

**UNIVERSIDAD DE
MURCIA**



**FACULTAD DE
EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO DE PEDAGOGÍA**

CURSO ACADÉMICO 2012 / 2013

CONVOCATORIA DE JUNIO

**ANÁLISIS DE APLICACIONES CON CONTENIDO EMOCIONAL
PARA DISPOSITIVOS MÓVILES**

SUSANA FRANCO HERNÁNDEZ

DNI *9704****

TUTORA: M^a PAZ PRENDES ESPINOSA

CO-TUTORA: MARÍA ISABEL SOLANO FERNÁNDEZ

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: TECNOLOGÍAS EMERGENTES PARA LA
FORMACIÓN EN CONTEXTOS FORMALES, NO FORMALES E INFORMALES
DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR**

Resumen

La gran difusión de los nuevos dispositivos móviles en los hogares está propiciando la aparición de nuevos medios para llevar a cabo la enseñanza, ya no sólo enfocada al desarrollo de las capacidades propias del aprendizaje cognitivo, como pueden ser aquellas que guardan relación con la mayoría de las materias escolares, sino también al desarrollo emocional de los niños. Ambos tipos de aprendizaje forman parte de los procesos psicológicos básicos del ser humano. Por tanto, atendiendo al aprendizaje cognitivo y al emocional estamos favoreciendo el desarrollo integral de los niños.

En esta investigación de tipo descriptivo se realiza un análisis de aplicaciones educativas para dispositivos móviles con el fin de trabajar las emociones en niños en edad infantil, de 2 a 8 años. La recogida de información y el análisis de dichas aplicaciones se llevan a cabo por medio de una ficha de observación elaborada para tal fin, que recoge los aspectos más relevantes tanto en cuanto a identificación y contenido didáctico-emocional, como a cuestiones de diseño y características técnicas de las aplicaciones seleccionadas.

El auge de estas aplicaciones, que basan en gran medida su proceso educativo en el aprendizaje emocional, propicia un escenario en el que es posible acercarse al niño desde aquellos medios más próximos y cotidianos para él. Con el fin de que, de forma autónoma se favorezca un aprendizaje más significativo y motivador.

Palabras clave: TIC, Aplicaciones, Apps, Dispositivos móviles, Aprendizaje emocional, Inteligencia emocional.

Abstract

The great diffusion of new mobile devices in homes is leading to the emergence of new means to carry out teaching, not only focused on the development of one's capabilities cognitive learning, such as those that relate most school subjects, but also the emotional development of children. Both types of learning are part of the basic psychological processes of human beings. Considering both the cognitive and emotional learning are also favoring the integral development of children.

In this study, qualitative in nature, an analysis of educational applications for mobile devices in order to work on emotions in children aged children from 2-8 years. Information collection and analysis of these applications is accomplished through an observation form designed for that purpose, which includes the most important aspects in the identification and emotional learning content-such as design issues and technical characteristics selected applications.

The rise of these applications, which rely heavily on their education in emotional learning, favors a scenario in which it is possible to approach the child from those nearest and daily means for him. To that autonomously learning they encourage a meaningful and motivating.

Keywords: ICT, Applications, Apps, Mobile Devices, Emotional learning, Emotional intelligence.

ÍNDICE

Introducción	3
1. Marco Teórico	4
1.1. La tecnología como medio de enseñanza. Aprender en digital	4
1.2. Dispositivos móviles. Un juego de niños	6
1.3. Desarrollo emocional a través de las TIC. Digitalizando las emociones.....	8
2. Marco Metodológico	12
2.1. Diseño metodológico	12
2.2. Objetivos	13
2.3. Objeto de análisis.....	13
2.4. Procedimiento de búsqueda y selección.....	14
2.4.1. Instrumento utilizado para la recogida de información	15
3. Resultados	17
3.1. Análisis de las aplicaciones	17
Aplicación 1: Empático	17
Aplicación 2: Emotions Diary	18
Aplicación 3: Manos quietas	19
Aplicación 4: Horacio. El cerdito que quería ser caballo de carreras.....	20
Aplicación 5: You did it!	21
Aplicación 6: Mood Pal	22
Aplicación 7: PicksArt for Kids	22
Aplicación 8: Social Adventures.....	23
Aplicación 9: Emociones.....	24
Aplicación 10: My DPS	25
3.2. Valoración general del análisis	26
4. Conclusiones	27
5. Referencias	38
6. Anexos	30
Anexo 1: Ficha de observación	31
Anexo 2: Fichas de observación cumplimentadas con cada aplicación	33

Introducción

Este Trabajo Fin de Grado se desarrolla en la línea de “Tecnologías emergentes para la formación en contextos formales, no formales e informales”. Concretamente está centrado en la proliferación del uso de aplicaciones con carácter educativo para niños en dispositivos móviles.

Aunque cada vez son más los espacios y portales de Internet que clasifican y catalogan este tipo de recursos todavía existe una gran falta de información sobre este tema ya que la aparición de estas aplicaciones para dispositivos móviles ha surgido hace poco tiempo. Sorprendentemente, frente a esta falta de exploración acerca de la expansión y difusión de este tipo de aplicaciones, el uso de estas herramientas entre la población infantil ya se considera masivo.

A día de hoy existen muy pocos portales o catálogos en Internet que seleccionen y efectúen un análisis de estas aplicaciones educativas. Existen algunos ejemplos de este tipo de catálogos, como puede ser *Tiching*¹, donde a través de una red social exclusiva para la comunidad educativa escolar, los usuarios comparten sus opiniones sobre aplicaciones para dispositivos móviles con contenido educativo. Otro ejemplo de este tipo de catálogos es *Appicaditos*², un portal web perteneciente al grupo editorial Santillana dedicado exclusivamente a la recomendación de aplicaciones infantiles en función de áreas de conocimiento cognitivo y los contenidos curriculares de las enseñanzas regladas. O el portal *Eduapps*³, donde mediante la presentación de Aplicaciones educativas exclusivas para dispositivos con soporte Apple las clasifica según contenidos y objetivos curriculares.

Como puede apreciarse, en estos portales y catálogos de aplicaciones para dispositivos móviles la selección, clasificación y análisis de estas herramientas presta prácticamente toda su atención a que el público infantil que hace uso de ellas desarrolle habilidades y destrezas que tienen que ver con la enseñanza reglada y los contenidos curriculares. De esta manera y siguiendo el camino de la educación tradicional, este tipo de clasificaciones se ha centrado en el desarrollo cognitivo del niño, obviando la importancia de la segunda gran dimensión que comprenden los procesos psicológicos básicos del individuo, el desarrollo emocional. Siendo éste complemento indispensable del desarrollo cognitivo y, constituyendo ambos, desarrollo cognitivo y emocional, los elementos principales para el proceso de desarrollo integral de la personalidad (Bisquerra, 2000).

Actualmente nadie pone en duda la importancia de las emociones y su influencia en el aprendizaje. Educar emocionalmente puede ayudar a las personas a desarrollar y disfrutar de una situación más favorable en todas las esferas de la vida (Goleman, 1996). Ello justifica plenamente la integración de la educación emocional en todos los ámbitos de aprendizaje de la vida del niño. Algunos estudios están demostrando día tras día cómo el estar en posesión de un alto grado de inteligencia emocional es, al menos, tan importante como tener un CI elevado (Extremera y Fernández-Berrocal, 2003).

A diferencia de cualquier otra herramienta educativa o psicológica, casi todos los niños se sienten atraídos hacia la tecnología. Con la nueva generación de dispositivos portátiles como un fenómeno social y tecnológico, y frente al comienzo de lo que ya algunos autores como ⁴Steve Jobs y ⁵Andrew Jaquith denominan como la era del post-pc, las herramientas digitales satisfacen muchas de las exigencias más importantes del aprendizaje emocional (Shapiro, 1997). Por tanto, hoy día existe una verdadera

¹ Portal web Tiching: <http://es.tiching.com>

² Portal web Appicaditos: <http://appicaditos.com/>

³ Portal web Eduapps: <http://www.eduapps.es/index.php>

⁴ Conferencia D8 en California (2010).

<http://allthingsd.com/20100607/steve-jobs-at-d8-the-full-uncut-interview/>

⁵ Conferencia SOURCE Boston (2011).

<http://blip.tv/sourceboston2011/what-the-post-pc-era-means-for-enterprise-security-5891077>

relación entre el aprendizaje emocional y las funciones educativas de los medios, funciones tales como la Formativa Global que defiende Zabalza (1987), la cual está relacionada con los valores educativos que el medio transmite, aquellos efectos, instructivos o no, del uso del propio medio. Otras funciones educativas de los medios, también propuestas por este mismo autor y que se defienden en este trabajo pueden ser el carácter innovador, motivador, estructurador de la realidad, de relación con el usuario y de operatividad que poseen los medios tecnológicos actualmente para los niños.

Dada esta realidad se propone como idea principal de este trabajo, realizar un análisis de aplicaciones educativas para dispositivos móviles con el fin de trabajar las emociones en niños en edad infantil, de 2 a 8 años. Esta labor se llevará a cabo por medio de la realización de una ficha de observación que nos permitirá efectuar una recogida sistemática de información acerca del contenido emocional de dichas aplicaciones junto con otros aspectos de carácter técnicos, comunicativos y pedagógicos.

La relevancia de este análisis se debe a la gran difusión y expansión de este tipo de recursos en la población infantil, ya sea porque estos niños disponen de un dispositivo propio o porque utilizan de manera habitual los dispositivos de sus allegados y familiares. Esta práctica, sea de una u otra forma, se ha convertido en algo usual entre los usuarios de tecnología más jóvenes. Por tanto la comunidad educativa al completo ha de enfocar su punto de mira en aquello que el uso de las aplicaciones de estos dispositivos transmite. Propiciando oportunidades de aprendizaje no sólo a nivel cognitivo, sino también emocional para fomentar el desarrollo integral del niño.

1. Marco Teórico

1. 1. La tecnología como medio de enseñanza. Aprender en digital

La implicación de los niños en su propio aprendizaje es esencial. Los conocimientos previos de los niños son un gran apoyo para la enseñanza y en ocasiones, muestran el medio a partir del cual se puede llegar hasta ellos, motivándolos e implicándolos en su propio proceso de aprendizaje a través de entornos, espacios o contenidos en los que se desenvuelven habitualmente. Esto se plantea también en el aprendizaje significativo, que tiene lugar cuando se construyen nuevos conocimientos sobre aquellos que ya se poseían con anterioridad, modificándolos, ampliándolos y enriqueciéndolos.

Según Roig Vila (2011) no se deben menospreciar aquellos recursos que se utilicen fuera del aula porque provengan de ámbitos no formales o hayan sido conformados para el ocio. En la mayoría de los casos estos recursos poseen un gran poder de captación y a partir de ellos se puede enseñar a construir, crear, comprender, interactuar y aprender. Esto tampoco quiere decir que cualquier elemento tecnológico signifique un avance en la calidad educativa pero siempre que se le atribuya una función didáctica nos puede servir para alcanzar aquellos objetivos fijados previamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Atendiendo siempre a una deontología del buen uso.

Prensky (2006) hace alusión al planteamiento del doctor Bruce D. Berry, de la Universidad de Medicina de Baylor, quien afirma que los avances tecnológicos en los que se han visto inmersas las generaciones nacidas en las últimas décadas pueden llegar a cambiar las estructuras cerebrales y por tanto los modos de pensar y procesar la información. Estos niños han nacido y crecido rodeados de ordenadores, vídeos y videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros entretenimientos y herramientas digitales. Por esta razón Prensky los designa "Nativos Digitales", puesto que se han formado utilizando la "lengua digital".

Para demostrar lo inherente de la relación entre los niños y la tecnología y defender su tesis acerca de la *educación mínimamente invasiva*, el profesor de Tecnología

Educativa de la Universidad de Newcastle, Sugata Mitra, creó el experimento *"Hole in the Wall"* (1999), en el cual se brindaba la oportunidad a niños de contextos desfavorecidos, que nunca habían tenido contacto con un ordenador, de relacionarse con este recurso de manera instintiva, sin haber recibido un entrenamiento formal. Los resultados obtenidos fueron sorprendentes. Sugata Mitra y su equipo llegaron a la conclusión de que los niños solos son capaces de organizar y dirigir su propio aprendizaje en torno a un ordenador, además de aprender cómo compartir y enseñarse los unos a los otros.

En consecuencia con lo planteado hasta ahora, y tal y como ya defendía Negroponte (1995) con la generalización del uso de la tecnología se está produciendo una división de tipo generacional. Cada día, un mayor número de adultos está aprendiendo acerca de la tecnología a través de sus hijos, que les muestran formas de conocer e interactuar con el mundo real por medio de ella a partir del uso de Enciclopedias o diccionarios online, el CD-ROM o el libro electrónico.

Y es que la informática ya no se ocupa de los ordenadores, sino de la vida misma. Hemos presenciado cómo los ordenadores se trasladan de enormes espacios con aire acondicionado a armarios, luego a escritorios y ahora a nuestras rodillas y a nuestros bolsillos. Y este proceso aún no ha terminado (Negroponte, 1995, p.8).

Los Nativos Digitales poseen características específicas y prácticas comunes conformadas a raíz de un uso cotidiano y habitual de la tecnología. Según Palfrey J.G., y Gasser, U. (2008) entre estas prácticas destacan la cantidad de tiempo que pasan con tecnologías digitales, su tendencia a la multitarea y a expresarse y relacionarse los unos con los otros con elementos mediados por las tecnologías digitales, y el uso de las mismas para acceder y utilizar la información a la vez que crean nuevos conocimientos y formas de arte. Estos jóvenes que Tapscott (2011) identifica como la Generación Net, poseen ciertas características distintivas:

1. Defienden la libertad como valor absoluto, desde la libertad de elección hasta la libertad de expresión.
2. Están acostumbrados a la personalización y por tanto, esperan poder personalizarlo todo, sea digital o no.
3. Son grandes indagadores. Analizan y comparan datos gracias a una capacidad crítica desarrollada a partir de la gran cantidad de información a la que tienen acceso.
4. Valoran la integridad. El uso de las Redes está basado en la confianza y esperan un uso ético de la tecnología.
5. Es una generación de colaboradores, interesada por el mundo. Son conscientes de la necesidad de la colaboración y la relación, y como "prosumidores", es decir, productores y consumidores de los productos y servicios que utilizan. Son capaces de crear redes de influencia y pueden efectuar colectivamente sus decisiones.
6. Buscan el entretenimiento en todas sus actividades, ya sea en el trabajo, la educación y la vida social. Aprenden jugando e interactuando con la nueva realidad. Por eso, sólo liberan su creatividad y su talento si realmente se divierten con lo que hacen. De esta forma, necesitan trabajar en un entorno que les satisfaga emocionalmente.
7. Tienen necesidad de velocidad, de una respuesta inmediata, tal y como fluye actualmente la información en la Red.
8. Buscan permanentemente la innovación, ya que siempre están explorando y aprendiendo de las nuevas formas de colaboración, de entretenimiento, de trabajo y de aprendizaje.

