuanto a cómo reaccionamos con el entorno y a medida que va interactuando se va aprendiendo una forma de ser y estar en el mundo, que sería el carácter. Entonces la personalidad se conforma con elementos genéticos-temperamento y por socialización- Carácter”.

“Las emociones de los niños son respuestas fisiológicas ante estímulos internos o externos que nos movilizan ante determinadas circunstancias. En la literatura existen 6 emociones básicas: la tristeza, el miedo, la rabia, la sorpresa, el asco y la alegría. Posteriormente van surgiendo estados emocionales más complejos, como la vergüenza, la culpa, el orgullo, la esperanza, etc., Sobre las emociones básicas, recomiendo al psicólogo Paul Ekman, asesoró y caracterizó la película infantil Intensamente”.

“Desde que nacen los bebés los animalitos están presentes en la vida de los niños como en los cuentos, juegos o películas. Los niños tienen una especial sensibilidad y simpatía por los animalitos, incluso les es más fácil identificarse con ellos, por eso también se utilizan como elementos terapéuticos. El tener mascota siempre es una decisión familiar, pero sin duda el vínculo y el aprendizaje de responsabilidad del cuidado que experimentan los niños puede ser muy significativo en su vida”.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Entrevistada

Denise Martinic Korts
Santiago, Chile
Psicóloga infantil, 36 años

“Estudié psicología en la Universidad Central de Chile”.

“Las TICS siempre han sido un apoyo si se utilizan de la manera adecuada considerando los distintos criterios. No obstante, existe un acuerdo en la comunidad científica que no se aconseja en exponer a niños menores de 2 años a pantallas, ya que tendría consecuencia en el desarrollo neuronal. A medida que van creciendo se sugiere que tengan restricciones en el tiempo y en los contenidos respetando también la autonomía progresiva de los niños y adolescentes. Aquí lo importante es el rol que juega el adulto responsable, es importante que sea Mentor Digital, es decir, que esté interiorizado en este mundo virtual y conozca los juegos o las redes sociales que usan sus hijos y los guíen, ya que existen muchos riesgos al que están expuestos. También es importante que establezcan un vínculo de confianza con los hijos para cuando les suceda algo lo comuniquen oportunamente. Es muy necesario hacer educación”.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Paul Ekman - 88 años

Es un psicólogo pionero en el estudio de las emociones y su expresión facial. Ha sido considerado uno de los cien psicólogos más destacados del siglo XX.

Comencemos con el significado de emoción, es el conjunto de sensaciones y pensamientos asociados a determinadas conductas, según Ekman (2005), a lo largo de la historia se ha estudiado que están vinculadas a la cultura de las personas, pero tras estudiar más de 30 años se dio cuenta de que existen 6 emociones básicas universales compartidas por todas las culturas y que estas forman las restantes, las básicas son el miedo (se asocia a la sensación de peligro),

tristeza (sentimiento de dolor anímico y soledad), alegría (estado agradable satisfactorio), ira (sentimiento de enfado), sorpresa (al percibir algo inesperado) y asco (rechazo a estímulos desagradables).

De acuerdo con Denise (2022, pág. 145), la película “intensamente” basó sus personajes en la teoría de Ekman, es por esta razón, que son catalogados con cada una de las emociones, pero quitando la emoción de sorpresa, ya que, Ekman, la catalogó como la más corta.

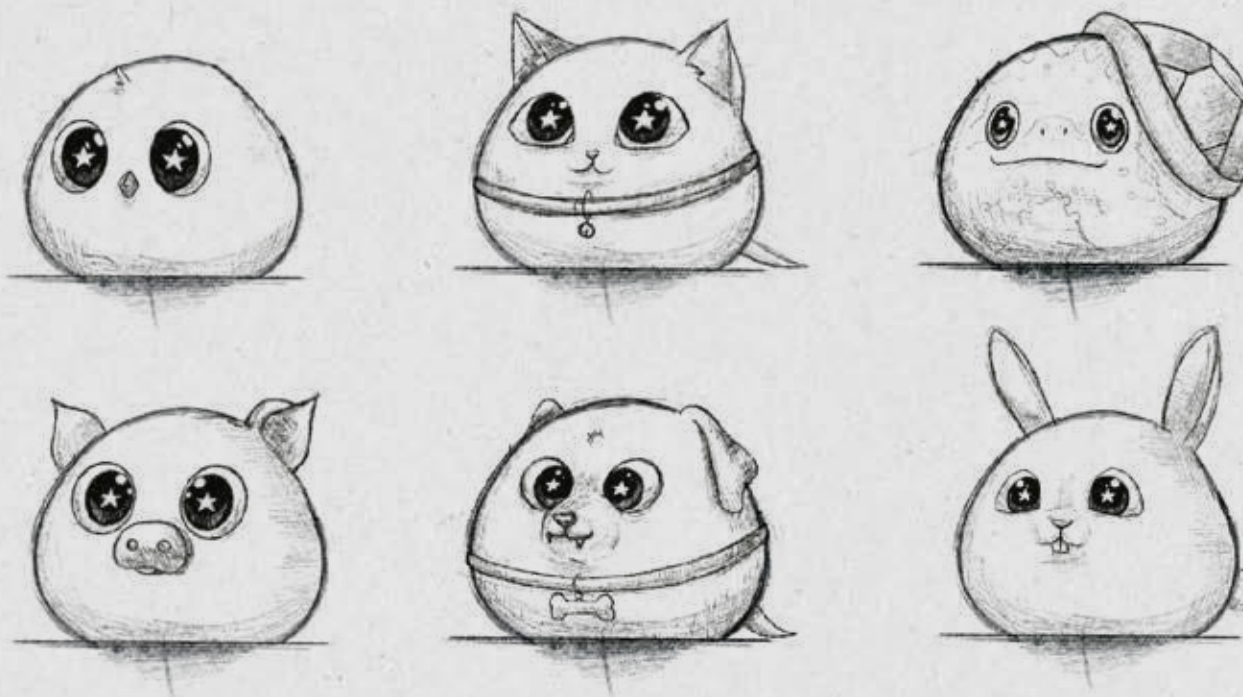


/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Personajes

Los personajes se crearon a partir de estas 6 emociones básicas nombradas por Paul Ekman y la psicóloga infantil Denise Martinic.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

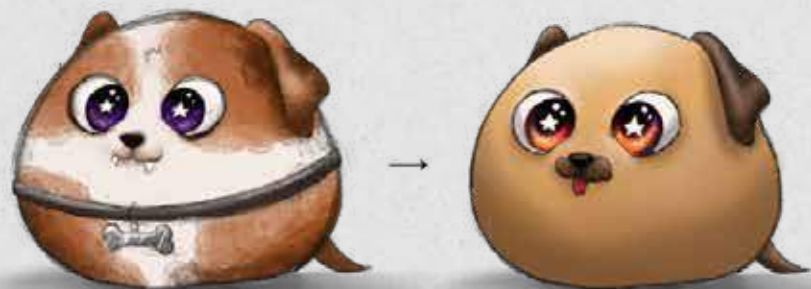
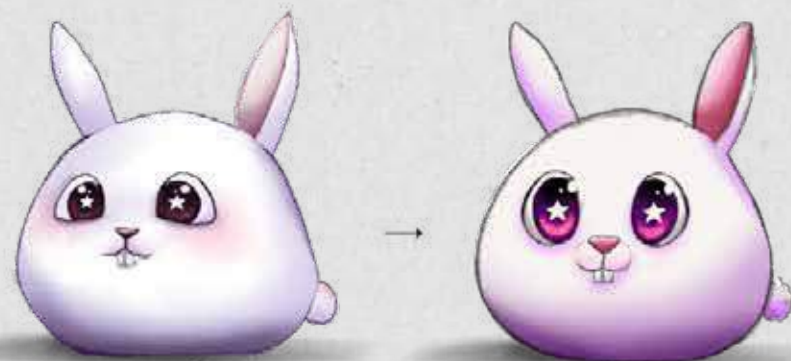
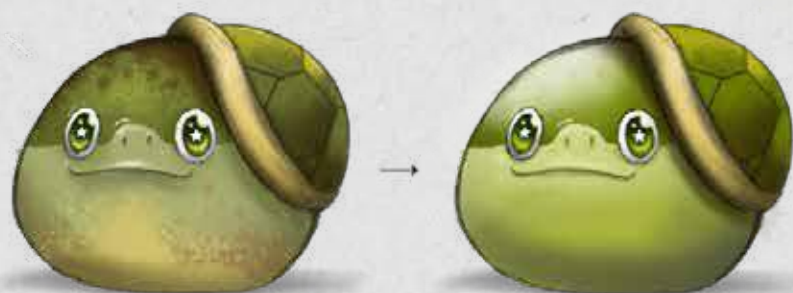
Primeras pruebas de color:



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Como en todo proceso, hubo errores de coherencia visual entre los personajes, los cambios o arreglos fueron los siguientes: Se simplificó la ilustración y los colores para que haya una unión gráfica.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Las tonalidades fueron asociados con las emociones, ya que, la gente tiene interiorizado un color a cada emoción, también fundamentados con los colores utilizados en la película “intensamente”, nombrada anteriormente, de aquí nacen los siguientes 6 personajes:



Rojo: ira
Rosado: sorpresa
Amarillo: Alegría
Verde: Asco o
desagrado
Celeste: Tristeza
Morado: Miedo

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



Los criterios de diseño que se utilizó es el de rescatar similitudes con cada especie de animal utilizado, teniendo en cuenta que los usuarios son niños de 6 a 9 años en fase de aprendizaje, asimismo

utilizando la imaginación, donde se agrega ojos grandes de diversos colores fantásticos y con un símbolo asociado al cielo en la pupila, esto es un unificador entre personajes y pasa a ser identidad relevante.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Los niños podrán personalizar desde su imaginación el color de ojos, teniendo la opción de elegir cualquiera de los 12 colores de la paleta cromática existente y símbolos que se asocian al cielo para diferenciarse de sus amigos en la aplicación.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Cada personaje cuenta con una forma de ser asociada a la emoción asignada, se buscó sacar lo mejor de las emociones, utilizando solo lo positivo y no asignándole los factores negativos. Cabe recalcar que queda netamente en la imaginación de los niños y el dispositivo utiliza una personalidad neutra en todos, es así como funcionan distintos dispositivos, ej. “Tamagotchi” o “Furby”.



El enojo. Perro
Este Mogo tiene gran liderazgo, es extrovertido, impaciente, suele ser travieso y muy activo, con un corazón honesto, es muy protector, siempre te cuidará y protegerá, ¡es competitivo y le encantará jugar contigo!



La sorpresa. Chancho
Es muy gritón, parlanchín y simpático, siempre está alerta de que le cuentes algo nuevo, se emociona con facilidad y le hace muy feliz saber que te pasan cosas buenas, ¡pídele que te diga chistes, tendrá los mejores!



El asco o desagrado. Tortuga
Es muy organizado, ordenado, limpio, muy inteligente, siempre tiene cuidado de realizar sus quehaceres, nunca se le pierde nada, fuerte sentido de la responsabilidad y estudioso, ¡pregúntale lo que quieras, el todo lo sabe!



El miedo. Conejo
Es introvertido, dulce, hogareño, muy observador, cuidadoso, apoya a las personas que quiere y de pocas palabras ¡Pero sabe escuchar y dar consejos, le encanta que le cuentes tus cosas!, dicen que es muy familiar, aprecia mucho a sus seres queridos y amigos.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



La tristeza. Gato
Sensible y de buen corazón, es un poco confiado, la gente a su alrededor quiere protegerlo, es muy agradable, trabaja duro incluso cuando las cosas van mal, es catalogado como tierno y el mejor amigo.



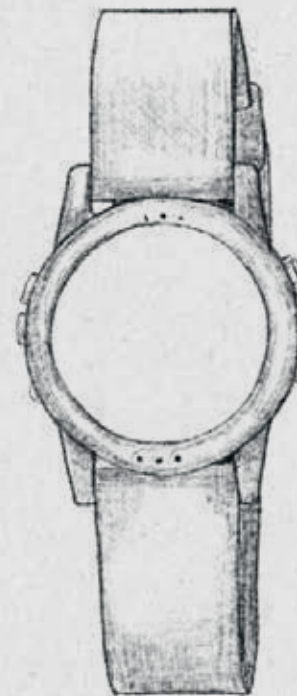
La alegría. Pollo
Alegre y lleno de energía, es muy positivo, amigable, gentil con todos, irradia felicidad a donde vaya, ¡Siempre intentará sacarte una sonrisa!, dicen que cuenta los mejores chistes, quiere, mucho a sus amigos y valora cada detalle amistoso.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

2.-Dispositivo

Para diseñar el prototipo de dispositivo se comenzó probando con bocetos 2D, aparecieron las siguientes ideas:

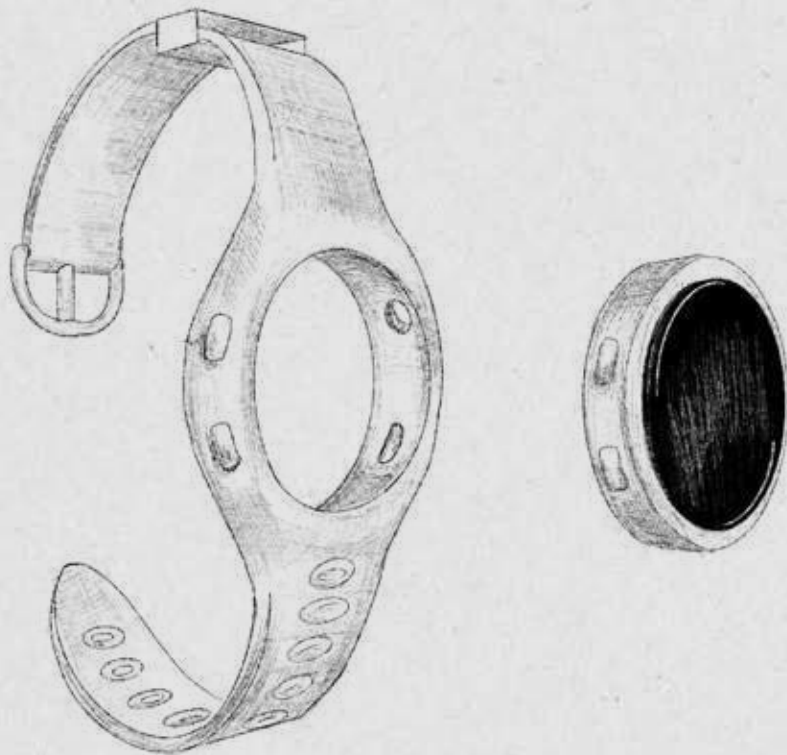


/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Posterior a esto, se buscó diferenciación utilizando criterios de diseño, agregando formas circulares que contorneen los orificios por donde se engancha, se agregó una correa que proteja el dispositivo a modo de funda de silicona, principalmente teniendo en cuenta como juegan los niños, finalmente redondeando la hebilla, de esta manera se utilizan las circunferencias y óvalos consecuentemente con la forma de los personajes.

En un principio, el prototipo estaba pensado para impresión 3D, por esta razón, se llevó a cabo en el programa “Blender” el dispositivo a escala real, esto sirvió de igual manera para visualizarlo a nivel espacial, no se utilizó la impresión 3D porque el material quedaba rígido, sin la capacidad de que la correa se mueva y a solo un color.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



Se tuvo la idea de que vinieran 6 correas de colores intercambiables, estos estarían reflejados en cada uno de los personajes, es decir, los 6 tonos de las emociones y personalidades, esto fue descartado, ya que, la única manera de que fuera viable sería la compra por separado.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



Debido a esto se neutralizó la correa a blanco y se le agregó los colores de la identidad corporativa que se muestra en la etapa siguiente, estos tonos aluden a los 6 personajes involucrados.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

2.-Identidad corporativa

Comenzando por el nombre, se utilizó como criterio palabras claves que describen el proyecto, estas fueron las siguientes:

MiGo
Amigo + Go

AmiGo
Amigo + Go

Fami
Familia + amigo

Blami
Bla + amigo

Al ejecutar las diversas pruebas se designó “Migo”, de amigo más go (ir en inglés), debido a que el dispositivo pasa a ser un amigo o mascota virtual que lo aleja de las pantallas y lo hace ir a jugar, al realizar un estudio de la designación y de su existencia se evidenció que era constantemente utilizado, así que el nombre se modificó a “Mogo”, cambiando la “i” por la “o”, de esta manera se suma de conformación no literal las circunferencias con la forma de los personajes, en el final se le agrega una “S” y quedó denominado “Mogo’s”, ya que, Mogo es el contenedor y la “s” uniría a los 6 en un todo.

Mogo Mogo’s

Teniendo el nombre, se procede a diseñar el logotipo, se comenzó creando un logo son Serif, con la tipografía “Recoleta”, a la que se le agregó símbolos asociados que se pueden elegir en la personalización del personaje, poniendo las dos “O” con uno de estos al medio, reiterando el hecho de que los personajes o Mogo’s son circulares, sus ojos igual y la simbología que encierra la circunferencia.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Esto fue corregido, principalmente porque una letra con Serif no representa las circunferencias y óvalos que conforman a los personajes, por esta razón, el logo cambió a una tipografía redondeada llamada "Arco", se describe infantil.



A partir de referentes, se utilizó la forma con la contra forma de las "O" dándole figura de globo de diálogo a la primera y de personaje Mogo a la segunda, de esta manera se crea la representación visual que describe lo que hace el dispositivo sintetizándolo.