Frente a este panorama de índole esencialmente digital cabe dirigir la mirada hacia la comunidad educativa para que ésta, en su conjunto se involucre en el uso de la

tecnología por parte de los niños. Recordando que esta tecnología, aún con todas las virtudes que posee sigue siendo una herramienta mediática y como tal ha de estar dirigida hacia los objetivos que se pretenden obtener de ella. A este respecto Frías (2007) dicta en la Exposición de Motivos de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), la importancia que posee dicha implicación de las familias en el proceso educativo de sus hijos: *“La acción educativa de las familias y de la escuela debe discurrir en una dirección armónica, debiendo evitarse posturas enfrentadas o incoherencias que repercuten en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la maduración personal del alumno”* (p.16).

El proyecto *Generaciones Interactivas* que llevaron a cabo Sádaba y Bringué entre marzo y junio de 2009 encuestó a casi 13.000 menores españoles de entre 6 y 18 años sobre el uso y sus valoraciones acerca de Internet, los móviles, los videojuegos y la televisión, y determinó la necesidad de apelar directamente a padres, madres y profesores de esta generación interactiva. La responsabilidad de su educación conlleva la aceptación de que esta tecnología, que se está convirtiendo en una parte más de la vida cotidiana de los niños y por tanto no se puede negar que exista, ha de cumplir ciertas pautas educativas integrales que aúnen en el desarrollo de la ciudadanía digital: un uso responsable, seguro y fructífero de la tecnología.

Enseñar a los niños del siglo XXI conlleva pues la necesidad de utilizar los nuevos lenguajes, aquellos pertenecientes a esta era digital, tanto en la educación reglada como en aquella que se da fuera del aula. Con el fin de que, como propone Morón (2010), se amplíe el marco de todos los aprendizajes, creando situaciones enriquecedoras y promoviendo que los niños sean los protagonistas directos de su propio aprendizaje. Propiciando que el niño investigue, disfrute, aprenda, construya sus conocimientos y los incorpore a su vida cotidiana estaremos creando el entorno propicio para un aprendizaje efectivo.

1. 2. Dispositivos móviles. Un juego de niños.

Según el estudio realizado por la *Asociación Mundial de Educadores Infantiles (AMEI-WACE)* en 2011, con tan solo tres años, el 36% de los niños utilizan el ordenador y las videoconsolas para jugar, ya sea conectados a internet o en modo “offline”. Y a los 6 años, el 81% pasan de 1 a 2 horas al día entre semana jugando delante de un ordenador, aumentando de 3 a 4 horas al día los fines de semana. En las conclusiones del citado estudio también se hace patente el que las pantallas ya no son sólo para jugar sino que proporcionan a los niños el llevar a cabo experiencias relacionadas con la vida real,



Ilustración 1. Niños jugando y aprendiendo con tablets

como puede ser tener su mascota digital, pintar con los dedos en la pantalla de una tablet o jugar al fútbol en una video consola con sus deportistas favoritos.

Este mismo estudio cita los resultados obtenidos por el Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) titulado “The Now Generation” sobre tendencias de consumo infantiles, en el que se verifica que se han producido grandes cambios en los gustos de consumo de los niños actuales. El estudio describe a los niños actuales como usuarios precoces de nuevas tecnologías. Ya existen juegos y aplicaciones para bebés y tablets para niños, y los más pequeños de la casa consumen esta tecnología cada vez a edades más tempranas. Un ejemplo de ello es una de las conclusiones obtenidas por el grupo *AVG Internet Security* que, tomando como muestra a 2.200 madres de niños de entre dos y cinco años de cinco países constató que el 19% de los niños de dos a cinco años es capaz de jugar a aplicaciones sencillas en ‘smarthphones’, mientras que solo el 9%, en la misma franja de edad, sabe atarse los cordones.

Según León Barroso (2012), las tablets están pasando a ocupar un lugar privilegiado como herramienta de aprendizaje y ocio para más de una generación.

Contemplamos el impacto en el desarrollo cognitivo con variables como la hiperconectividad conceptual, el aumento de la información visual y su influencia sobre el razonamiento abstracto, los potenciales cambios sobre el desarrollo visoespacial, los paradigmas del aprendizaje humano, etc (León Barroso, 2012, p.180).

Esta misma autora sentencia que las tablets pueden ser el dispositivo más poderoso como herramienta de aprendizaje que existe a día de hoy. Ya que, son una plataforma que trasciende a lo lúdico.

En la última edición del festival de comunicación infantil *El Chupete 2012*, cuyo lema principal era “*Smartphones para niños y jóvenes, ¿enseñan o distraen?*” Se hizo alusión al Ipad como el sucesor del “juegos reunidos” del siglo XXI. Sin embargo, Juegos Reunidos Geyper tenía 55 juegos. Appstore tiene más de 105.000 juegos distintos.

En este festival se partía de unos datos muy significativos en cuanto a la penetración y el alcance que está teniendo esta tecnología en la actualidad (El Chupete, 2012):

- España es el país con mayor penetración de Smartphone y tablets en los últimos dos años.
 - Nativos digitales: a los 3 años empiezan a utilizar el iPad, a los 11 años, obtienen su primer teléfono, a los 13 años: acceden al smartphone.
 - En la categoría de educación son 17.095 las aplicaciones para iPad, frente a las 1.024 de Google Play y las 1.902 de Blackberry App World.
1. Las apps para niños son 1.596 para iPad, 1.000 para Google Play, 158 de Blackberry App World y 144 de Windows Phone.

La psicopedagoga y directora de Marínva, Inma Marín, durante su intervención en este Festival, defendió la idea de que la utilidad de estos instrumentos tecnológicos siempre depende de la aptitud que se tenga ante ellos ya que un instrumento de tipo digital, como puede ser una tablet, puede suponer para un niño un desarrollo de creatividad asombroso si se emplea correctamente. Sin embargo, son los padres en este caso los encargados de poner las limitaciones pertinentes al niño con el fin de que se haga un uso responsable de esta tecnología y todo lo que ella implica.

Hoy día existe una gran cantidad de padres y madres preocupados por la formación de sus hijos, o su futuro, que hacen grandes esfuerzos económicos para que estos dispongan de acceso a los dispositivos más avanzados. Según la Encuesta sobre equipamiento y Uso de Tecnologías de la información y Comunicación en los hogares realizada en el año 2012 por el INE el porcentaje de viviendas españolas que disponen de algún tipo de ordenador ha pasado del 63,6% en 2008 al 73,9% en 2012. Al igual que aquellas que disponen de acceso a Internet han aumentado de un 51% en 2008 al 67,9% en 2012. Sin embargo los porcentajes se disparan extraordinariamente cuando nos fijamos en aquellas viviendas en las que, teniendo algún tipo de ordenador, disponen de acceso a Internet, que son el 90,1% (figura 1 y 2).

Tabla 1. Porcentaje de viviendas españolas que disponen de equipamientos tecnológicos y acceso a Internet. INE (2012)

	Viviendas con algún tipo de ordenador					Viviendas que disponen de acceso a Internet				
	2008	2009	2010	2011	2012	2008	2009	2010	2011	2012
Total%	63,6	66,3	68,7	71,5	73,9	51,0	54,0	59,1	63,9	67,9

Tabla 2. Porcentaje de viviendas españolas que disponen de equipamientos tecnológicos y acceso a Internet. INE (2012)

	Sí disponen de acceso a Internet	No disponen de acceso a Internet	NS/NR
%Viviendas	90,1	9,7	0,2

Según la encuesta de Nielsen en 2011 a adultos propietarios de una tablet con niños menores de 12 años el 67% de los encuestados afirmó que sus hijos utilizan juegos descargados en sus tablets. El 57% de los niños utilizan las tablets para acceder a aplicaciones educativas. Mientras que el 55% y el 57% lo hacen para entretenerse durante los trayectos de los viajes o en restaurante, respectivamente. Este entretenimiento incluye la visión de programas de televisión y películas en un 43% de los encuestados. Sólo un 15% declara utilizar la tablet para la comunicación con amigos y familiares (figura 1).

Debido a esta realidad el desarrollo de tablets por parte de las empresas jugueteras está aumentando cada día. Y esta tecnología está concebida y diseñada específicamente para los niños. Ya existen versiones infantiles de e-readers y tablets elaboradas con materiales más resistentes que las de las dirigidas a los adultos, que permiten leer libros y acceder a aplicaciones digitales con componentes educativos. Algo que atrae a la compra de estos soportes a padres y familiares.

Con la llegada inminente de toda esta legión de tablets ya hay expertos que hablan del comienzo de la era del post-PC ya que, dentro de dos o tres años se calcula que uno de cada cuatro usuarios tendrá un tablet. Y de éstos dos de cada cinco lo destinará a un uso profesional (Palou, 2011).

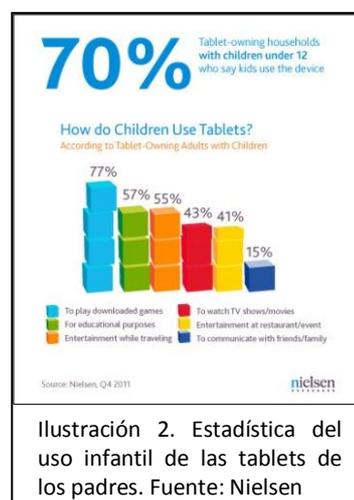
Esta equipación en tecnología digital dirigida a los niños propicia la aparición de una generación autónoma, en cuanto autodidactas. Por primera vez en la historia, los niños no requieren de los mayores para aprender; es más, prefieren descubrir ellos mismos el funcionamiento de los nuevos medios, adquiriendo habilidades que a los mayores se les hacen inasequibles. (Aguaded Gómez, 2011).

Los dispositivos móviles han irrumpido con mucha fuerza en los hogares y los niños han pasado a ser los expertos en cuanto al funcionamiento de esta nueva tecnología que ya forma parte indivisible de su forma de vida. Cada día aparecen más tipos de dispositivos y aplicaciones dirigidas a ellos, en las que se relaciona el aprendizaje con el ocio. Esta combinación entre aprendizaje y ocio posee una intensa capacidad de motivación para los niños ya que apela, no sólo a sus procesos cognitivos sino también a sus emociones.

1. 3. Desarrollo emocional a través de las TIC. Digitalizando las emociones.

Según la psicóloga Jiménez (2013, p.484), el desarrollo emocional se basa en las funciones del sentimiento. Aquellas que tienen que ver con lo que nos hace felices o infelices y nos permiten percibir cómo la realidad impacta en nosotros a medida que nos relacionamos con ella. Estas funciones del sentimiento son:

2. Diferenciar lo agradable de lo que nos resulta desagradable.
3. Vivir la experiencia integrando en ella nuestras sensaciones, toda la información que viene del cuerpo.



4. Es la base de nuestra intuición en relación a nosotros mismos y lo demás, nos permite comunicarnos más allá de lo puramente racional”.

Como afirman De La Barrera y Donolo (2009), las emociones, al igual que los sentimientos, pueden fomentar el aprendizaje porque potencian la actividad de las redes neurales y las conexiones sinápticas. Goleman (1996) manifiesta que nuestra vida mental posee dos formas de construir conocimiento. Una de ellas se lleva a cabo mediante la mente racional, de la cual somos conscientes la mayoría del tiempo y a través de la cual somos capaces de ponderar y reflexionar sobre nuestros actos. La otra forma de conocimiento es la mente emocional, gobernada más por las impresiones y los juicios intuitivos. Consecuentemente se podría decir que tenemos dos mentes, una que piensa y otra que siente. La mente emocional es mucho más rápida que la racional. Sacrifica la exactitud por la velocidad. Así las emociones pueden guiar nuestra conducta antes de que seamos conscientes de ello. Sin embargo, existe también una segunda clase de reacción emocional que surge de nuestros pensamientos. Esta reacción es más lenta que la respuesta rápida, pudiendo preceder o ser simultánea al pensamiento. El cual determinará la respuesta emocional adecuada de manera mucho más consciente. Goleman, hace alusión a situaciones de la vida cotidiana para ejemplificar este fenómeno:

En este tipo de reacción emocional hay una valoración más amplia y nuestros pensamientos —nuestra cognición— determinan el tipo de emociones que se activarán. Una vez que llevamos a cabo una valoración — «este taxista me está engañando», o «este bebé es adorable»— tiene lugar la respuesta emocional apropiada.

Este es el camino que siguen las emociones más complejas, como, por ejemplo, el desconcierto o el miedo ante un examen, un camino más lento que el anterior y que tarda segundos, o incluso minutos, en desarrollarse (Goleman, 1996, p.184).

De esta manera, mente racional y mente emocional están absolutamente interrelacionadas y tienen un rol vital en el desarrollo del aprendizaje. Un ejemplo de ello es que se asimila mejor el aprendizaje cuando éste posee ciertos contenidos emocionales que conectan con las emociones del niño.

Tradicionalmente, y en cuanto a lo que a los procesos de aprendizaje se refiere, se ha concedido más importancia a la mente que piensa. Aquella forma de conocimiento que se relaciona con lo cognitivo, dejando de lado a la mente que siente, aquella intrínsecamente ligada a nuestras emociones. Cuando ambas resultan complementarias y son inseparables a la hora de llevar a cabo los procesos de aprendizaje.

En contraposición a estas metodologías tradicionales de aprendizaje basadas únicamente en los procesos cognitivos nos encontramos hoy con el imperativo de fomentar un aprendizaje más participativo e individualizado para atender a las necesidades individuales de diferentes formas de aprendizaje.

En base a esta imperiosa necesidad, la tecnología basada en el hipertexto, hipermedia y la World Wide Web (WWW) promueven diferentes estilos de aprendizaje y animan a los jóvenes y niños a ser usuarios activos. Esta tecnología es intrínsecamente más flexible, permite diferentes estilos de aprendizaje y puede ser controlada por el usuario de forma autónoma. Recursos de vídeo, texto, audio y gráficos se pueden digitalizar, almacenar y recuperar fácilmente. Dotando a la persona de la posibilidad de realizar intercambios con otros usuarios independientemente del lugar del mundo en el que se encuentren.