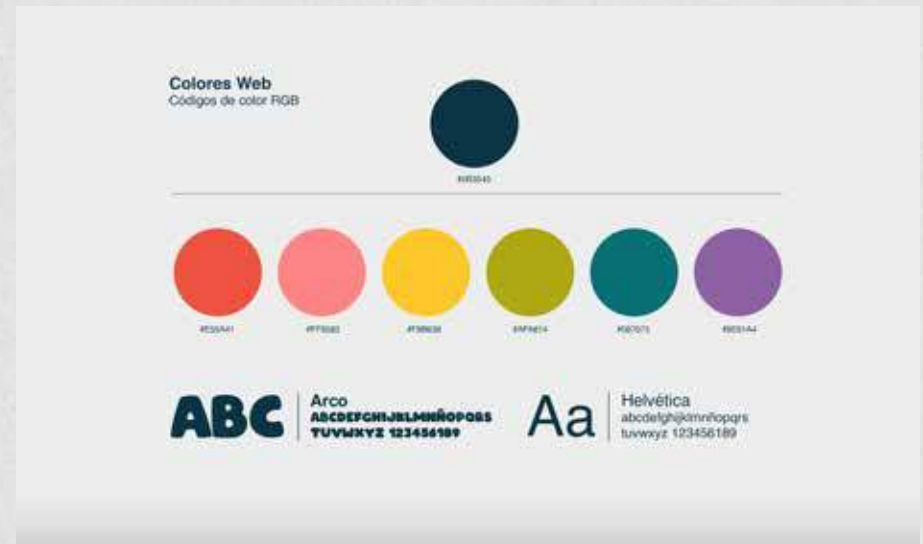


/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Terminando el logo se hace una búsqueda de colores, también teniendo en cuenta el gusto de los niños, siendo los referentes gráficos coloridos, para esto, se utilizaron los colores de los 6 personajes mogos y sus emociones, formando un arcoíris y unificando a Mogo's,

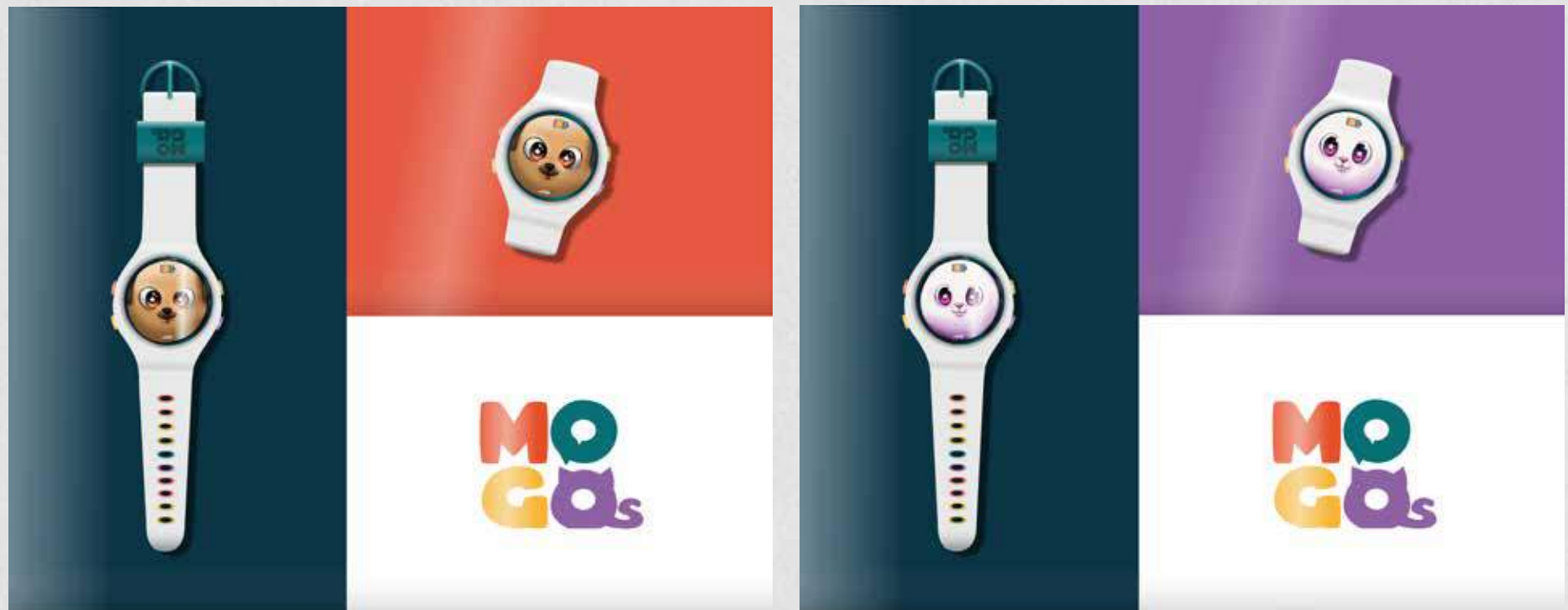
se agregó un tono para lectura y neutralidad, en lugar de negro se utilizó un azul oscuro que se desglosa del claro de uno de los Mogo's para no salirse de la paleta de color.



/3.4 Desarrollo proyectual

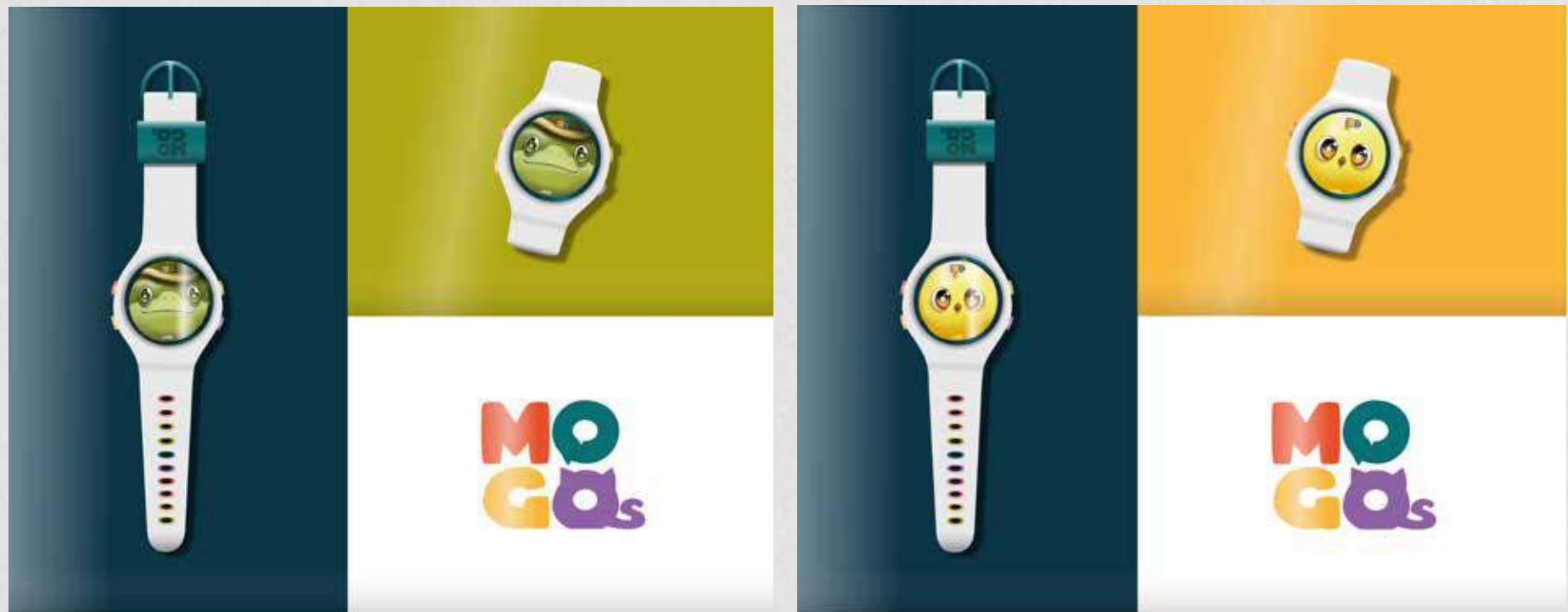
Proyecto y criterios de diseño

Teniendo los personajes, el dispositivo y la identidad corporativa, íntegramente ya se podía visualizar de la siguiente manera.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

3.-Diseño de empaque

Se comenzó a indagar y observar referentes en diversas jugueterías para analizar cómo se comportan los empaques para niños, se asemejó a la identidad corporativa y estilo gráfico la tienda “Casa ideas” en la sección “niño ideas”, por su uso de colores y formas.