Si combinamos los principios de la pedagogía centrada en el educando, los métodos de diseño participativo y la flexibilidad que ofrece la WWW podremos obtener una herramienta que permita a la comunidad educativa reunir materiales, manipular y alterar los recursos lingüísticos para diseñar ambientes adecuados y apropiados para el aprendizaje. Sólo de esta manera los niños podrán disfrutar de los beneficios que supone el brindarles la oportunidad de controlar su propio aprendizaje (Magni, 1996).

El aprendizaje a través de la tecnología es factible tanto en entornos educativos tanto formales como informales. Ofreciendo nuevas oportunidades para aprovechar

las capacidades del niño. Una de las maneras en que la tecnología logra esto es mediante la personalización de la experiencia de aprendizaje, lo que permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y ser receptivos y responsables ante sus propias necesidades individuales (Lindgren y McDaniel, 2012). Una característica a la que anteriormente se ha hecho alusión en el primer apartado del Marco Teórico de este trabajo citando una de las características propias de la *Net Generación*, la búsqueda de la personalización.

Según Kelly (2012), la mayoría de las investigaciones sobre aprendizaje demuestran que las personas aprenden mejor en presencia de algún tipo de conexión emocional con los contenidos que se están aprendiendo. La creación de esta conexión emocional es especialmente difícil en un entorno virtual, donde se carecen de muchas de las señales emocionales de la comunicación real. Sin embargo, es posible hacerlo. Siempre y cuando se desarrolle un enfoque centrado en el aprendizaje del niño y su dominio de la tecnología. En la entrevista llevada a cabo por Rob Kelly a Rick Van Sant (2009), en base a sus investigaciones más recientes, afirma: *"Una de las cosas que sabemos sobre el aprendizaje es que el aprendizaje de la emoción es una experiencia mucho más profunda que el aprendizaje sin emoción"* (p.1).

Mediante el uso de la tecnología cualquier material educativo puede adquirir un mayor significado emocional, sobre todo tratándose de temas abstractos, como apunta Negroponete (1995). Este autor asegura que a día de hoy, por medio de un ordenador, es posible la simulación de cualquier cosa, *"no hace falta disecar a una rana para estudiarla"* (p.120). Es posible jugar con la información, se pueden diseñar ranas, construir un animal con un comportamiento como el de una rana, modificar su comportamiento, simular sus músculos o jugar con ella. Así las TIC proporcionan un nuevo medio para obtener conocimientos y significados que nos transmiten contenido emocional. Muchos juegos electrónicos enseñan a los niños conceptos, estrategias o habilidades de planificación que podrán usar en la vida. Es posible que dentro de unos años hayan muchas más opciones intermedias entre el trabajo y la diversión. Gracias a la tecnología, la experiencia estética puede ser más participativa y vital que cómo lo ha sido hasta ahora. Se pueden distribuir y experimentar señales sensoriales muy ricas de manera accesible que ayuden al desarrollo artístico e intelectual de los niños.

La inteligencia emocional es un término popularizado por Daniel Goleman en 1996: *"...lo que importa no es sólo el CI sino la IE. Pues el intelecto no puede operar de manera óptima sin la inteligencia emocional"* (Goleman, 1996, p. 54). Yendo más allá Gardner define inteligencia emocional como *"El potencial biopsicológico para procesar información que puede generarse en el contexto cultural para resolver los problemas"* (1993, p. 301). Por otra parte, Mayer y Coob sostienen que la inteligencia emocional es una habilidad para procesar toda aquella información de tipo emocional que incluye la percepción, la asimilación, la comprensión y la dirección de las emociones (2000, p. 165).

Existen tres tipos de modelos según las habilidades principales que contenga esta inteligencia emocional. Los modelos mixtos, entre cuyos principales autores se encuentran Goleman (1996) y Bar-On (1997). Éstos incluyen en la noción de inteligencia emocional rasgos de personalidad como el control del impulso, la motivación, la tolerancia a la frustración, el manejo del estrés, la ansiedad, la asertividad, la confianza y la persistencia. Los modelos basados en habilidades, son aquellos que establecen este tipo de conocimiento emocional en forma de habilidades para el procesamiento de la información emocional. En este sentido, estos modelos no incluyen elementos de la propia personalidad. Uno de los modelos mixtos más relevantes es el de Salovey y Mayer (1990). Éstos reivindican la existencia de una serie de habilidades cognitivas para percibir, evaluar, expresar, manejar y autorregular las emociones de manera inteligente para lograr el bienestar, a partir de las normas sociales y los valores éticos.

Definida la inteligencia emocional se ha de atender a cuáles son los principios básicos que ésta sustenta. Así, la inteligencia emocional, fundamentalmente se basa en los siguientes principios o competencias:

- *Autoconocimiento*. Capacidad para conocerse uno mismo. Ser consciente tanto de nuestras potencialidades como de nuestras debilidades.
- *Autocontrol*. Capacidad para controlar los impulsos. No dejarse llevar por una respuesta rápida de las emociones.
- *Automotivación*. Habilidad para llevar a cabo acciones según el propio interés. Sin necesidad de la interacción de otros.
- *Empatía*. Competencia que hace posible que la persona sea capaz de comprender la situación de otro individuo. De ponerse en su lugar.
- *Habilidades sociales*. Capacidad para relacionarse con otras personas, ejercitando dotes comunicativas para lograr un acercamiento eficaz.
- *Asertividad*. Ser capaz de expresar sentimientos, actitudes e ideas de un modo adecuado según la situación, respetando las conductas de los demás y resolviendo de modo adecuado los posibles conflictos que puedan llegar a surgir.
- *Proactividad*. Habilidad para tomar la iniciativa ante oportunidades o problemas, por medio del planteamiento de unos objetivos y de la responsabilidad de los propios actos.
- *Creatividad*. Competencia para observar el mundo desde otra perspectiva, propiciando la capacidad de afrontar y resolver problemas de forma diferente a la habitual.

(Gómez et al., 2000)

Dadas estas competencias de la Inteligencia emocional podemos afirmar que la tecnología nos puede ayudar a potenciarlas. Chia-Jung Lee (2011) describe algunos aspectos relevantes en relación con estas competencias. Mantiene que las herramientas digitales pueden conectarse con el sentimiento de las personas para mejorar su aprendizaje emocional. Como ya hemos planteado en este trabajo, esto ayuda a una mejor profundización del aprendizaje. A su vez la tecnología puede satisfacer el ritmo y el estilo personal de aprendizaje de cada cual desarrollando el autoconocimiento de la personalidad. Aunque una de las razones por las que las herramientas digitales cautivan tanto a los niños a la hora de conocer cosas nuevas es su flexibilidad, ya que les permite aprender de la manera en la que más cómodos se sientan.

Aunque las herramientas digitales para apoyar el aprendizaje social y emocional siguen siendo escasas, en este momento existen instituciones que las están desarrollando para el tratamiento de las emociones. Estas instituciones tienen como último fin el aprendizaje y el descubrimiento personal. Como apunta Furger (2011), éste es el caso del *Teachers College* de la Universidad de Columbia, donde la profesora Stern está trabajando con sus alumnos en desarrollar esta clase de herramientas recopilándolas en un sitio web, donde se incluyen juegos y actividades diseñadas para alentar a niños y jóvenes a explorar sus sentimientos. En otros lugares también se está explorando la manera en la que utilizar las tecnologías digitales para hacer frente a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos, todo ello tomando como base la inteligencia emocional.

La comunidad educativa está descubriendo que las tecnologías digitales agregan una nueva y necesaria dimensión a la enseñanza y el aprendizaje de la inteligencia emocional. La flexibilidad de las nuevas herramientas digitales ofrece a las nuevas generaciones una vía para la creatividad y la exploración en el área del aprendizaje social y emocional. Estas herramientas permiten explorar a los niños explorar temas y desarrollar sus habilidades a su propio ritmo, en cualquier lugar, y en función de

cualquier estilo de aprendizaje. Y bajo unas condiciones y unas herramientas para ellos habituales, lo que posibilita el que se sientan mucho más cómodos. Como por ejemplo viendo un video en la pantalla, mediante la exploración de sus sentimientos en un diario electrónico, o escuchando un CD-ROM con una historia que se lee en voz alta o que ellos mismos pueden ir creando a través de un software digital.

2. Marco Metodológico

En el campo de las tecnologías emergentes para la formación en contextos informales las distintas metodologías a emplear pueden resultar un tanto complicadas de aplicar por la peculiaridad del objeto de estudio, aunque en este caso el punto de partida se establece en el análisis de aplicaciones educativas para dispositivos móviles con el fin de trabajar las emociones en niños en edad infantil, de 2 a 8 años. Por esta razón, se desarrolla el siguiente diseño metodológico.

2.1. Diseño metodológico

Este estudio pretende reflexionar acerca del contenido emocional que transmiten las aplicaciones educativas para dispositivos móviles destinadas al público infantil. En concreto, se analizan una serie de aplicaciones educativas que transmiten contenido emocional a partir de la clasificación de Gómez et al., (2000) sobre los principios o competencias que sustentan la inteligencia emocional. En consonancia, se ha efectuado un estudio descriptivo desde el punto de vista de la recogida de datos y análisis de los mismos. Al igual que todo el análisis se ha llevado a cabo desde un enfoque cualitativo, siguiendo el planteamiento de Dankhe (1986), quien asegura que *“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”* (p.117). Y en base a este planteamiento se pretenden evaluar las aplicaciones en función de la información y bibliografía recogida.

La investigación no tiene ninguna fase proactiva o de acción, ya que no se ha intervenido en los sujetos ni en las aplicaciones. Por esta razón es un estudio predominantemente descriptivo (Hernández, Fernández y Baptista, 2006), en el que se ahonda en la capacidad de los nuevos medios tecnológicos a la hora de llevar a cabo procesos de aprendizaje emocional. Se pretende especificar las propiedades, características y perfiles más importantes de estas aplicaciones a la vez que se hace alusión a su contenido emocional y su influencia en el desarrollo integral de los niños. Para llevar a cabo este estudio se ha utilizado una técnica propia de la metodología cualitativa. De este modo se ha elegido como instrumento de recogida de información una ficha de observación (Anexo 1), preconcebida con el fin de realizar el análisis de las características de las aplicaciones para dispositivos móviles con contenido emocional.

Por tanto, el trabajo consta de dos procesos fundamentales: el primero, recabar bibliografía y todo tipo de información relativa al aprendizaje a través de las aplicaciones existentes para los distintos dispositivos móviles y sus implicaciones educativas en el desarrollo emocional niño. La segunda parte ha consistido en analizar algunos ejemplos de aplicaciones con contenido emocional por medio de una ficha de observación en la que se recogen las principales dimensiones de la inteligencia emocional y otros aspectos técnicos y estéticos de dichas aplicaciones. Con el fin de que, tal y como se establece en las conclusiones del presente estudio, se instauren criterios objetivos para realizar posteriores análisis en lo referente a las aplicaciones educativas y su relación con el aprendizaje emocional del niño.

La pretensión última de este trabajo es conocer el panorama del uso de contenido emocional en las aplicaciones para dispositivos móviles dirigidas a niños entre los 2 y los 8 años. Con el propósito de establecer su viabilidad y valoración pedagógica, además de servir de referencia a la hora de elaborar nuevas aplicaciones o mejorar

las existentes. Siempre teniendo en cuenta que tomamos a las TIC como un medio de soporte de la enseñanza, no como los nuevos tutores (Barroso y Cabero, 2011).

El principal problema que encontrado para elaborar el estudio reside en la escasez de bibliografía especializada que relacione las TIC con el contenido emocional que transmite. Es cierto que en los últimos diez años, o incluso menos, se han publicado un buen número de artículos y todo tipo de escritos sobre la importancia del aprendizaje emocional en el desarrollo integral del niño. Sin embargo estas publicaciones no suelen hacer alusión a la relación entre este aprendizaje emocional y los nuevos medios que implican un tipo de aprendizaje que va más allá del desarrollo de procesos cognitivos, implicando también a los emocionales. Uno de los proyectos que realmente enfoca su atención en esta relación entre el aprendizaje emocional y la tecnología es el caso de la plataforma *Edutopia*⁶, creada por la *Fundación Educativa George Lucas (GLEF)* es una entidad sin ánimo de lucro, que reúne y difunde modelos de enseñanza y aprendizaje de escuelas basados en nuevas tecnologías y el aprendizaje emocional.

2.2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es realizar un análisis de aplicaciones educativas para dispositivos móviles con el fin de trabajar las emociones en niños en edad infantil, de 2 a 8 años. Esta labor se llevará a cabo por medio de la realización de una ficha de observación para efectuar una recogida sistemática de información acerca del contenido emocional de dichas aplicaciones.

Para ello se van a desarrollar determinados objetivos específicos, que en conjunto serán claves para configurar este objetivo final.

- a) Explorar las aplicaciones para dispositivos móviles para niños de entre 2 y 8 años de edad.
- b) Realizar un análisis sobre las características y requisitos que deben tener los recursos tecnológicos que permitan el desarrollo de las emociones en el aprendizaje infantil.
- c) Concienciar sobre la importancia del aprendizaje emocional junto con el cognitivo, como uno de los pilares de los procesos psicológicos básicos, a través de las TIC en el desarrollo integral del niño.
- d) Establecer unos criterios de evaluación que contribuyan a valorar diferentes Apps educativas con contenido emocional que se ofertan en el mercado.
- e) Evaluar algunas de las aplicaciones para dispositivos móviles que permiten el desarrollo de las emociones en niños de entre 2 y 8 años.

2.3. Objeto de análisis

Las aplicaciones analizadas se han obtenido principalmente de ⁷*App Store*, el *marketplace* legal de aplicaciones para usuarios de dispositivos de la marca Apple y ⁸*Google Play*, la tienda online de aplicaciones para usuarios de dispositivos de Android. Ambos portales son los principales difusores de aplicaciones para dispositivos móviles en la actualidad y fueron creados hace cinco años, coincidiendo con la expansión y el auge de los dispositivos móviles para el uso generalizado de la población.

⁶ Página web de Edutopia: <http://www.edutopia.org/>

⁷ Página web de App Store: <https://itunes.apple.com/es/app/apple-store/id375380948?mt=8>

⁸ Página web de Google Play: <https://play.google.com/store>

Las aplicaciones estudiadas han sido desarrolladas para sistemas Android o para sistemas Apple. Sin embargo, algunas de ellas se pueden ejecutar ambas plataformas.