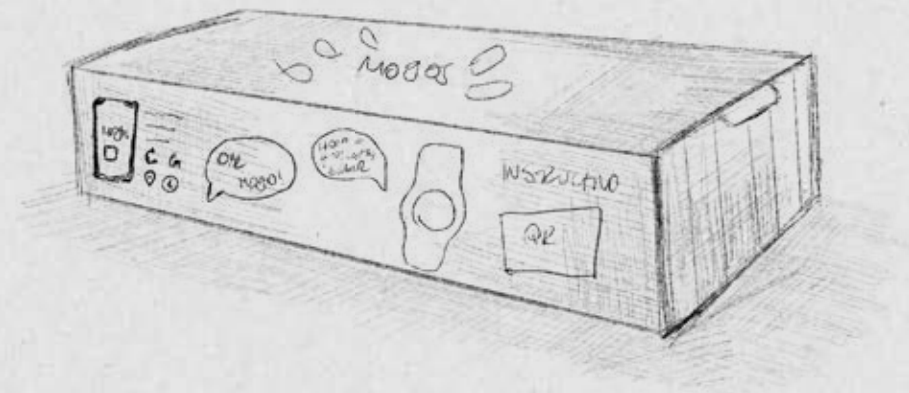
Después se tuvo en cuenta otros referentes que se vinculan con Mogo's, por ej. Tamagotchi, que en su envoltorio tiene mucha información, esto, porque debe entenderse a simple vista, por esta razón se decidió explicar por medio de texto y visualidad sobre el dispositivo en el empaque diseñado para Mogo's.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Primero se ideó utilizar un empaque en forma de cubo, que se abriera con una tapa, en este momento no estaba lista la identidad corporativa y fueron los primeros prototipos.



El formato de cubo se descartó, analizando que el dispositivo tiene correas que deben llegar en el mejor estado posible, para que se mantenga estirada, de referente se utilizó el envoltorio de "Apple" en forma alargada, también se quitó la tapa, logrando que sea deslizante, así, cabía más información en los laterales. Para este momento todavía existía la idea de poner en el empaque las 6 bandas de colores:



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

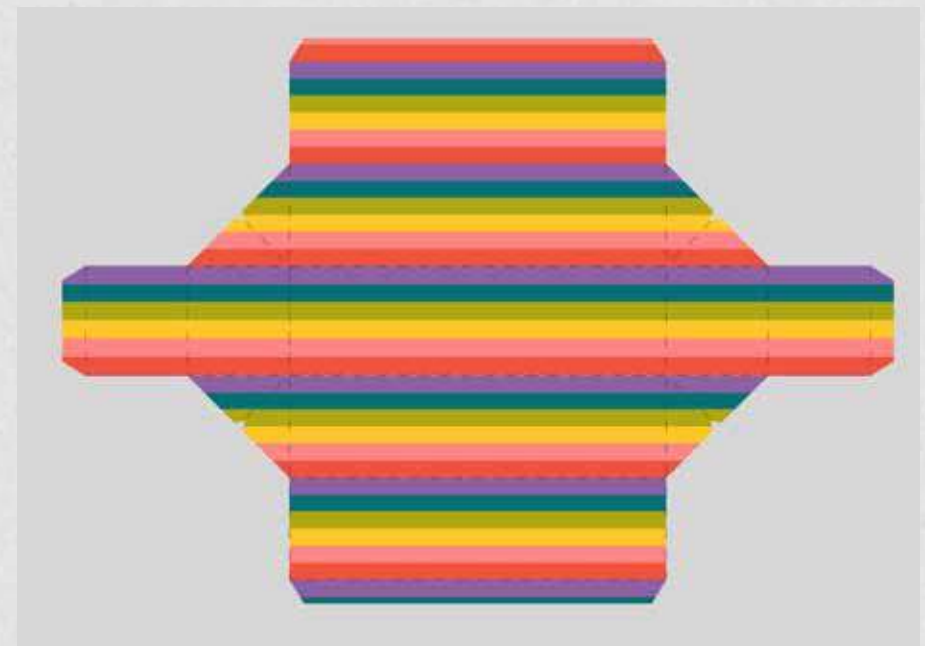
Finalmente se llegó a un empaque final, donde ya no existían las 6 correas de colores, el costado superior contiene el logo con los personajes, el lateral izquierdo revela que es Mogo's, la capacidad que tiene de conversar con el niño, la aplicación y otras funciones, también un QR con el instructivo digital. La cara lateral derecha explica sobre la personalización y elección de mascotas, siendo esta caja descriptiva de todo lo que contendría el dispositivo.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

El contenido o empaque interior no utiliza pegamento, esto posibilita que sea desarmable, reutilizable y armable, en el envoltorio contenedor sé gráfica para que los usuarios sepan que pueden desmontarla, al desarmarlo el niño encontrará las personalidades de los personajes o Mogo's.



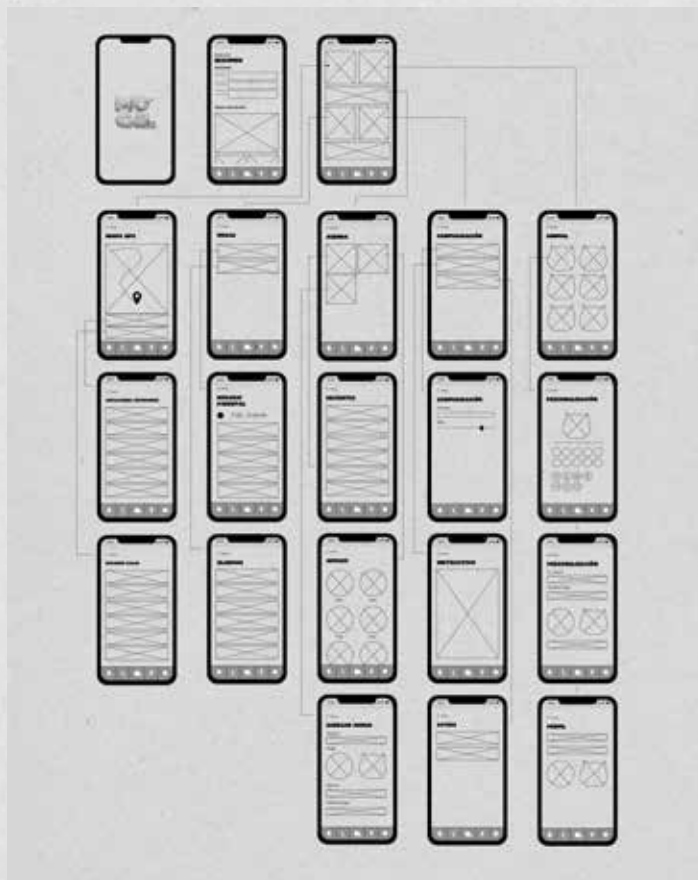
Muestra delantera y al revés

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

4.- Aplicación

Primero se hizo un Sketch o mapa mental de la aplicación con todo lo que debe contener.



De aquí aparecen 6 etapas importantes que debe contener la aplicación:

Ubicación y salud: En esta sección debe estar el rastreo de ubicaciones del niño, los datos de calorías quemadas y los minutos de ejercicio, también resúmenes diarios.

Horario parental y alarma: Creación de alarmas y horario parental ¿Qué es el horario parental? Hay que tener en cuenta que Mogo habla, entonces los tutores pueden poner rangos de horario, donde Mogo no hable y duerma, de esta manera no interfiere en los tiempos de sueño.

Agenda amigos: Acá el niño podrá agregar familiares y amigos con otros Mogos para poder llamarlos y descubrir llamadas recientes.

Vincular Mogo: El dispositivo se vincula a la aplicación por medio del código IMEI en la parte trasera, en esta sección se pueden agregar Mogo's e iniciar sesión para guardar datos.

Ayuda y ajustes: Se encontraría el instructivo y datos de contacto.

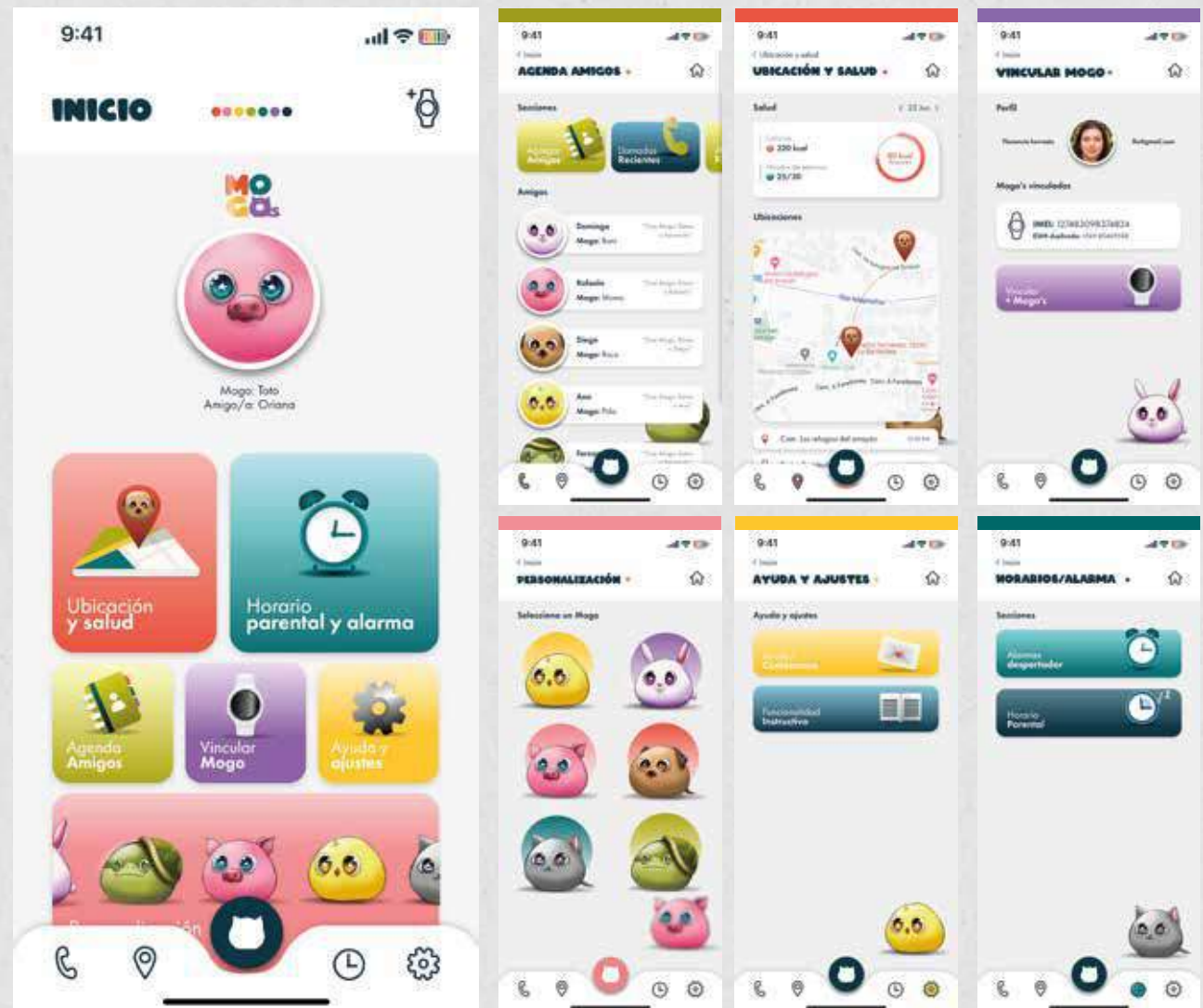
Personalización: en la personalización el niño podrá personalizar su Mogo y se vincula automáticamente al dispositivo.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Después de la etapa de contenido viene el diseño UX UI de la aplicación, este fue hecho en Adobe XD, para la identidad se utilizaron nuevamente los colores de Mogo's, cada sector tiene el color de uno de los personajes, esto permite la unión de todos los componentes gráficos, también logra que las personas que la utilizan no se confundan entre una sección y otra.

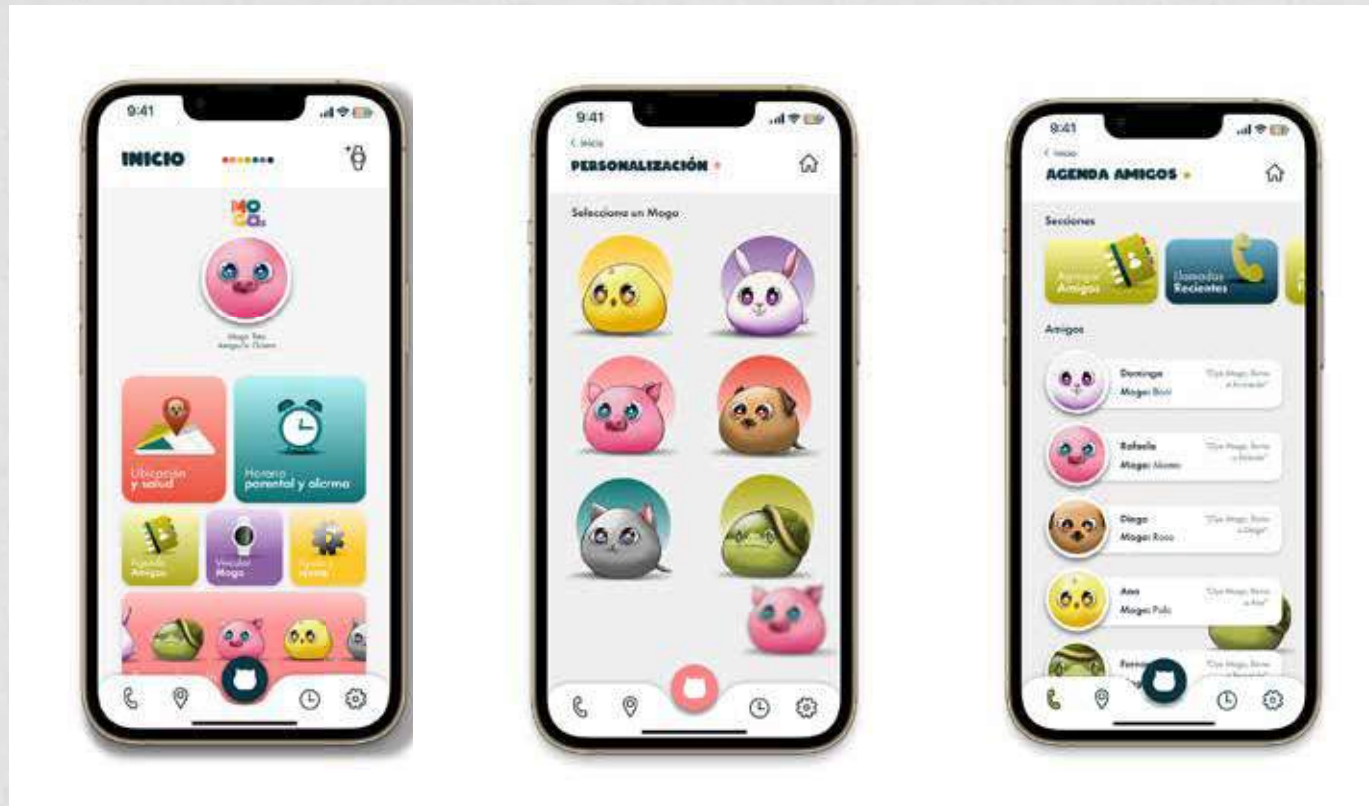
Se hicieron pruebas en personas para lograr que sea lo más amigable posible, dando paso a que no hubiese problemas en su entendimiento.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Mock ups:



Código QR para probar aplicación:



*en la sección personalización elegir Mogo Pollo y color morado para seguir.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

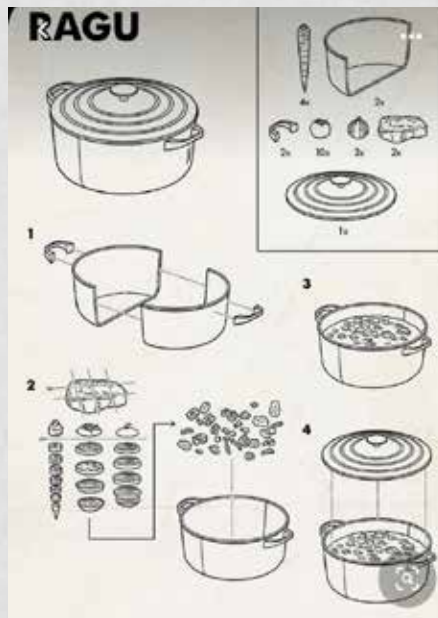
5.- Instructivo digital

El instructivo es digital, teniendo en cuenta que las nuevas generaciones de padres son de la generación X y Millennials y son adeptos a la tecnología, los usuarios pueden acceder desde el código QR en el empaque. Es una de las piezas más importantes, es aquí que se determina toda la funcionalidad del dispositivo, se comenzó analizando todo lo que debe contener en un punteo, los referentes gráficos fueron los siguientes:

Escanear instructivo por QR para ver de mejor manera:



Se visibiliza que los instructivos tienen mucho texto y visualidad entendible, ya que, deben contener la explicación de todo. Se utilizan 2 criterios de diseño, primero que la gráfica es lineal vectorial para la coherencia con la identidad de marca y el segundo criterio es el de no tener en cuenta el tamaño tipográfico, si bien, se ve de lejos, está pensando para visualizarlo de manera digital, donde se puede realizar “zoom” o aumentar el manual con los dedos.



En la primera hoja se explica la funcionalidad del dispositivo, botones, pantalla, correa, cargador y otras secciones importantes

Aquí se explica como se puede personalizar los personajes, también aparecen sus personalidades.