El análisis completo de las aplicaciones se presenta por medio de la ficha de observación elaborada para tal fin, que se encuentra contenida al final de este trabajo (Anexo 2). Debido a la escasa disponibilidad de espacio contemplado por la normativa en la que se marca el presente Trabajo Fin de Grado, no ha sido posible exponer todas y cada una de las aplicaciones seleccionadas en un primer momento para su análisis. Sin embargo, en la siguiente tabla se presenta el listado final de aplicaciones seleccionadas tras la búsqueda. Pese a que sólo se describen los resultados obtenidos de las primeras diez por la falta de disponibilidad de espacio.

Tabla 3. Aplicaciones seleccionadas para su análisis

Aplicaciones	
App 1 – Empático (Apple)	App 8 – Social Adventure (Apple)
App 2 - Emotions Diary (Android)	App 9 - Emociones (Apple)
App 3 - Manos quietas (Apple)	App 10 - My DPS (Apple & Android)
App 4 - Horacio. El cerdito que quería ser caballo de carreras (Apple & Android)	App 11 – Proyecta emociones (Android)
App 5 - You did it! (Apple)	App 12 - The Social Express (Apple)
App 6 – Mood Pal (Apple)	App 13 – Moody Monsters (Apple)
App 7 – PicsArt for Kids (Android)	App 14 - El día que el zorro Marcelo se quedó sin bailar. (Apple & Android)

2.4. Procedimiento de búsqueda y selección

Para llevar a cabo el presente estudio se ha seguido un proceso sistemático de análisis de información que se dividirá por fases para una mejor comprensión de su temporalidad.

a) Primera fase. En un principio, se ha llevado a cabo una búsqueda y selección de bibliografía específica sobre la influencia de las TIC en los procesos de aprendizaje, para conocer de manera más profunda la relación existente entre estos dos elementos y, en especial, el cómo esta relación está influyendo directamente en la actualidad sobre las nuevas formas de aprendizaje de las nuevas generaciones. Tras recabar la información más relevante sobre este tema se centró el foco de atención en el análisis de información acerca de la expansión y difusión de los dispositivos móviles como herramienta para el aprendizaje infantil por medio de aplicaciones con contenido educativo. Lo cual reveló un gran alcance en la propagación y el uso de este tipo de aplicaciones. Finalmente se abordó el tema del aprendizaje emocional a través de las TIC. Se realizó una determinación de los conceptos básicos con autores tan relevantes en este tema como Goleman (1996) o Bar-on (1997) y se propuso la clasificación de Gómez et al., (2000) como base estructural para llevar a cabo el posterior análisis de las aplicaciones.

Por último es preciso mencionar la dificultad para encontrar escritos sobre la relación entre el aprendizaje emocional y las TIC, especialmente si esta búsqueda hace alusión a nuestro contexto geográfico. Ya que apenas se han publicado escritos sobre el tema, mientras que fuera de nuestro país, y sobre todo en el ámbito norteamericano, hay un buen número de publicaciones e investigaciones al respecto que aportan luz sobre la importancia que posee esta cuestión en el aprendizaje y el desarrollo integral del niño.

b) Segunda fase. Establecida una base argumental sólida sobre la relevancia actual de las TIC, especialmente en cuanto a dispositivos móviles se refiere, y su

relación con el ámbito del aprendizaje emocional. Se llevó a cabo un análisis para la selección de aplicaciones en función de su contenido emocional y la edad de los usuarios a los que iban dirigidas, en este caso niños de 2 a 8 años. Para ello se establecieron una serie de criterios que permitieran hacer una selección lo más adecuada posible. De este modo se han tenido en cuenta los siguientes criterios:

- Ostentar alguna intención educativa, ya sea para alcanzar el nivel de su etapa de progreso madurativo cognitivo y/o emocional, o con el fin de que practique ciertas competencias y/o habilidades que le ayuden a su desarrollo integral.
- Estar disponibles en las principales plataformas de descarga de aplicaciones on-line del mercado actual.
- Dirigirse al público infantil de entre 2 y 8 años.
- Garantizar la seguridad y privacidad de los menores, así como el no fomentar el acceso a contenido de adultos.
- Desarrollar algún tipo de contenido relacionado con el aprendizaje emocional; Autoconocimiento, autocontrol, automotivación, empatía, habilidades sociales, asertividad, proactividad y creatividad.

c) Tercera fase. Una vez recabada la información y confeccionado un variado listado de aplicaciones educativas en base a los criterios establecidos, se ha procedido al análisis de las mismas. Para llevar a cabo esta labor se ha diseñado una ficha de observación (Anexo 1), en la que se exponen las dimensiones a analizar en cada una de las aplicaciones: Identificación, Contenido didáctico-emocional y Diseño. A su vez, estas dimensiones engloban los elementos que se han creído más relevantes a la hora del estudio de cada una de las aplicaciones seleccionadas. Para la valoración de los ítems se utilizó un escalamiento tipo Likert con cinco categorías: Muy mala (1); Mala (2); Regular (3); Buena (4); Muy buena (5).

Concluida la estructura y todos los ítems que conformaban el instrumento se procedió a su validación por tres expertos, dos en tecnología educativa y uno en psicología. Con el fin de que la ficha poseyera el máximo grado de validez posible se realizó este juicio de expertos. Los cuales aportaron mejoras en cuanto a un par de ítems del instrumento. Estas mejoras fueron básicamente el establecimiento de una mayor concreción a la hora de definir los ítems correspondientes acerca de la asertividad y el autocontrol en cuanto al contenido emocional que evalúa la ficha y la incorporación de un ítem que hiciera alusión a la adecuación del contenido y usabilidad a los usuarios.

d) Cuarta fase. Una vez establecida la validez de la ficha de observación se ha llevado a cabo el análisis de varias aplicaciones en función a los criterios anteriormente establecidos para su selección. Las conclusiones de este trabajo han derivado de los resultados obtenidos en dichos análisis y son fruto de la reflexión surgida a raíz de toda la documentación y herramientas estudiadas y analizadas.

2.4.1. Instrumento utilizado para la recogida de información

El instrumento realizado para analizar las aplicaciones seleccionadas consta de tres apartados según el tipo de aspectos sobre el que se pretende recabar información. Estos aspectos se centran en la identificación de la aplicación, su contenido emocional y su diseño. Estos primeros apartados permiten la clasificación de las dimensiones e ítems utilizados en cada uno de ellos.

El primer apartado de la ficha es el denominado "Identificación", y en él se recoge toda aquella información relevante acerca de las características propias de cada aplicación en cuanto a su identidad, tipo de soporte en el cual se reproduce, su

localización, una breve descripción, los destinatarios para los cuales se ha realizado y la valoración media que los usuarios le otorgan. Este último dato es obtenido de las tiendas online que ofertan estas aplicaciones y que dan la posibilidad a todo aquel usuario que lo desee de otorgar una puntuación en cuanto a su nivel de satisfacción con una determinada aplicación en base a sus propios criterios.

El segunda gran apartado de esta ficha de observación es el que engloba todas las características referentes a la inteligencia emocional que se pueden obtener de la aplicación. De este modo se dividen las dimensiones que hacen alusión a las competencias generales de la inteligencia emocional en tres grandes grupos para favorecer y facilitar su catalogación. Estas tres dimensiones generales son: La competencia intrapersonal, la competencia interpersonal y el manejo del estrés junto con la capacidad de adaptación.

Los ítems contenidos en cada uno de estos apartados se derivan de cada competencia mencionada anteriormente. Como competencia *intrapersonal* se entienden pues actividades y prácticas relacionadas con el *autoconocimiento*, que se concibe como el ser capaz de identificar, reconocer y valora las propias emociones. El *autocontrol*, entendido como la habilidad para controlar los propios impulsos y el desarrollo, a partir de este control, de una independencia en cuanto a la propia conducta. La *asertividad*, que implica el saber expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna. Y por último, la *proactividad*, que es aquella destreza que desencadena una responsabilidad y disciplina propia de la persona, y tiene que ver con la resolución de problemas y la toma de decisiones. Otra de las tres grandes competencias analizadas ha sido la competencia *interpersonal*. Esta dimensión está integrada por la *empatía* y las *habilidades sociales*. La *empatía* se ha concebido como el ser capaz de tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir y el poseer cierta responsabilidad social que, en la práctica, puede materializarse en el cuidado del medio y una actitud de amabilidad y comprensión ante las personas y el propio entorno. La segunda habilidad de la competencia *interpersonal* se identifica con las *habilidades sociales*, prácticas que implican la colaboración, el respeto hacia los demás, la tolerancia, la compasión, la confianza y la responsabilidad ante los otros. La última gran competencia que engloba la inteligencia emocional es aquella que implica un buen *manejo del estrés* y la *capacidad de adaptación* a cualquier cambio o circunstancia adversa. Esta competencia comprende las habilidades de *automotivación* y *creatividad*. La *automotivación* se identifica con el optimismo, el ser capaz de fijarse unas metas según los propios intereses y el poseer afán de superación. Por el contrario la *creatividad* es aquella cualidad que permite a la persona tener flexibilidad, originalidad y voluntad de modificar o transformar la realidad.

Una vez descritos los ítems pertenecientes al apartado del contenido *didáctico-emocional* se muestra otro apartado que hace referencia al Diseño de la aplicación a analizar. En este apartado se ha de efectuar una valoración de la composición general del contenido. Se valora el tratamiento tipográfico, la legibilidad en cuanto al tracking, kerning y largo de línea y el uso del color de las fuentes tipográficas utilizadas.

También por medio del tratamiento de la imagen se pretende realizar una valoración sobre la calidad técnica y estética de la aplicación aludiendo al uso que hace de frames, tablas o ventanas estructuradas, sistemas de navegación, sobre todo en cuanto a la posición de los botones, las barras de navegación o la existencia de menús de opciones y su funcionalidad. También se tienen en cuenta el uso de iconos y metáforas del entorno, al igual que se alude a la usabilidad de hipervínculos y pasos de pantalla. En este tratamiento de la imagen también se engloba al movimiento de éstas y se ha de valorar si existe una adecuada integración de medias, una ralentización en la carga de la aplicación o de algunos elementos de la misma, el tamaño que ésta posee en cuanto a cantidad de datos informáticos y su definición en las imágenes. Por último, en este apartado también imagen se alude al uso del color en estas representaciones visuales que se transmiten a través del dispositivo digital.

En la ficha para analizar las aplicaciones educativas seleccionadas también se identifica qué tipo de imágenes muestran estos recursos, dando lugar a la elección entre real, real animada, ilustración e ilustración animada. En el caso de que el tipo de imagen contenida en la aplicación no se adecue a ninguna de estas clasificaciones siempre será posible especificar sus características en el apartado de observaciones que posee cada uno de los ítems a los que la ficha de observación hace alusión. Otra de las características que se han de valorar en cuanto al diseño de la aplicación es el contraste existente entre el texto y las imágenes con el fondo, con el fin de valorar la nitidez de la imagen. Además, dado que las imágenes pueden realizar varios tipos de funciones en relación con el texto hemos de determinar si esta función es de anclaje, de relevo o, sin por el contrario, no poseen ningún tipo de relación con él.

En relación al análisis del contenido multimedia que posee la aplicación se ha de identificar el tipo de contenido que posee, ya sea sonido, vídeo, texto, gráficos u otros, y la relación que se puede apreciar entre cada uno de estos elementos. En cuanto a la usabilidad de la aplicación se analiza en función de la velocidad de las animaciones, lectura de datos, visualización y navegación. Al igual que se establece una valoración en cuanto al nivel de interacción con el usuario.

Por último se ha de evaluar la concreción en las instrucciones del juego y/o actividad para determinar que éstas sean comprensibles por los usuarios. Y en última estancia, se ha de establecer una valoración en cuanto a que la aplicación que está siendo objeto de análisis está adaptada a sus destinatarios. Para efectuar la valoración de cada uno de los ítems se utilizó un escalamiento tipo Likert con cinco categorías: Muy mala (1); Mala (2); Regular (3); Buena (4); Muy buena (5).

Este instrumento ha sido sometido a su validación por tres expertos. Con el fin de otorgarle un mayor grado de concreción y validez. En base a esta validación se tuvieron en cuenta las mejoras propuestas y se llevaron a cabo las modificaciones pertinentes. Todos los ítems contenidos en esta ficha de observación han permitido llevar a cabo la valoración de las características principales en cuanto al aprendizaje, de las aplicaciones educativas seleccionadas y descritas en este trabajo.

Las fichas de observación de cada una de las aplicaciones se presentan cumplimentadas al final de este estudio (Anexo 2).

3. Resultados

3.1. Análisis de las aplicaciones.

A continuación, se detallará el análisis de cada una de las aplicaciones en función de los datos recogidos en la ficha de observación elaborada previamente. También se presenta una pequeña tabla valorando sus aspectos principales (identificación, contenido emocional y diseño).

Aplicación 1: Empático

Esta aplicación está diseñada con el fin de que los usuarios que interactúen con ella tengan un mayor conocimiento del significado de cada emoción. El contenido de esta aplicación se desarrolla a través de un juego para identificar caras que posean la misma emoción que en principio aparecen de espaldas y se van girando de dos en dos conforme el usuario las va seleccionando.

Debido a la sencillez y facilidad de este juego memorístico se deduce que esta aplicación está enfocada a niños de entre 3 y 10 años (figura 3).

En esta aplicación, cada vez que el usuario selecciona un cuadrado para descubrir la emoción que contiene al voltearse se oye la voz de un niño nombrándola. Cuando se consigue emparejar dos emociones iguales una voz en off de un adulto define lo



Ilustración 3. App Empático.
Fuente: Apple Store

que significa esta definición con un lenguaje adaptado al público infantil y mediante un ejemplo ilustrativo para identificar la emoción en la vida cotidiana en cuanto a uno mismo y a los otros. Esta acción incrementa la comprensión de dicha emoción y por tanto, dota al usuario de reconocer, nombrar y expresar las emociones propias y ajenas posibilitando el autoconocimiento, la asertividad, la proactividad y la automotivación.

La aplicación está muy bien diseñada técnicamente y posee unas características de manejo e interacción muy bien pulidas. Posee un panel de herramientas que posibilita al usuario modificar parámetros como el sonido o visualizar el texto que explica las emociones. También cuenta con una pantalla con información destinada a los padres en la que, por medio de la presentación de texto en un libro, describe la necesidad de atender a las emociones y sentimientos de los niños y brindarles ayuda para que aprendan a expresar lo que sienten con palabras.