MOGO'S

01. **Funcionalidad dispositivo**

INSTRUCTIVO DIGITAL 2022

SEÑAL/ BATERÍA
En la pantalla se visualiza la cantidad de batería y señal.

BOTÓN ROJO
Localización superior izquierda, se utiliza para subir el volumen. También puedes pedirle a Mogo que se silencie.

BOTÓN AMARILLO
Localización inferior izquierda, se utiliza para bajar el volumen. También puedes pedirle a Mogo que se silencie.

PANTALLA
Pantalla no táctil, mayor duración de batería (2 días), se prende al levantar la muñeca o al hablarlo.

FUNCIONES

- E sim: Duplicar número, sin celular.
- Resistente: Al agua y al polvo.
- Localización: Geolocalización del niño.
- Personalización: Personalización de tu amigo o Mogo.
- Horario: Pantalla.
- Contactos: 11 amigos.
- Google: Vinculado a Google.
- Aplicación.

BOTÓN ROJO
Correa de silicona que recubre todo el dispositivo para evitar golpes.

PABLANTE **AUDIFONO**
Izquierda Derecha

BOTÓN VERDE
Superior derecho. Contestar - después de contestar, dejar apretado para que el receptor escuche, soltar para que se deje de escuchar.

BOTÓN MORADO
Inferior derecho. Botón cortar - Apagar alarma - Salir de una respuesta - Dejar apretado para apagar.

CARGADOR
Cable + enchufe, insertar en la parte trasera del dispositivo con imán.

MOGO'S

02. **¡Mogo's!**

PERSONALIZA TU MOGO

Cuenta con amigos o mascotas llamados con el nombre genérico "Mogo's", donde el niño puede elegir, personalizar el color y símbolo de ojos desde el mundo de la imaginación, también para diferenciarse entre amigos que también tengan un Mogo.

PREGUNTAS RESTRINGIDAS:

Cada mogo cuenta con una personalidad vinculada a las 6 emociones básicas, el dispositivo tiene una personalidad neutra para todos.

<p>Este Mogo tiene gran liderazgo, es extrovertido, impaciente, suele ser travieso y muy activo, tiene un corazón honesto, es muy protector, siempre le cuidará y protegerá, ¡es competitivo y le encantará jugar contigo!</p>	<p>Es muy grillo, patachín y simpático, siempre está alerta de que le cuemes algo nuevo, se emociona con facilidad y le hace muy feliz saber que le pasan cosas buenas, ¡pídele que le cuentes chistes, tendrá los mejores!</p>	<p>Alegre y lleno de energía, es muy positivo, gentil con todos, irradia felicidad a donde vaya, ¡Siempre intentará sacarte una sonrisa!, quiere mucho a sus amigos y valora cada detalle amistoso.</p>	<p>Es muy organizado, ordenado, limpio, muy inteligente, nunca se le pierde nada, fuerte sentido de la responsabilidad y evolutivo, ¡pregúntale lo que quieras, él todo lo sabe!</p>	<p>Sensible y de buen corazón, es confiado, le gane a su alrededor que lo proteja, es muy agradable, trabaja duro incluso cuando las cosas van mal, es catalogado como tierno y buen amigo.</p>	<p>Es introvertido, dulce, hogareño, muy observador, apoya a las personas que quiere y no le gusta hablar mucho, ¡Pero sabe escuchar y dar consejos, le encanta que le cuentes sus cosas!, dicen que es muy familiar.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Explicación de que el dispositivo habla, también aparecen ideas de preguntas y las restringidas.

Que secciones contiene la aplicación, para qué sirven y la explicación de como vincular el dispositivo.

03. Mogo habla!

CONVERSA CON MOGO

Puedes pedirle a tu Mogo que te cuente chistes, preguntarle sobre matemáticas, consultar curiosidades, hora, clima, cosas de aprendizaje y hasta conversar con el de la vida, sus respuestas están determinadas y vinculadas a "Google".

EJEMPLO DE PREGUNTAS

Oye, Mogo, ¿Quién es tu mejor amigo o amiga?

¡Tu eres mi mejor amigo!.

Oye, Mogo, ¿Qué hora es?

Son las 13:54 de la tarde.

Oye, Mogo, Llama a mamá.

Ok, llamando a mamá.

Hola soy Mogo, tu nuevo amigo.

Oye, Mogo, ¿Hoy hará frío o calor?.

Hoy hará calor.

Oye, Mogo, Llama a mi amigo Raul.

Ok, llamando a Raul y su Mogo Toto.

Oye, Mogo, ¿Qué animal eres?.

Soy un Perro, pero no hablo como perro.

Oye, Mogo, ¿Cuánta batería tienes?.

En este momento tengo 100% de energía.

Oye Mogo, ¿cuánto es 4x4?.

4X4 es igual a 16.

PREGUNTAS RESTRINGIDAS: Desnudos, violencia, terror y sexualidad.

Mogo responde al decir en voz alta "Oye, Mogo" o el nombre seleccionado por el niño(a) "Oye, Nombre seleccionado".

04. Aplicación y vincular Mogo

APLICACIÓN

La aplicación cuenta con 7 secciones explicadas a continuación:

UBICACIÓN Y SALUD
En esta sección podrás saber la cantidad de calorías quemadas por el niño o niña y sus ubicaciones diarias, de esta manera se mantiene un cuidado tanto de salud como de ubicación.

AGENDA AMIGOS
Agregar amigos del niño o niña, ver sus llamadas, tiempos recientes y agregar familiares.

PERSONALIZAR
Aquí el niño puede personalizar su Mogo, ya sea, el animal, color y símbolo de ojos, su nombre y el nombre a elección.

VINCULAR MOGO
Prende tu dispositivo dejando el botón morado apretado, cuando se encienda por completo Mogo te dirá "Hola, vincúlame desde la aplicación en la sección vincular Mogo".

VINCULAR MOGO
Puedes vincular la cantidad de dispositivos que quieras por medio del IMEI, código que se encuentra en la parte trasera del dispositivo, asimismo iniciar sesión para guardar los datos en la nube.

HORARIO PARENTAL Y ALARMA
Podrás crear alarmas para despertar al niño, incluso horarios parentales donde Mogo descansará mientras el niño tenga que dormir o hacer quehaceres sin que interfiera en sus horarios de sueño o aprendizaje.

AYUDA Y AJUSTES
Podrás encontrar nuestros datos de contacto para informar cualquier problema técnico del dispositivo y encontrarás este instructivo digital.

El código IMEI para conectar tu dispositivo Mogo, tiene 15 dígitos y se encuentra en la parte trasera, desde donde se carga.

Como llamar a los amigos, no hay posibilidad de que lo llame un tercer amigo y la prioridad que tiene la familia en las llamadas.

Esta Hoja explica la función del horario parental, como silenciar el dispositivo y finalmente maneras de apagar la alarma.




05. Llamadas

LLAMADAS

El niño o niña puede hacer llamadas a sus amigos y familiares, la aplicación contiene una sección para agregar otros amigos con Mogo's y para agregar familiares, al ingresar el número telefónico lo encuentra y se vincula automáticamente, dando paso que se pueda visibilizar la personalización hecha por el amigo(a).



¿CÓMO LLAMAR A UN AMIGO?

Se debe decir "Oye, Mogo" u "Oye, nombre seleccionado", llama a "Nombre del amigo", Mogo responderá llamando a "Nombre amigo" y en la pantalla aparecerá el Mogo personalizado del destinatario, cuando conteste es importante dejar apretado el botón verde cada vez que quiera comunicarse y para cortar se utiliza el botón morado o inferior derecho.



¿CÓMO SABER SI UN AMIGO ESTÁ LLAMANDO?

Cuando un amigo llame, el dispositivo avisará por medio de voz de la manera siguiente "Tu amigo 'nombre amigo' está llamando, para contestar aprieta el botón verde".





¿QUÉ PASA SI LLAMA UN FAMILIAR?

En la aplicación hay una sección de familiares agregados, estos tienen prioridad al comunicarse, principalmente por la seguridad de los niños. La llamada funciona igual que con la agenda de amigos. Si un familiar llama mientras está en curso una llamada con otro niño, estas se cortan automáticamente debido a la prioridad.



¿QUÉ PASA SI HABLO CON UN AMIGO Y LLAMA UN SEGUNDO AMIGO?

Al segundo le saldrá ocupado, no se admite más de una llamada, para que no haya confusión entre muchas voces.




06. Horario parental y alarma

HORARIO PARENTAL

El horario parental es un rango de horario elegido por el tutor, por ejemplo, desde las 23:00 PM a las 7:00 AM, Mogo Dormirá y no recibirá llamada de amigos, para que el niño o niña pueda dormir, este rango de horario es a elección de la persona a cargo y solo se puede cambiar desde la aplicación.



SI SE CREA UNA ALARMA ¿CÓMO SE APAGA?