Se presenta de forma muy atractiva y funcional, capta la atención de los pequeños y los no tan pequeños por su interactividad y sus características estéticas y de sonido. Está disponible para los soportes de la marca Apple. Su calidad técnica y usabilidad en cuanto a la velocidad de las animaciones, lectura de datos, visualización y navegación es muy buena. Tiene un alto nivel de captación de la atención del niño por medio del sonido y la dinámica del juego que presenta. (Tabla 4. App1: Valoración general).

Tabla 3. App1: Valoración general

App1: Empático	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ★
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ☆ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ★ ☆

Aplicación 2: Emotions Diary

La aplicación Emotions Diary está basada en la terapia psicológica cognitiva-conductual. Con esta aplicación el usuario puede registrar una serie de emociones prefijadas (alegría, tristeza, vergüenza, desprecio, asco, ira, miedo, sorpresa e interés) otorgándoles un valor cuyo rango oscila del 0 al 9, en función de la intensidad de la emoción. A partir de estos datos se representan dos tipos de gráficas. La proporción de emociones existentes durante el período desde la primera a la última fecha de entrada de datos se representa mediante un Gráfico de 360 grados, y la frecuencia de estas emociones se muestra a través de un diagrama de barras. Esta aplicación está destinada a niños de 6 años en adelante, aunque no se especifica en el centro de descargas de la misma (figura 4).

Esta aplicación posibilita al usuario el reconocimiento de las propias emociones posibilitando que éste u otras personas puedan relacionarlas con procesos que están teniendo lugar en la vida del usuario o su entorno cercano. A la vez que hace a éste más consciente de las mismas posibilitando su control, favoreciendo el poder expresarlas de manera clara y oportuna, ayudando en la toma de las propias decisiones. También fomenta en el usuario la empatía, en cuanto a que si le es posible reconocer las propias emociones también lo será reconocer las de los demás e identificarse con ellas, promoviendo una mayor comprensión ante otros puntos de vista, la tolerancia y la compasión. Todas estas habilidades favorecer la formación



Ilustración 4. App Emotions Diary.
Fuente: Apple Store

integral de la persona y fomentan un aprendizaje crítico de sí misma que es importante ir desarrollando desde la infancia.

Está disponible para dispositivos con la plataforma Android. Su diseño y características técnicas no son muy atractivas. No posee una presentación llamativa visualmente y su estructura es bastante simple. Su calidad técnica y usabilidad en cuanto a la a visualización y navegación está muy poco cuidada. Los gráficos no son de gran calidad y el las opciones que presenta el programa son muy escasas. Se echa en falta el que el usuario pueda interactuar más con la aplicación a partir de la realización de anotaciones sobre la emoción que afirma tener. Y el poder agregar otro tipo de emociones de manera personalizada.

Tabla 4. App2: Valoración general

App2: Emotions Diary	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ☆ ☆
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ☆ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ☆ ☆ ☆

Aplicación 3: Manos quietas

El siguiente análisis se ha realizado a la aplicación Manos Quietas. Se trata de un reproductor de vídeo con la particularidad de que sólo reproduce un vídeo personalizable mientras el niño apoya sobre la pantalla de la tablet dos, tres o cuatro dedos de cada mano a ambos lados de la pantalla. De esta forma, para poder ver el video, está obligado a permanecer en la posición correcta ante la tablet. Si levanta un

solo dedo de la pantalla, un telón comenzará a bajar tapando el vídeo y sólo se recupera el visionado si vuelve la posición correcta. El propósito es que el niño sea capaz de adquirir el hábito de permanecer en la posición correcta y tranquila en la mesa de trabajo para propiciar un mejor aprendizaje. La aplicación está destinada a niños mayores de cuatro años, aunque sería posible utilizarla con niños a partir de los dos años (figura 5).

Esta actividad está enfocada fundamentalmente hacia el control de los impulsos, desarrollando la habilidad de autocontrol por parte del niño. Y como complemento a este aprendizaje emocional fomenta la disciplina entendida como lograr un hábito en cuanto a la forma de disponerse ante el aprendizaje. Al igual que propicia la fijación de metas y el afán de superación en función de que el niño logre mantenerse en la misma posición durante el mayor tiempo posible, sobre todo si el vídeo que está visionando es de carácter educativo y necesita centrar en él toda su atención para poder llevar a cabo un aprendizaje efectivo. Esta aplicación se basa en una visión de la psicología conductista acerca de los procesos de aprendizaje y sobre esta perspectiva podría haber ofrecido al niño la oportunidad de interactuar más con la aplicación de manera activa no permaneciendo todo el rato quieto con las manos en la tablet sino introduciéndole más en el contenido que se está enseñando por medio de algún tipo de actividades en las que pueda interactuar directamente. De esta manera no solamente estaría todo el tiempo en la posición correcta para atender al vídeo sino que se fomentaría la motivación por participar en su propio proceso de aprendizaje.

Posee una presentación sencilla pero a su vez bastante estructurada y armónica que permite un entendimiento de todos sus elementos y la dinámica de la actividad bastante efectiva. Esta aplicación sólo está disponible para plataformas con el sistema Apple. Su calidad técnica y usabilidad en cuanto a la velocidad de las animaciones,



lectura de datos, visualización y navegación es muy favorable. Al igual que establece un alto nivel de interacción con el usuario. El cual se presenta como pieza clave para que se pueda reproducir el vídeo, de carácter didáctico o no, que previamente ha seleccionado un adulto para su visualización.

Tabla 5. App3: Valoración general

App3: Manos quietas	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ☆
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ☆ ☆ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ★ ☆

Aplicación 4: Horacio. El cerdito que quería ser caballo de carreras.

Con esta aplicación los niños pueden aprender y practicar el idioma inglés con juegos y una canción karaoke, y disfrutar aprendiendo del cuento de Horacio, un cerdito que comprendió la importancia de saber quién es uno mismo y de fijarse sus propias metas. Este cuento es el eje sobre el que se desarrollan todas las demás actividades de la aplicación. En él se muestra la necesidad del autoconocimiento y el autocontrol de impulsos, ya que se pretende la reflexión sobre lo que le ocurre a Horacio. Él mismo, en el transcurso de la historia se lleva a cabo este proceso de cavilación sobre la consecución y la pertinencia de las metas que se ha fijado en su vida. También siente la necesidad de comunicar sus problemas a otros buscando ayuda, reflejando mediante esta acción una habilidad de asertividad. Su actuación enseña a los niños cómo con esfuerzo se tiene la oportunidad de llegar a nuestros objetivos. Al final de la historia son los niños los que han de tomar la decisión de cuál será el desenlace del cuento, propiciando el desarrollo de la habilidad de la toma de decisiones, destreza incluida en la competencia de Proactividad. La empatía está reflejada en el personaje del caballo, que se pone en su lugar para ayudarlo y aconsejarle, en aquellas cosas que le satisfacen y también aquellas otras que no pero que piensa que son buenas para él. Esta aplicación está aconsejada para niños de 4 a 7 años (figura 6).



Ilustración 6. App Horacio. El cerdito que quería ser caballo de carreras.

Este cuento interactivo hace que los niños trabajen contenidos emocionales basados en metáforas y otro tipo de representaciones de la realidad que, además desarrollan su creatividad e imaginación.

Este cuento interactivo hace que los niños trabajen contenidos emocionales basados en metáforas y otro tipo de representaciones de la realidad que, además desarrollan su creatividad e imaginación.

Esta aplicación está disponible tanto para la plataforma Apple como Android. Posee una estética muy cuidada y unas ilustraciones muy llamativas y armoniosas. La calidad tanto del sonido como de los componentes gráficos de la aplicación es muy buena. Su grado de usabilidad, la posibilidad de actuación con el usuario en diferentes actividades como un mini-juego o un karaoke tomando como eje el cuento de Horacio dota a su contenido de una relación significativa entre todas las partes o actividades que integran la aplicación.

Tabla 6. App4: Valoración general

App4: Horacio. El cerdito que quería ser caballo de carreras.	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ☆
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ★ ★
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ★ ☆

Aplicación 5: You did it!

You did it! es una aplicación interactiva en la que participan tanto los padres como sus hijos. Centra su atención en motivar a los niños a hacer sus tareas, por lo cual los padres pueden establecer una lista de tareas consensuadas o no con su hijo y llevar un control sobre si las realiza o no. Los niños se pueden crear un avatar personalizado que les represente y cada vez que lleven a cabo una tarea de la lista la señalarán para que los padres comprueben que la ha realizado, previamente los padres tendrán que haber introducido su contraseña para acceder al espacio



destinado a ellos. Con la realización de las tareas los niños podrán ganar pegatinas digitales animadas y otras recompensas. También podrán canjear sus puntos por aquellas recompensas que los padres hayan establecido, por ejemplo: 5 puntos=un trocito de chocolate; 40 puntos= ir al zoo. Aunque podría abarcar incluso desde los tres años si hubiesen más elementos visuales que faciliten la comprensión a niños de 3 a 5 años que no dominan la lectura. Aunque podría abarcar incluso desde los tres años si hubiese más elementos visuales que faciliten la comprensión a niños de 3 a 5 años que no dominan la lectura (figura 7).

La aplicación educativa de esta actividad es obvia. Se trata de que el niño aprenda hábitos en forma de tareas que le proponen sus padres a través de esta herramienta que le permite posteriormente al niño obtener diversas clases de recompensas. Sin embargo, también está relacionada con la competencia intrapersonal del propio niño ya que el mecanismo de actuación que se ha de seguir en la aplicación fomenta que el niño intente autocontrolar su comportamiento hacia la consecución de una meta. También fomenta la proactividad en cuanto a que persigue que el niño se haga responsable de las tareas y que integre una disciplina por medio de la adquisición de buenos hábitos de comportamiento. Aunque lo que se ha pretendido en último término con el desarrollo de una aplicación de este tipo es que el niño se fije metas y desarrolle el afán de superación por la consecución de las mismas.

La aplicación también pretende desarrollar en los niños cierto grado de creatividad en relación a la creación de los avatares personalizados a gusto del niño y en función de cómo se representen a sí mismos.

Su calidad gráfica y estética es muy buena. Y a nivel multimedia posee un buen funcionamiento. Tiene mucho contenido en cuanto a animaciones y contenidos gráficos aunque éstas suelen estar apoyadas mayoritariamente en el texto. Su calidad técnica y usabilidad en cuanto a la velocidad de las animaciones, lectura de datos, visualización y navegación es muy favorable. Al igual que establece un alto nivel de interacción con el usuario. El cual se presenta como pieza clave para que se pueda reproducir el vídeo, de carácter didáctico o no, que previamente ha seleccionado un adulto para su visualización. Esta aplicación está disponible para los dispositivos de la plataforma Apple.

Tabla 7.App5: Valoración general

App5: You did it!	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ☆
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ☆ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ★ ☆

Aplicación 6: Mood Pal

Esta aplicación es un programa descargable que necesita conexión wifi para su ejecución. Su actividad se centra en que el usuario seleccione la emoción que posee en un determinado momento para que la aplicación realice una selección de la música y la imagen más apropiada acorde a su estado de ánimo. Seguidamente se reproduce la música seleccionada y se visualiza la imagen que más puede representar el estado de ánimo que ha seleccionado el usuario de entre los siguientes: felicidad, relajación, melancolía, amor y entusiasmo. Dado que el usuario ha de identificar su estado emocional para representarla música esta aplicación estaría destinada a niños mayores de 7 años. Sin embargo en el sitio de descarga se recomienda para niños a partir de 6 años (figura 8).



Ilustración 8. App Mood Pal.
Fuente: Apple Store.

De esta manera se le proporciona al usuario tanto una representación sonora como gráfica de su estado emocional. Se pretende que el usuario sea capaz de identificar la emoción que posee para relacionarla con la música y la imagen que genera la aplicación. Esta aplicación fomenta la asertividad si se tiene en cuenta que la música y las representaciones gráficas son una forma de expresión de las emociones. En el caso de que las emociones que experimenta la persona sean positivas la aplicación brinda la oportunidad de reforzarlas con música e imágenes. Algo que puede resultar bueno para propiciar el optimismo. Incluso, aún cuando estas emociones son negativas, el usuario, pretendiendo transformar su realidad emocional puede intentar modificar sus emociones escuchando música y viendo imágenes seleccionadas para otros estados de ánimo más positivos y alterar el suyo propio.

Ésta es una aplicación para dispositivos móviles sencilla en su composición tanto técnica como estética. Y ello ayuda a que se centre la atención en su contenido pero pese a ello presenta una estética cuidada ya que todos los controles y menús de la aplicación tienen cierto grado de transparencia que hacen que no intercedan en la visualización de las imágenes pero resultando fácilmente comprensible e intuitivo su manejo al estar todo contenido en una sola pantalla.

Tabla 8.App6: Valoración general

App6: Mod Pal	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ☆ ☆
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ☆ ☆ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ☆ ☆

Aplicación 7: PicsArt for Kids

PicsArts for Kids basa su actividad en el fomento de la creatividad a través de un producto muy elaborado y de gran calidad. Los niños podrán elegir entre diferentes ilustraciones para colorear como más les guste utilizando solamente el dedo sobre la pantalla. También cuenta con diferentes tipos de brochas para colorear. Además, tiene una zona para el dibujo libre y fomentar así su creatividad. Por último, la aplicación posee una sección donde aprender a dibujar con interesantes consejos y una galería en la que el niño podrá exponer sus creaciones. Está destinada al público infantil más joven, niños a partir de dos años (figura 9).



Ilustración 9. App PicsArt for Kids.
Fuente: Google Play

A través de esta aplicación se pretende que el niño se exprese por medio de métodos artísticos, como puede ser el dibujo, ya que es una de las formas más usuales y certeras que tienen los niños para poder expresar sus emociones. Más aún si se trata de niños a los que les cuesta verbalizar sus emociones y sentimientos. Esta herramienta interactiva fomenta el afán de superación en los niños brindándoles consejos para que aprendan el proceso que se sigue para dibujar objetos y animales a partir de formas básicas que guían al niño para que sea capaz de intentar expresarse lo mejor posible mediante el dibujo.

En último término la creatividad es la competencia básica que se desarrolla con este programa. Se pretende que los niños realicen sus propias representaciones de la realidad a través de sus dibujos y coloreando y completando otros en forma de figuras y fondos que les son proporcionados desde la aplicación.

Sus características estéticas y técnicas son inmejorables para un programa de este tipo. Centra toda su actividad en la interacción con el niño a través de la pizarra para pintar. Un elemento multimedia a través del que el niño puede expresarse o representar una realidad a través del dibujo. En cuanto a facilidad de uso todos los menús, pasos de pantalla son muy visuales, y comunican el contenido de forma muy precisa y llamativa por medio de imágenes y colores que atraen al público infantil.

Tabla 9.App7: Valoración general

App7: PicsArt for Kids	Valoración
Identificación	★★★★★
Contenido didáctico-emocional	★★★☆☆
Diseño y características técnicas	★★★★★

Aplicación 8. Social Adventures

Social Adventures es una aplicación de actividades para niños de 5 años en adelante, que pretende desarrollar y perfeccionar las habilidades sociales. Está creada por terapeutas especialistas en el tema del habla y el aprendizaje. Incluye un programa de aprendizaje estructurado en ocho semanas. Los usuarios pueden seguir este programa o utilizar las lecciones de habilidades específicas por medio de actividades y juegos gráficos de carácter tanto individual como grupal (figura 10).

Los niños pueden aprender a través de interactuar con aventuras sociales ordenadas en siete áreas: iniciar el contacto social, el desarrollo de la conversación, defenderse y comprometerse, seguir unas reglas, habilidades de interpretación no verbal, la utilización del espacio y el uso del humor.

Social Adventures trabaja destrezas necesarias en los niños para desarrollar sus habilidades sociales, como puede ser el autoconcepto, incitándoles a conocer y valorar las propias limitaciones a la hora de la socialización para poder aprender a relacionarse con efectividad, a desarrollar el control de impulsos, a trabajar la asertividad por medio de actividades enfocadas a defender las propias ideas y pensamientos ante los demás, a tomar decisiones de manera reflexiva, a fomentar la responsabilidad social y el tener en cuenta diferentes puntos de vista, a superar los propios miedos y orientar su conducta de forma libre y personal.

Esta aplicación está disponible para dispositivos que utilicen la plataforma Apple. Tanto sus características técnicas como estéticas son buenas y no me presenta mucho contenido multimedia en relación con la cantidad de contenido que posee. La



Ilustración 10. App Social Adventures. Fuente: App Store.

interacción con el usuario está basada en la exposición sencilla de ideas y contenido junto con una comunicación a nivel visual muy comprensiva para el público infantil. Actualmente la aplicación sólo está disponible en inglés aunque, pese a que los niños dominaran de forma hablada este idioma necesitarían tener cierta soltura a la hora de leer frases e instrucciones cortas para entenderlas. En consonancia con sus demás características su nivel de usabilidad es bastante sencillo ya que es el usuario el que marca el momento en que desea pasar de pantalla estableciendo el ritmo al que quiere desarrollar la actividad.

Tabla 10. App8: Valoración general

App8: Social Adventures	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ★
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ★ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ★ ☆

Aplicación 9. Emociones

Esta aplicación se ha desarrollado con el objetivo de que los niños aprendan a reconocer todo tipo de emociones es el objetivo de la aplicación que se organiza en forma de cuentos. La historia sigue a Ana y Javier, que van pasando por diferentes aventuras que permiten a los niños reconocer, aprender y poner en práctica los sentimientos que experimentan: miedo, tristeza, alegría, rabia, muerte, preocupación... ante determinadas situaciones. La aplicación está destinada a niños de entre dos años y medio y ocho años (figura 11).



La aplicación se estructura en seis cuentos, que se narran a través de los altavoces pero que también se acompañan de textos, para que los niños que ya sepan leer puedan seguirlos. Al final de cada uno de ellos hay un pequeño cuestionario para que los niños reflexionen sobre la emoción de la historia.

En esta colección de seis cuentos se tratan todas las emociones analizadas en este trabajo. El hilo conductor de todas éstas es el autoconocimiento de las propias emociones y En algunos cuentos, como el que trata de la alegría, se trata la importancia de interactuar con los demás, mostrar compasión y respeto ante las emociones de los demás. Hay cuentos, por ejemplo en el que se trabaja la rabia, que pretenden concienciar al niño de la importancia del autocontrol. Sin embargo, en todos los cuentos aparece la importancia de la comunicación para expresar lo que uno siente, tanto a iguales como, sobre todo, a los padres. También en todos se muestra al niño la necesidad de reflexionar sobre cómo se siente para que finalmente tome una decisión ante los problemas que se le pueden presentar a lo largo de la vida. Se trabaja también con las emociones de los demás y se invita al niño a que sepa reconocerlas y comprenderlas. Siempre transmitiendo un mensaje de optimismo y alegría, y de la superación de emociones negativas como puede ser el miedo o la muerte de un ser querido. A través de los cuentos y su interacción con ellos se pretende que el niño vea la realidad de un modo optimista y para ello éstos se basan en metáforas que permiten al niño interpretar la realidad usando su imaginación. En función de una mejora de la interacción entre el niño y la aplicación se propondría el uso de más actividades de este tipo, a modo de tener la posibilidad de redactar después sus impresiones o realizar algún mini-juego para afianzar más el aprendizaje, sobre todo en cuanto a la identificación de emociones en los niños más pequeños.

La calidad técnica y estética de esta aplicación es excelente. Las ilustraciones poseen un gran nivel artístico y la transmisión de información por medio de éstas es muy

efectiva. En cuanto a la usabilidad de la aplicación, los pasos de pantalla, el manejo de los menús de navegación y otros aspectos relacionados con el buen manejo de la misma son muy intuitivos y visuales. Está disponible para soportes que utilicen los sistemas Apple.

Tabla 11. App9: Valoración general

App9: Emociones	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ★
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ★ ★
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ★ ☆

Aplicación 10. My DPS

My DPS es una aplicación para enseñar emociones y técnicas de resolución de problemas a niños. La aplicación se centra en la identificación de una variedad de emociones a través de las expresiones faciales, el lenguaje corporal y el lenguaje escrito y/o hablado, y sugiere estrategias de afrontamiento para hacer frente a una serie de situaciones sociales. Mi DPS es la abreviatura de "Mi Problem Solver Digital". Su funcionamiento es simple. El niño identifica una emoción de las ocho que le presenta el programa mediante gráficos: aburrido, feliz, sorprendido, enfadado, molesto, triste, frustrado, asustado. Una vez seleccionada la emoción se visualizan vídeos de animación para mostrar las estrategias de afrontamiento que pueden serles útiles: el hablar con uno mismo, hacer cinco respiraciones profundas, tomar un descanso para calmarse y mantener los pensamientos negativos fuera de la cabeza. Tanto los niños como los adultos pueden personalizar la aplicación añadiendo sus propias imágenes y texto a las emociones y a las estrategias de afrontamiento. Así, por ejemplo, los niños podrán ver una fotografía en la que se muestran tristes por medio de su expresión facial y a su vez hacerse una foto poniendo una cara divertida relacionándola con la estrategia de afrontamiento de mantener los pensamientos negativos fuera de la cabeza. Esta aplicación está destinada a niños a partir de 6 años que posean competencia lectora (figura 12).



Como se puede apreciar esta aplicación es una excelente herramienta de aprendizaje en cuanto a la identificación de los propios sentimientos, estrategias de afrontamiento y toma de decisiones ante situaciones problemáticas o que al niño le hagan sentir mal. Pero sobre todo sirve como medio de expresión de sus propias emociones e incluso los padres pueden proponerle nuevas estrategias de afrontamiento o ayudarlo a reconocer ciertas emociones. Y, de esta manera trabajar la asertividad en sus hijos por medio del uso de sus propias imágenes, aportándole un carácter verdaderamente creativo y novedoso a la actividad.

La aplicación se centra en la dimensión intrapersonal del niño en cuanto a sus emociones. Muestra el camino de la reflexión por medio de animaciones e ilustraciones para lograr el autocontrol de los impulsos y conseguir independencia a la hora de tomar decisiones sin impulsividad. La esfera interpersonal se refleja en el fomento por identificar las emociones para reconocerlas, no sólo en sí mismo, sino también en los demás. También se persigue fomentar en el niño el afán de superación de sus propios miedos ante la toma de decisiones y las emociones negativas, que le ayudarán sobre todo en las estrategias para el manejo del estrés y la capacidad de adaptación a nuevas personas y situaciones.

La calidad de la aplicación en función de sus características técnicas y diseño son muy buenas. Se presenta con una interfaz simple y muy intuitiva. Las animaciones están muy bien logradas y su usabilidad en cuanto a transiciones de pantalla, velocidad o sistema de navegación está muy bien estructurado, ya que no existe un menú general sino que la transición entre las diferentes pantallas está basada en recursos señaléticos como pueden ser flechas para poder ir a la pantalla anterior o seguir a la siguiente dando opción en todo momento mediante otro botón de volver al principio de la aplicación. El sonido está perfectamente enlazado con las imágenes aunque en la fase de reconocimiento de emociones faltaría la opción de texto hablado para los niños no lectores Actualmente sólo se ha desarrollado en inglés, y se encuentra disponible tanto para dispositivos que utilicen la plataforma Android como Apple.

Tabla 12. App10: Valoración general

App10: My DPS	Valoración
Identificación	★ ★ ★ ★ ☆
Contenido didáctico-emocional	★ ★ ★ ★ ☆
Diseño y características técnicas	★ ★ ★ ☆ ☆

3.2. Valoración general del análisis

Los resultados obtenidos del análisis de este estudio han resaltado la importancia que poseen las emociones en el aprendizaje para lograr un desarrollo integral del niño.

La información recabada a través la bibliografía existente demuestra la necesidad de enfocar los procesos de aprendizaje de los niños en función del alcance de aquellas competencias que contiene la inteligencia emocional y no sólo las desarrolladas a través de procesos cognitivos, puesto que éstos son sólo una parte de su sistema de aprendizaje. Para obtener un desarrollo integral del niño se ha de atender también a aquellas competencias emocionales que forman la inteligencia emocional. En especial, refiriéndonos a niños de edades tan tempranas, ya que por medio de la emoción los niños pueden aprender mucho mejor y obtener un aprendizaje más significativo.

Tras el análisis de las aplicaciones se puede afirmar que llevar a cabo este proceso a través de las tecnologías es realmente beneficioso dado el alto grado de implicación y motivación que desencadenan este tipo de recursos en los niños.

Para ilustrar los resultados obtenidos del análisis de las aplicaciones se ha creado una tabla en la que se muestran de manera más visual los resultados obtenidos en cuanto al análisis de las competencias emocionales que ostenta cada aplicación (tabla 10). Sin hacer alusión al grado de competencia que posee cada una. Estos datos más concretos y extensos, junto con la dimensión de identificación y características técnicas y de diseño de la aplicación se encuentran recogidos en el apartado de Anexos del presente trabajo (Anexos 2 al 8).

Tabla 13. Clasificación según la relación entre aplicación y emoción que trabaja

APP	EMOCIONES							
	Intrapersonales				Interpersonales		Manejo del estrés y capacidad de adaptación	
	Autoconocimiento	Autocontrol	Asertividad	Proactividad	Empatía	Habilidades sociales	Automotivación	Creatividad
App1	X		X	X	X		X	
App2	X	X	X	X	X	X		
App3		X	X	X			X	
App4	X	X	X	X	X	X	X	X
App5		X		X			X	X

App6	X		X				X	X
App7			X				X	X
App8	X	X	X	X	X	X	X	X
App9	X	X	X	X	X	X	X	X
App10	X	X	X	X	X		X	X

Como se puede apreciar a simple vista a través de la tabla es posible llevar a cabo un proceso de aprendizaje emocional a través de este tipo de aplicaciones. La muestra analizada consta de diez aplicaciones sin embargo, se ha podido comprobar la cantidad de recursos de este tipo que existen en la Red y que la tendencia será ir en aumento en cuanto a cantidad y calidad de este tipo de aplicaciones.

4. Conclusiones

En el proceso de búsqueda de bibliografía se ha hecho patente la poca información que existe, sobre todo en el idioma español, acerca de la relación entre las tecnologías y las emociones, y en mayor medida si se hace alusión a tecnologías móviles. Sin embargo, se ha de intentar hacer uso de todas las herramientas que puedan posibilitar un aprendizaje efectivo y significativo en el niño ya sea en función de un aprendizaje informal o en un aprendizaje formal en el aula. El tipo de recursos que han sido analizados en este trabajo fomenta el autoaprendizaje y la individualización de estos procesos para la formación integral del niño. Además, por medio de ellos es posible trabajar un contenido emocional, que en la mayoría de las ocasiones, no está integrado en los aprendizajes formales de los niños. Conocer sus emociones para poder orientarles en su desarrollo, que ellos mismos sepan identificarlas, fomentar la reflexión crítica y la toma de decisiones de forma autónoma, impulsar la creatividad por medio de elementos como la música o la imagen son algunas de las puestas en práctica que poseen estos recursos que cada día poseen más funcionalidad gracias al auge de los dispositivos móviles, herramientas con las que conviven los niños diariamente y a través de las cuales desarrollan también su aprendizaje. Las aplicaciones desarrolladas para estos dispositivos pretenden ser cada día más innovadoras y propiciar una mayor interacción entre el niño y su propio aprendizaje. Este trabajo posee cierto carácter innovador en cuanto a que existe muy poco material escrito sobre el desarrollo de la inteligencia emocional a través de las TIC y menos aún en relación al análisis de las aplicaciones educativas para dispositivos móviles que tienen como destinatarios el público infantil. Es por ello que sería un relevante campo de estudio para futuras investigaciones intentar establecer la conexión existente entre los diferentes ambientes educativos en los que los niños desarrollan un aprendizaje emocional. Es decir, analizar la influencia de estos aprendizajes de tipo emocional en el niño según el ambiente del que provengan ya que formarán parte de su desarrollo integral.

Con el fin de dar a conocer esta investigación de corte analítico se propone a la comunidad educativa y científica la posible creación de un espacio web o wiki como sitio de referencia para catalogar estas y otras aplicaciones para dispositivos móviles disponibles en el mercado. De esta manera sería posible orientar a padres, maestros, pedagogos y a toda la comunidad educativa en general sobre el contenido emocional que transmiten estas aplicaciones. La importancia de esta propuesta radica en que son instrumentos a partir de los cuales están aprendiendo los niños desde edades verdaderamente tempranas y es imperativo el análisis del contenido emocional que transmiten. Sin embargo, también se consideraría relevante llevar a cabo posteriores investigaciones, contando para ello, con un equipo multidisciplinar de expertos que puedan establecer, a partir del análisis cualitativo de aplicaciones y con la ficha de observación propuesta, coincidencias que aportaran una mayor fiabilidad a ésta y otras investigaciones acerca del contenido emocional y educativo de estas aplicaciones.