El niño, niña o tutor a cargo puede apagar la alarma de dos maneras, la primera es diciendo "Oye, Mogo (o nombre seleccionado)", apaga la alarma", de esta manera se puede apagar desde lejos, la otra manera es apretando el botón de cortar (Botón morado).







¿QUÉ PASA SI EL NIÑO ESTÁ EN CLASES O LUGARES DONDE NO PUEDE HABER RUIDO?

Se puede bajar el volumen total del dispositivo con el botón de bajar volumen (Botón amarillo) o también pedirle al dispositivo, ej., "Oye Mogo (o nombre seleccionado), silénciate".



¿TIENES ALGÚN PROBLEMA?

Puedes contactarnos a nuestro correo y resolveremos todas tus dudas o problemas.

contacto@mogos.cl

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

6.-Audiovisual video

Se hizo un video explicativo del producto, donde el dispositivo habla y explica cómo funciona, este cuenta con 8 escenas, a continuación, serán explicadas:



Escena 1: Apertura, se muestran los 6 personajes más el logo
Voz: Mogo's, dispositivo para niños.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 2:



Escena 2: aparece Mogo perro, donde explica que es el dispositivo.

Voz:

Oriana: Oye Mogo.

Mogo: Hola, soy Mogo, tu nuevo amigo, puede preguntarme y pedirme cosas por medio de la voz, para comenzar una conversación, solo debes decir "Oye Mogo".

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 3:



Escena 3: Se presentan los 6 personajes.

Voz:

Mogo: Somos 6 Mogo's a elección, puedes elegir el que más te agrada, Mogo perro, Mogo Conejo, Mogo tortuga, Mogo gato, Mogo pollo y Mogo cerdito. Puedes visualizar nuestras personalidades en el empaque o instructivo.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 3:



Escena 3: Se presentan los 6 personajes.

Voz:

Mogo: Somos 6 Mogo's a elección, puedes elegir el que más te agrada, Mogos perro, Mogo Conejo, Mogo tortuga, Mogo gato, Mogo pollo y Mogo cerdito. Puedes visualizar nuestras personalidades en el empaque o instructivo.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 4:



Se muestra como al personalizar el Mogo, el dispositivo se cambia automáticamente.

Voz:

Mogo: También puedes diseñar tu propio Mogo desde la aplicación, donde puedes cambiar el color de los ojos y su símbolo, esto se vincula automáticamente en el dispositivo asociado.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 5:

Un niño llamado Juanpi llama a una niña llamada Oriana desde su dispositivo Mogo, se visibiliza una conversación entre ellos,

para mostrar cómo funcionan las llamadas.

Voz:

Juanpi: Oye Mogo, llama a mi amiga Oriana.

Mogo: OK, llamando a Oriana y a su Mogo Toto.

Oriana: Hola Juanpi.

Juanpi: Hola Ori, ¿cómo estás?

Oriana: ¿Bien y tú?

Juanpi: bien gracias, ¿Cuándo sales de vacaciones?

Oriana: Ya estoy de vacaciones ¿y tú?

Juanpi: ah, yo también salí, ¿juntémonos mañana a las 7 en la plaza?

Oriana: Sí, veámonos, lleva tu Mogo.

Juanpi: ya, nos vemos mañana, chao que estés bien.

Oriana: chao, tu igual.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 6:

Juanpi le hace preguntas a su Mogo y su dispositivo le responde, esto para mostrar ejemplos de preguntas que se le puede hacer.

Voz:

Juanpi: Oye Mogo, ¿Cuánto es 16x30?

Mogo: 16x30 es igual a 480.

Juanpi: Oye Mogo, ¿Qué animal eres?

Mogo: yo soy un conejo.

Juanpi: Oye Mogo, ¿qué hora es?

Mogo: Son las 13:45 de la tarde.

Juanpi: Oye Mogo, ¿Cuántos planetas hay en el sistema solar?

Mogo: Dentro del sistema solar existen 8 planetas.

Juanpi: Oye Mogo, ¿Quién es tu mejor amigo o amiga?

Mogo: Tú eres mi mejor amigo.



/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 7:

Se presenta las funciones de cada sección de la aplicación por colores, al mismo tiempo van apareciendo los personajes asociados



a cada color.

Voz:

Mogo: la aplicación cuenta con 6 secciones, Donde podrás saber la cantidad de calorías quemadas y las ubicaciones diarias,

En agenda puedes agregar amigos, familiares y ver llamadas

Podrás crear alarmas y horarios parentales, donde Mogo descansará sin que interfiera en horarios de sueño o aprendizaje

En configuración, encontrarás datos de contacto para informar cualquier problema y el instructivo digital

Recuerda que es aquí donde puedes personalizar a tu Mogo Y finalmente, puedes vincular tu dispositivo Mogo e iniciar sesión para guardar tus datos en la nube.

/3.4 Desarrollo proyectual

Proyecto y criterios de diseño

Escena 8:



aparece el Logo con los personajes a modo de cierre.
Voz: Mogo's dispositivo para niños.

Escanear código QR para ver:



/3.5 Gestión del proyecto

Características propuesta de diseño

Factibilidad del proyecto

Para determinar si el proyecto se puede realizar con éxito, es importante considerar el grado de factibilidad que este pueda tener, para esto se requiere de los siguientes pasos, los pasos cubiertos por este proyecto son, el estudio hecho a los usuarios o público objetivo encontrando la oportunidad de diseño o sus problemáticas (Pág.), de aquí también aparecen sus preferencias diarias, que principalmente son la tecnología y animales, también se llevó a cabo el análisis de campo o dicho de otra forma, estado del arte en Chile (pág.), estudiando que productos existen para la ayuda de tutores y niños, llegando a la idea de este dispositivo con mascota integrada y lenguaje verbal, tecnología que

no existe actualmente, esto determina que la competencia de mercado vendría siendo indirecta y no hay competencia directa. Ahora, poniendo foco a la factibilidad de llevar este dispositivo a la realidad, están cubiertas las partes que tienen que ver con prototipo, ideación y necesidades cubiertas, principalmente el diseño gráfico espacial tecnológico, por otro lado, es necesario contar con ingenieros informáticos con conocimiento en programación y desarrolladores de tecnología, costos que se desarrollarán en la página siguiente.

En el caso de unidades de producción, si el dispositivo es hecho en China, donde cuentan con los conocimientos para crear el dispositivo el mínimo viable es desde 500 unidades, datos también analizados en la página siguiente.

Para llevar a cabo el proyecto se requiere postular al fondo de CORFO (Corporación de fomento de la producción) hecho justamente para dispositivos como este, el fondo se llama “Crea y valida” y su objetivo es “Apoyar el desarrollo de nuevos o mejorados productos, procesos y/o servicios de base tecnológica a partir de prototipos, hasta su validación técnica a escala industrial o comercial”, el monto del subsidio puede ser de \$30.000.000 a \$120.000.000, este fondo apunta exactamente a proyectos que están a nivel de prototipo con una base tecnológica como lo es este proyecto.

/3.5 Gestión del proyecto

Características propuesta de diseño

Costos asociados

En los costos asociados se involucran los siguientes:

Plazo de creación: 6 meses

Diseño gráfico:

Dispositivo 2D, empaque, identidad de marca, aplicación UX UI, instructivo, audiovisual producto: todo lo que involucra el diseño gráfico está hecho en este proyecto de diseño, por mí a partir de los estudios, este proceso involucró un tiempo de 5 meses, es decir, desde marzo 2022 a julio 2022, si desglosa a tiempo de trabajo los costos asociados, según el mercado un diseñador gráfico parte ganando \$709.505 pesos mensuales en Chile, si se desglosa por la cantidad de meses el costo de diseño sería de: \$5.547.525 pesos, al ser un trabajo

para un producto propio se toma como inversión inicial de tiempo Otro aspecto relevante a destacar es el hecho, de que mis habilidades de diseño, se traducen en un ahorro considerable en cuanto a desarrollo de producto

Dispositivo:

Se analizó en que lugares pueden desarrollar el dispositivo, en Chile no hay productores de este tipo de tecnología, se revisaron los precios en China, en la plataforma “Alibaba” con las características necesarias para que los usuarios puedan comunicarse mediante voz con los equipos y ser geolocalizados y el mínimo de dispositivos que se requiere comprar es de 500 unidades, con un precio de \$3.798.880, teniendo un costo de \$7.597 por unidad, con cargador incluido, se requiere que el proveedor esté en contacto con el desarrollador o programador.

Desarrollador:

Se requiere de un grupo de desarrolladores que programen el dispositivo y la programación, esto involucra un costo de \$2.000.000 mensual, siendo este un costo fijo, si se analiza a 6 meses de trabajo, el coste sería de año de trabajo serían \$12.000.000

Empaque imprenta:

Desde un volumen de 500 unidades el costo de cada empaque queda en \$650 pesos chilenos, dando un total de \$325.000.

Es importante señalar, que los gastos involucrados a ventas y marketing aún no son considerados en este documento por lo que solo me referiré a gastos involucrados al desarrollo del producto funcional.

Total, inversión necesaria inicial a 6 meses: \$21.671.405
Financiamiento CORFO: \$30.000.000 a \$120.000.000.

/3.6 Conclusiones

Preguntas utilizadas en las entrevistas

Este proyecto de diseño logra demostrar que toda idea innovadora involucra más de una disciplina, profesiones que trabajan en conjunto y que la carrera de diseño gráfico me ha enseñado diversas herramientas que logran que sea capaz de realizar una solución de la vida real, un diseñador siempre tiene que investigar y encontrar una oportunidad de diseño para solucionar problemas a partir de la visualidad, debe resolver que la imagen gráfica sea entendible para todas las personas y aquí se unieron todas las enseñanzas que me dejó la carrera.

La investigación se involucró a lo largo de todo el proceso de diseño, siempre teniendo en cuenta los intereses de los niños,

de ahí sale su creación, logrando que sea una solución real, este sigue en proceso, pero la fase de diseño gráfico está completada. Finalmente me quedo con que el diseño no tiene fronteras, como diseñadora pude hacer la maqueta de una aplicación, un dispositivo, personajes imaginarios, la identidad de una marca, un instructivo y un video, visualmente pude crear algo que no existe, pero es de ayuda para un sector de la sociedad y se puede crear en el futuro con la ayuda de más disciplinas y con esto puedo lograr que la gente los visibilice como que fuera real, esto ayuda a presentar proyectos que requieran financiamiento y que las personas puedan verlo antes de su creación.

/3.7 Bibliografía

Información extraída

M Larraguibel, R Rojas, M Halpern & M Montt. (2021, marzo). *Impacto de la pandemia por COVID-19 en la salud mental de escolares en Chile*. (N.o 1). Clínica psiquiátrica universitaria.

Mitra, S. (2021). *La escuela en la nube* (1.a ed.). Paidós.

Barca, K. (2020, 1 diciembre). *40 juguetes que todos tuvimos en los 90 y hoy podrían valer una fortuna*. Business Insider España. <https://www.businessinsider.es/35-juguetes-todos-tuvimos-90-hoy-podrian-valer-fortuna-552319>

D. (2020, 31 enero). *Los juguetes y su evolución a lo largo de la historia*. Depeques. <https://depeques.es/los-juguetes-y-su-evolucion-a-lo-largo-de-la-historia/>

BBC News Mundo. (2019, 28 mayo). *Qué es la generación Alfa, la primera que será 100% digital*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48284329>

BBC News Mundo. (2018, 19 enero). *¿Qué significa realmente ser un «millennial» y cuáles son los mitos y las verdades sobre esta «generación perdida»?* <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42722807>

Rubio, C. N. (2017, 28 agosto). *Máquinas recreativas: Historia y evolución*. Zoom Tecnológico. <https://www.zoomtecnologico.com/2017/08/28/maquinas-recreativas/>

Díaz, S. C., López, L. M. y Roncallo, L. L. (2017). *Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, X y Millennials*. Clío América.

Vilanova, N., & Ortega, I. (2017). *Generación Z: Todo lo que necesitas saber sobre los jóvenes que han dejado viejos a los millennials* (1.a ed.). Plataforma Editorial - A.

Red de Portales News Detail Page. (2013, 4 abril). Universia. Recuperado 20 de noviembre de 2021, de <https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/juguete-lo-largo-historia-1014818.html>

Carr, N. (2011). *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* TAURUS.

S, Bellie y C, Lopez. (2008). *Breve historia de los videojuegos* (N.o 14). Universidad autónoma de Barcelona.

Cómo el COVID-19 cambiará para siempre nuestra relación con las pantallas. (2021, 1 junio). infobae. <https://www.infobae.com/america/ciencia-america/2021/06/01/como-el-covid-19-cambiara-para-siempre-nuestra-relacion-con-las-pantallas/>

Reyes, P. (2015, 9 diciembre). *Infancia de ayer y de hoy. Diferencias y claves para una buena educación* | Caligrafix. Caligrafix. <https://www.caligrafix.cl/entry/974-2>

Cómo el COVID-19 cambiará para siempre nuestra relación con las pantallas. (2021, 1 junio). infobae. <https://www.infobae.com/america/ciencia-america/2021/06/01/como-el-covid-19-cambiara-para-siempre-nuestra-relacion-con-las-pantallas/>

Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales* (1.a ed.). Península.

T, Victoria. (2020). *Entendiendo a la generación Alfa* (N.o 1). Hotwire.

/3.8 Anexos

Preguntas utilizadas en las entrevistas

Entrevista Tutor

Nombre:

Edad:

Ciudad:

- ¿Cuál es tu red social favorita? (Instagram, Youtube, Facebook, twitter, Tiktok)
- ¿Qué fue lo mejor de la pandemia? ¿Qué fue lo peor de la pandemia?
- ¿Notaste un cambio en tus hijos antes y después de la pandemia?
- ¿Qué rescatas del aprendizaje online de tus hijos?
- ¿Prefieres que tu hijo aprenda Online o en el colegio físico?
- ¿Cuándo eras niñ@ (5 a 11 años) a que jugabas?
- ¿Qué problemáticas se te han presentado al volver a la normalidad post pandemia con tu hijo?
- ¿Para qué utilizas el internet la mayoría del tiempo?
- ¿Cuál es el tiempo en pantalla de tu hijo?
- ¿Cuándo eras niñ@ ocupabas tecnología?
- ¿Cómo te comunicabas y a que jugabas con tus amigos cuando eras pequeño?
- ¿Qué crees que podría perder tus hijos con respecto a tu generación en la infancia?
- ¿Qué miedos se presentaron cuando tus hijos tuvieron que volver al colegio?
- ¿Tienes alguna restricción con el acceso a internet de tus hijos?
- ¿Qué horas pasan tus hijos al aire libre?
- ¿Cómo interactúas con tus hijos?
- ¿Cuáles son sus reglas al salir al aire libre con tus hijos?
- ¿Les has enseñado o tienes algún juego análogo con tus hijos? Juegas con ellos algún juego que jugabas cuando pequeño@?
- ¿Cuándo van de viaje tienen algún juego juntos?
- ¿Dentro de la rutina van a algún lugar al aire libre?
- ¿Tienen tiempo de jugar a las cartas, domino o el ludo?

Entrevista niños:

Nombre:

Edad:

Ciudad:

- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu día a día?
- ¿Qué es lo que te hace más feliz?
- ¿Quién es tu ídolo o ídola o de quién eres fanatic@?
- ¿Te gustan los animales? ¿Cuál es tu animal favorito?
- ¿Cuál es tu red social favorita? (Instagram, Youtube, Facebook o Tiktok)
- ¿Cómo conversas con tus amigos diariamente cuando están lejos?
- ¿A qué juegas con tus amigos? ¿Por internet o juegos al aire libre?
- ¿Te gustaría vivir en un mundo sin internet?
- ¿Qué es lo que más te gusta ver en YouTube?
- ¿Cuál es tu aplicación favorita del dispositivo móvil?
- ¿Qué es lo que más te gusta jugar?
- ¿Qué juegos son los que más les gustan a tus amigos?
- ¿Cómo lo pasaste en la pandemia? ¿Te costó aprender Online?
- ¿Qué cambios notaste en el colegio al volver de la pandemia?
- ¿Te gustan más las clases en la casa o en el colegio?
- ¿Para qué utilizas el internet la mayoría del tiempo?

Gráficos: Pág. 31

/3.8 Anexos

Preguntas utilizadas en las entrevistas

Entrevista Denise Martinic Korts
Psicóloga infantil | Chile
Edad:

Entrevista:

- 1.- ¿En qué y dónde trabajas en este momento?
- 2.- ¿En qué trabajabas antes?
- 3.- ¿Qué y dónde estudiaste?
- 4.- ¿Te especializaste en algún ámbito?
- 5.- ¿Existen tipologías de personalidades en los niños? (es decir, si existe una cantidad de personalidades distintivas en los niños).
- 6.- Si existen, ¿Cuáles son?
- 7.- ¿Existe una cantidad de emociones que rigen a los niños? y ¿Cuáles son?
- 8.- ¿Qué cambios has notado en los niños desde la pandemia?
- 9.- ¿Qué opinas de la digitalización en niños? (Uso de celulares inteligentes, tabletas, computadores).
- 10.- ¿Recomiendas algún autor que hable sobre los tipos de personalidades en niños o de la cantidad de emociones?
- 11.- ¿Qué has notado que es lo que hace más feliz a los niños?
- 12.- ¿Crees que los animales y mascotas son importantes en la vida de los niños?



Memoria título II

Macarena Fritz

Diseño gráfico

Profesora: Irene Pardow
Ayudante: Constanza Fernández
Año: 2022