Referencias

AC Nielsen (2012). American Families See Tablets as Playmate, Teacher and Babysitter. Recuperado de: http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/american-families-seetablets-as-playmate-teacher-and-babysitter/

Aguaded, J.I. (2011). Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas (pp. 7-8) *Comunicar*, 36(18), 7-8. <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar36.pdf>

Asociación Mundial de Educación Infantil (AMEI-WEACE) (2011). Estudio descriptivo sobre la cultura mediática en niños y niñas de Educación Infantil. Recuperado de: http://www.waece.org/ameiwaece_tics2011.pdf

Bar-On, R. (1997). *The Emotional Quotient inventory (EQ-I): Technical Manual*. Canadá: Multi-Health Systems.

Barroso Osuna, J. y Cabero Almenara, J. (2011). *La Investigación Educativa en Tic. Visiones Prácticas*. Barcelona: Espacio Logopédico.

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.

Chia-Jung Lee (2011). Technology Integration and Emotional Learning. Recuperado de: <http://teachteachtech.coe.uga.edu/index.php/2011/05/13/technology-integration-and-emotional-learning/>

Costa, M.; Morante, M.; Busó, P. y Blasco, C. (2012) The Now Generation: Caracterización, datos y perfiles sociales infantiles. Valencia, Ed.AIJU, 2009. Recuperado de: <http://www.guiadeljuguete.com/2012/form-the-now-generation.php>

Danhke, G.L. (1989). Investigación y comunicación. En C. Fernández-Collado y G.L. Danhke (comps.). *La comunicación humana: ciencia social* (pp.385-545). México, D.F.: McGraw

De La Barrera, M. L. y Donolo, D. (2009) Neurociencias y su importancia en contextos de aprendizaje. En *Revista Digital Universitaria*, 10(4) <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num4/art20/int20.htm>

El chupete blog (2012). Educamos en analógico y el niño vive en digital. Recuperado de: <http://www.elchupete.com/blog/2012/07/10/educamos-en-analogico-y-el-nino-vive-en-digital/>

El chupete. (2012). Smartphone y tablets para niños y adolescentes [Video-infografía online]. Recuperado de: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Do8ddfSv3WQ

Extremera N. y Fernández-Berrocal, P. (2003). La Inteligencia Emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula (pp. 97-116). *Revista de Educación*, 332, 105.

Furger R. (2011). Digital Technology: Tools that Help Enhance Emotional Intelligence. En *Edutopia.org*. <http://www.edutopia.org/digital-technology-tools-help-enhance-emotional-intelligence>.

Gardner, H. (1998). *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*. Barcelona: Paidós.

Golemán, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

Gómez Gras, J.M., Galiana Lapera, D. & León Espí, D. (2000). "Que debes saber para mejorar tu empleabilidad". Elche: Universidad Miguel Hernández.

Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.

Jiménez Jiménez A. (2013) Inteligencia emocional, (pp. 483-95). En *AEPap ed. Curso de Actualización Pediatría 2013*, 484. Madrid: Exlibris Ediciones. Recuperado de: http://cursosaeppap.exlibrisediciones.com/files/49-196-fichero/10_curso_Inteligencia%20emocional_jimenez_jimenez.pdf

- Kelly, R. (2010). A Learner-Centered, Emotionally Engaging Approach to Online Learning, (pp. 1). *Online Cl@ssroom, Junio(2009), 1*. Recuperado de: http://www.vcu.edu/cte/resources/newsletters_archive/OC0906.pdf (Consultado en 13-05-13)
- León Barroso, H. (2012). Pantallas. De la Generación del Pulgar a la Generación del Índice, (pp. 177-181). *En Teknocultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 9(1), 180. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3985571.pdf>
- Lindgren, R. y McDaniel, R. (2012). Transforming online learning through narrative and student agency. *Educational Technology & Society*, (pp. 344–355). 15(4), 353. Recuperado de: http://ifets.info/journals/15_4/29.pdf
- Magni, P. (1996). The design and development of a hypertext environment for adult learners of Italian. Recuperado de: <http://www.columbia.edu/~pm257/language/OnLearnerAgency.htm>
- Marquès Graells P. (2000). Criterios de Calidad para los Espacios Web de Interés Educativo. Recuperado de: <http://peremarques.pangea.org/caliweb.htm>
- Mayer, J.D. & Cobb, C.D. (2000). Educational policy on emotional intelligence: Does it make sense? (pp. 163-183). *Educational Psychology Review*, 12, 165. Recuperado de: <http://www.unh.edu/personalitylab/Reprints/RP2000-MayerCobb.pdf>
- Morón Macías, M. C. (2010). Una herramienta para aprender: El ordenador en las aulas de educación infantil, (pp. 1-11). *En Temas para la Educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*, 9(58), 10. <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7370.pdf>
- Negroponte, N. (1995). *El Mundo Digital*. Barcelona: Ediciones B.
- Palou, N. (2011). Hacia la era post PC. En *Cooking Ideas*. Recuperado de: <http://www.cookingideas.es/hacia-la-%C2%ABera-post-pc%C2%BB-20110301.html> (Consultado en 10-04-13)
- Prensky, M. (2006). Digital Natives, Digital Immigrants: Do they really think differently? On the Horizon, (pp. 1-6) 9(6), 1. Recuperado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>
- Roig Vila, R. (2011). En Martínez Sánchez, F. y Solano Fernández, I. (Coord.) *Comunicación y relaciones sociales de los jóvenes en la red*. Murcia: Marfil. Universidad de Murcia.
- Sádaba C. y Bringué X. (2010). Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: Rasgos configuradores de una generación interactiva, (pp. 86-104). *En CEE Participación Educativa*, 15 noviembre 2010. <http://www.generacionesinteractivas.org/upload//Ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20espa%C3%B1oles%20ante%20las%20pantallas.pdf>
- Salovey, P. & Mayer, J.D. (1990). Emotional Intelligence. Imagination, Cognition and Personality, (pp. 185-211) 9. Recuperado de: http://www.unh.edu/emotional_intelligence/EIAssets/EmotionalIntelligenceProper/EI1990%20Emotional%20Intelligence.pdf
- Shapiro Lawrence E. (1997) *La inteligencia emocional de los niños*. México: Vergara Editor.
- Sugata Mitra (1999). *Hole in the Wall*. Recuperado de: <http://www.hole-in-the-wall.com/index.html>
- Tapscott, D. (2009). *La era digital. Cómo la generación net está transformando al mundo*. México: McGraw Hill
- Zabalza, M.A. (1987). *Diseño y desarrollo curricular*. Madrid: Narcea.

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación

1. Identificación

Nombre	
Desarrollador	
Soporte del dispositivo	
Localización	Link
	Código QR
Breve descripción	
Destinatarios	
Valoración media de los usuarios	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Identificar, reconocer y valorar las propias emociones</p>	1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Control de impulsos, independencia</p>	1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5			
	Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna</p>	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5				
	Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones</p>	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5				
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión</p>	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5				
Habilidades Sociales	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros</p>	1	2	3	4	5			
1	2	3	4	5					
Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Optimismo, fijación de metas y afán de superación</p>	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5				
Creatividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad</p>	1	2	3	4	5			
1	2	3	4	5					

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

							Observaciones					
Composición general del contenido		1	2	3	4	5						
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1	2	3	4	5						
	Legibilidad: traking, kerning, largo de línea	1	2	3	4	5						
	Uso del color	1	2	3	4	5						
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1	2	3	4	5					
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1	2	3	4	5					
		Iconos y metáforas de entorno	1	2	3	4	5					
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1	2	3	4	5					
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5					
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5					
		Color	1	2	3	4	5					
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real	<input type="checkbox"/> Real animada										
	<input type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Ilustración animada										
Contraste con el fondo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
	<input type="checkbox"/> Del texto	<input type="checkbox"/> De las imágenes										
Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> F. anclaje	1					2	3	4	5		
	<input type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación											
Uso de contenido multimedia	<input type="checkbox"/> Sonido	<input type="checkbox"/> Texto	1					2	3	4	5	
	<input type="checkbox"/> Vídeo	<input type="checkbox"/> Gráficos	Relación entre elementos									
	<input type="checkbox"/> Otros											
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...	1	2	3	4	5						
	Ejecución, velocidad y visualización de navegación.	1	2	3	4	5						
	Nivel de interacción	1	2	3	4	5						
	<input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo											
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad		1	2	3	4	5						
Adaptación a destinatarios		1	2	3	4	5						

Anexo 2: Fichas de observación cumplimentadas con cada aplicación

Aplicación 1

1. Identificación

Nombre Empático	
Desarrollador Empaticus AB © 2012	
Soporte del dispositivo Iphone, Ipad	
Localización	Linkn https://itunes.apple.com/ar/app/empatico/id541887904?mt=8
	Código QR 
Breve descripción A través de un juego memorístico para emparejar iguales se consigue incrementar el vocabulario emocional de los usuarios.	
Destinatarios Niños mayores de cuatro años	
Valoración media de los usuarios En este momento aún no se ha establecido un promedio de valoración debido a no poseer suficientes valoraciones.	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	No lo trabaja
		1	2	3	4	5			
	Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	En relación con tener la capacidad de nombrar y expresar las emociones.	
	1	2	3	4	5				
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	En cuanto a conocer las propias emociones para determinar la mirada objetiva o subjetiva en la toma de decisiones.		
1	2	3	4	5					
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	Tener la capacidad de reconocer las emociones de los demás.	
	1	2	3	4	5				
Habilidades Sociales	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros	1	2	3	4	5	No las trabaja		
1	2	3	4	5					

Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	1 2 3 4 5	Optimismo, fijación de metas y afán de superación	En cuanto a conocer las propias emociones para el control de la motivación.
	Creatividad	1 2 3 4 5	Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad	No la trabaja

3. Diseño (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

				Observaciones
Composición general del contenido		1 2 3 4 5		
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1 2 3 4 5		
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1 2 3 4 5		Falta justificación del texto en la introducción al juego.
	Uso del color	1 2 3 4 5		
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1 2 3 4 5	Buena estructuración y uso del espacio en pantalla
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1 2 3 4 5	
		Iconos y metáforas de entorno	1 2 3 4 5	No tiene
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1 2 3 4 5	
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1 2 3 4 5	
		Transiciones de pantalla	1 2 3 4 5	
	Color	1 2 3 4 5		Uso sencillo del color. También sirve para identificar la igualdad entre emociones.
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input type="checkbox"/> Real animada <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración <input type="checkbox"/> Ilustración animada			
Contraste con el fondo	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5		
	Del texto	De las imágenes		
Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> anclaje <input type="checkbox"/> F. relevo <input checked="" type="checkbox"/> Sin relación	1 2 3 4 5		No hay texto en el desarrollo del juego.

Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input type="checkbox"/> Vídeo Otros	<input type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Relación entre estos elementos	1	2	3	4	5	El juego se basa en la relación entre la representación gráfica de las emociones y su identificación por medio del sonido de una voz infantil.
	1	2	3	4	5				
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5				
Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5					
Nivel de interacción <input type="checkbox"/> Alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5					
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad			<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5					
Adaptación a usuarios			<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	La estructura del juego basado en la relación entre el sonido y las imágenes la hacen aplicable a edades muy tempranas.
1	2	3	4	5					

Aplicación 2

1. Identificación

Nombre Emotions Diary	
Desarrollador Continuum	
Soporte del dispositivo Android	
Localización	Link https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.com.continuum.cbtbasicemotionsdiary&feature=search_result?t=W251bGwsMSwyLDEsInBsLmNvbS5jb250aW51dW0uY2J0YmFzaWNlbW90aW9uc2RpYXJ5Ii0.
	Código QR 
Breve descripción Esta aplicación se basa en la terapia cognitiva-conductual. Con esta aplicación el usuario puede grabar sus emociones básicas de un día o a lo largo de éste y verlas representadas en distintos tipos de gráficas. Es posible enviar un informe de estos datos.	
Destinatarios A partir de 6 años en adelante	
Valoración media de los usuarios (del 1 al 5): 5	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	La aplicación se basa en el reconocimiento de las propias emociones
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	El ser consciente de las propias emociones posibilita un control de éstas.
		1	2	3	4	5			
	Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	Posibilita el poder expresar las emociones	
	1	2	3	4	5				
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	El conocer las propias emociones facilita la toma de decisiones ante un problema		
1	2	3	4	5					
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	Conociendo las propias emociones es posible reconocer las de los demás e identificarse con ellas. Promoviendo una mayor comprensión ante las posturas de otros.	
	1	2	3	4	5				
Habilidades Sociales	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión,	1	2	3	4	5	El conocer las propias emociones fomenta la tolerancia y la compasión hacia otros.		
1	2	3	4	5					

			confianza y responsabilidad ante otros					
Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	1	2	3	4	5	Optimismo, fijación de metas y afán de superación	No se contempla
	Creatividad	1	2	3	4	5	Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad	No se contempla

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

							Observaciones				
Composición general del contenido		1	2	3	4	5					
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1	2	3	4	5					
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1	2	3	4	5	No existen líneas de texto				
	Uso del color	1	2	3	4	5					
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1	2	3	4	5	Se necesitaría una interface más atractiva y compuesta por diferentes tipos de estos elementos.			
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1	2	3	4	5	Menú superior con botones de iconos que identifican el contenido			
		Iconos y metáforas de entorno	1	2	3	4	5	Iconos de menú			
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1	2	3	4	5	Pocos pasos de pantalla. Algunos repetitivos.			
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5				
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5				
		Color	1	2	3	4	5	Muy escaso.			
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada					Iconos				
Contraste con el fondo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	<input type="checkbox"/> Del texto <input type="checkbox"/> De las imágenes
Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> F. anclaje <input checked="" type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	1	2	3	4	5	Los iconos simbolizan el menú principal, el informe y el tipo de gráficos disponibles.				

Uso de contenido multimedia	<input type="checkbox"/> Sonido <input type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Relación entre estos elementos	
	1	2	3	4	5					
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5		
	1	2	3	4	5					
	Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5						
Nivel de interacción		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5		Se echa en falta el que el usuario pueda realizar anotaciones sobre la emoción que afirma tener. Y el poder agregar otro tipo de emociones de manera personalizada.	
1	2	3	4	5						
<input checked="" type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo										
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad			<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5		
1	2	3	4	5						
Adaptación a destinatarios			<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	<p>Necesidad de una interface más elaborada y con más elementos visuales.</p> <p>Está en inglés aunque sólo especifica emociones, palabras fácilmente comprensibles.</p>	
1	2	3	4	5						

Aplicación 3

1. Identificación

Nombre Manos quietas	
Desarrollador Juan Carlos González Montesino	
Soporte del dispositivo Iphone, Ipad	
Localización	Link https://itunes.apple.com/es/app/manos-quietas-lite/id559806309?mt=8
	Código QR 
Breve descripción Se trata de un reproductor de vídeo con la particularidad de que solo reproducirá un vídeo mientras el niño apoya sobre la pantalla del tablet dos, tres o cuatro dedos de cada mano a ambos lados de la pantalla. De esta forma, para poder ver el video elegido por un adulto, está obligado a permanecer en la posición correcta ante la tablet. Si levanta un solo dedo de la pantalla, un telón comenzará a bajar tapando el vídeo y sólo se recupera el visionado si vuelve la posición correcta. El propósito es que el niño sea capaz de adquirir el hábito de permanecer en la posición correcta y tranquila en la mesa de trabajo para propiciar un mejor aprendizaje.	
Destinatarios Mayores de 4 años	
Valoración media de los usuarios: No existe baremo para la valoración de los usuarios pero las reseñas realizadas por éstos en el sitio de descarga son muy positivas.	

1. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	No consta
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	La aplicación dirige la actividad directamente hacia el control de impulsos.
		1	2	3	4	5			
Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5			
1	2	3	4	5					
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	Fomenta la disciplina entendida como lograr un hábito en cuanto a la forma de disponerse ante el aprendizaje.		
1	2	3	4	5					
	Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	No consta
1	2	3	4	5					

Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Habilidades Sociales	1 2 3 4 5	No consta
	Automotivación	1 2 3 4 5	Fomenta la fijación de metas y el afán de superación en cuanto a lograr mantenerse en la misma posición durante el mayor tiempo posible.
	Creatividad	1 2 3 4 5	

2. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

			Observaciones	
Composición general del contenido		1 2 3 4 5		
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1 2 3 4 5	Tipografía llamativa, clara y con un alto grado de legibilidad.	
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1 2 3 4 5	No existen líneas de texto	
	Uso del color	1 2 3 4 5	Sólo colores rojo, azul y blanco. Muy llamativo y contrastado.	
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1 2 3 4 5	
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1 2 3 4 5	Muy intuitivo
		Iconos y metáforas de entorno	1 2 3 4 5	Uso del telón y siluetas del lugar que han de ocupar las manos en la pantalla.
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1 2 3 4 5	
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1 2 3 4 5	
		Transiciones de pantalla	1 2 3 4 5	

	Color	1	2	3	4	5						
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada	Telón									
Contraste con el fondo	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
	<input checked="" type="checkbox"/> Del texto						<input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes					
Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> F. anclaje <input checked="" type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	1	2	3	4	5	La imagen del telón representa la pausa y la continuación del vídeo que se está visualizando					
Uso de contenido multimedia	<input type="checkbox"/> Sonido <input checked="" type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	1	2	3	4	5	Relación entre estos elementos				
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...						1	2	3	4	5	
	Ejecución, velocidad y visualización de navegación.						1	2	3	4	5	
	Nivel de interacción						1	2	3	4	5	
	<input checked="" type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo						El desarrollo del vídeo se basa en la interacción del alumno.					
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad							1	2	3	4	5	
Adaptación a destinatarios							1	2	3	4	5	Poco texto. Mensajes concretos. Muy visual.

Aplicación 4

1. Identificación

Nombre Horacio. El cerdito que quería ser caballo de carreras.	
Desarrollador Next Stage	
Soporte del dispositivo Apple y Android	
Localización	Link Apple: https://itunes.apple.com/es/app/id615292592?mt=8 Android: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nextstage.horacio&feature=search_result#?t=W251bGwsMSwyLDEsImNvbS5uZXh0c3RhZ2UuaG9yYWNPbyJd
	Código QR Android:  Apple: 
Breve descripción Con esta aplicación los niños podrán aprender y practicar el idioma inglés con juegos y una canción karaoke mientras desarrollan su potencial, y disfrutar aprendiendo del cuento de Horacio, un cerdito que comprendió la importancia de saber quién es uno mismo y de fijarse sus propias metas.	
Destinatarios 4 a 7 años	
Valoración media de los usuarios No consta en ninguna de los sistemas de soporte.	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

	Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Autoconocimiento Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	La moraleja del cuento, base de las actividades de la aplicación trata sobre el saber identificar, reconocer y valorar quién es uno mismo y qué quiere en su vida.
		1	2	3	4	5		
		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Autocontrol Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	El cuento muestra la importancia de la reflexión frente a la actuación meramente impulsiva.
		1	2	3	4	5		
<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Asertividad Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna.	1	2	3	4	5	El mensaje del cuento muestra cómo el protagonista se siente mal y necesita comunicarse con otros.		
1	2	3	4	5				
<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Proactividad Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	La actuación del protagonista de la narración enseña a los niños cómo con esfuerzo se tiene la oportunidad de intentar llegar a nuestros objetivos. Al final de la historia son los niños los que han de tomar la decisión de cuál será el desenlace del cuento.		
1	2	3	4	5				

	Interpersonales	Empatía	1 2 3 4 5	Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	Se refleja en la figura del amigo del protagonista del cuento, el caballo. Que se pone en su lugar para intentar ayudarlo.
		Habilidades Sociales	1 2 3 4 5	Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros	Lo representa la figura del caballo mediante una actitud de respeto y tolerancia ante su compañero.
	Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	1 2 3 4 5	Optimismo, fijación de metas y afán de superación	La fijación de metas y el afán de superación es la base del aprendizaje que pretende transmitir la aplicación.
		Creatividad	1 2 3 4 5	Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad	La aplicación deja que sean los niños los que elijan entre dos finales alternativos o escriban ellos mismos el final del cuento. Contiene fichas de dibujo para pintar a los personajes en la misma tablet.

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

				Observaciones
Composición general del contenido		1 2 3 4 5		
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1 2 3 4 5		La letra del cuento es en mayúscula y palo seco para adaptarse a los usuarios más pequeños.
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1 2 3 4 5		Interlineado demasiado estrecho
	Uso del color	1 2 3 4 5		Blanco. La legibilidad no es del todo adecuado en función de sus destinatarios.
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1 2 3 4 5	Los frames enmarcan cada bloque de texto
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1 2 3 4 5	Bien estructurado. Es posible ocultar el menú de opciones durante el desarrollo de la narración. Se necesita la interacción del usuario para el paso de pantalla.
		Iconos y metáforas de entorno	1 2 3 4 5	Iconos de menú en un color muy parecido al usado en el resto de elementos.
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla		Redirección al menú principal, opciones técnicas u otras actividades de la aplicación.

		1	2	3	4	5	Hipervínculos a otras aplicaciones del mismo desarrollador.											
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5											
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5											
		Color	1	2	3	4	5	Las pantallas del cuento usan un solo color con elementos en distintas tonalidades.										
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada						Las ilustraciones son especialmente características porque poseen un gran carácter comunicativo.										
Contraste con el fondo	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> Del texto	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes	1	2	3	4	5						Toda la composición gráfica se ha realizado con un solo color granate. El fondo también posee tonalidades marrones y resulta correcto con el texto blanco y armonioso con los elementos gráficos.
1	2	3	4	5														
1	2	3	4	5														
Relación imágenes con el texto	<input checked="" type="checkbox"/> F. anclaje <input type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>					1	2	3	4	5							
1	2	3	4	5														
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Relación entre estos elementos					1	2	3	4	5	Es posible leer el cuento uno mismo mediante el texto o escucharlo mediante la voz de un narrador.					
	1	2	3	4	5													
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>					1	2	3	4	5	Los pasos de pantalla los realiza el usuario. El usuario establece el ritmo de lectura.					
	1	2	3	4	5													
Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>					1	2	3	4	5							
1	2	3	4	5														
Nivel de interacción		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>					1	2	3	4	5	Al final del cuento el niño puede dibujar a los protagonistas o jugar a juegos que afianzan el aprendizaje realizado. Y se le permite escribir un final al cuento o elegir entre dos alternativas que ofrece la aplicación.						
1	2	3	4	5														
<input checked="" type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo																		
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>					1	2	3	4	5	Con texto y sonido.							
1	2	3	4	5														
Adaptación a destinatarios	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>					1	2	3	4	5	La legibilidad no es del todo correcta pero se puede activar el sonido y ser adaptable a cualquier usuario.							
1	2	3	4	5														

Aplicación 5

1. Identificación

Nombre You did it!	
Desarrollador Mobilesce Inc.	
Soporte del dispositivo Apple	
Localización	Link https://itunes.apple.com/es/app/you-did-it/id430533391?mt=8
	Código QR 
Breve descripción You did it! es una aplicación interactiva en la que participan tanto los padres como sus hijos. Se trata de motivar a los niños a hacer sus tareas, por lo cual los padres pueden establecer una lista de tareas consensuadas o no con su hijo y llevar un control sobre si las realiza o no. Los niños se pueden crear un avatar personalizado que les represente y cada vez que lleven a cabo una tarea de la lista la señalarán para que los padres comprueben que la ha realizado, previamente los padres tendrán que haber introducido su contraseña para acceder al espacio destinado a ellos. Con la realización de las tareas los niños podrán ganar pegatinas digitales animadas y otras recompensas. También podrán canjear sus puntos por aquellas recompensas que los padres hayan establecido, por ejemplo: 5 puntos=un trocito de chocolate; 40 puntos= ir al zoo.	
Destinatarios Padres y niños a partir de 4 años	
Valoración media de los usuarios No consta	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	No se refleja
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	La aplicación fomenta que el niño intente autocontrolar su comportamiento por la consecución de una meta.
		1	2	3	4	5			
Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	No se refleja		
1	2	3	4	5					
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	Se pretende la responsabilidad en las tareas y la disciplina en la adquisición de buenos hábitos de comportamiento.		
1	2	3	4	5					
	Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	No se refleja
1	2	3	4	5					

Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Habilidades Sociales	1 2 3 4 5	Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros	
	Automotivación	1 2 3 4 5	Optimismo, fijación de metas y afán de superación	La aplicación persigue que el niño se fije metas y desarrolle el afán de superación por la consecución de las mismas.
	Creatividad	1 2 3 4 5	Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad	Posee cierto grado de creatividad en relación a la creación de los avatares personalizados a gusto del niño y en función de cómo se represente a sí mismo.

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

			Observaciones					
Composición general del contenido		1 2 3 4 5						
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1 2 3 4 5						
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1 2 3 4 5						
	Uso del color	1 2 3 4 5						
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1 2 3 4 5	La estructuración de las ventanas resulta muy armónica y ordenada.				
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1 2 3 4 5					
		Iconos y metáforas de entorno	1 2 3 4 5	Se echan en falta un mayor número de iconos y metáforas visuales para los niños más pequeños que no dominan la lectura.				
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1 2 3 4 5					
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1 2 3 4 5					
		Transiciones de pantalla	1 2 3 4 5					
		Color	1 2 3 4 5	Uso de colores atrayentes				

Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada											
Contraste con el fondo	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> Del texto	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes	1	2	3	4	5	<p>Las imágenes poseen un alto grado de contraste.</p> <p>Debido a una alta saturación de los colores de fondo el texto no posee mucho contraste con el fondo.</p>
1	2	3	4	5									
1	2	3	4	5									
Relación imágenes con el texto	<input checked="" type="checkbox"/> F. anclaje <input type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	<p>El texto siempre hace alusión a la imagen. La cual lo complementa.</p>					
1	2	3	4	5									
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input checked="" type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> <p>Relación entre estos elementos</p>	1	2	3	4	5	<p>Todos los elementos se materializan en animaciones y explicaciones acerca de la consecución de las tareas que se han de realizar.</p>				
	1	2	3	4	5								
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5					
	1	2	3	4	5								
Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5						
1	2	3	4	5									
Nivel de interacción		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	<p>La interacción tiene lugar al conseguir efectuar una tarea o personalizar un avatar. En el resto de animaciones y pantallas no hay.</p>					
1	2	3	4	5									
<input type="checkbox"/> Alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo													
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5						
1	2	3	4	5									
Adaptación a destinatarios		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	<p>Los avatares son personajes adolescentes con los que no se identificarían niños más pequeños.</p> <p>Faltan más elementos visuales que faciliten la comprensión a niños de 3 a 5 años que no dominan la lectura.</p>					
1	2	3	4	5									

Aplicación 6

1. Identificación

Nombre Mood Pal, Daily Music Emotions	
Desarrollador Patagonia Labs	
Soporte del dispositivo Apple	
Localización	Link https://itunes.apple.com/mx/app/mood-pal-daily-music-emotions/id492242448?mt=8
	Código QR 
Breve descripción Esta aplicación es un programa descargable que necesita conexión wifi para su ejecución. Su actividad se centra en que el usuario seleccione la emoción que posee en un determinado momento para que la aplicación realice una selección de la música y la imagen más apropiada acorde a su estado de ánimo. Seguidamente se reproduce la música seleccionada, con la opción de encontrarla en itunes si se quiere, y se visualiza la imagen que más puede representar el estado de ánimo que ha seleccionado el usuario de entre las siguientes: felicidad, relajación, melancolía, amor y entusiasmo. De esta manera se le proporciona al usuario tanto una representación sonora como gráfica de su estado emocional.	
Destinatarios A partir de 6 años	
Valoración media de los usuarios Muy buena	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	Se pretende que el usuario sea capaz de identificar la emoción que posee para relacionarla con la música y la imagen que genera la aplicación.
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	No consta
		1	2	3	4	5			
	Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	La música y las representaciones gráficas son una forma de expresión de las emociones.	
1	2	3	4	5					
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	No consta		
1	2	3	4	5					
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	No consta	
1	2	3	4	5					

Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Habilidades Sociales	1 2 3 4 5	No consta
	Automotivación	1 2 3 4 5	En el caso de que las emociones que experimenta la persona sean positivas el reforzarlas con música e imágenes puede resultar bueno para propiciar el optimismo.
	Creatividad	1 2 3 4 5	El usuario puede intentar modificar sus emociones escuchando música y viendo imágenes seleccionadas para otros estados de ánimo y alterar el suyo propio.

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

			Observaciones	
Composición general del contenido		1 2 3 4 5		
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1 2 3 4 5		
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1 2 3 4 5	No existen líneas de texto	
	Uso del color	1 2 3 4 5	Todos los textos dispuestos en la pantalla están en blanco para no molestar la visualización de las imágenes que se exponen al fondo.	
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1 2 3 4 5	Los frames son transparentes para no molestar la visualización de las imágenes.
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1 2 3 4 5	Todo se muestra en una sola pantalla. Muy bien ordenado.
		Iconos y metáforas de entorno	1 2 3 4 5	Los iconos del reproductor de sonido son claros y se encuentran bien estructurados en la composición general de la pantalla.

	Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1 2 3 4 5	Hipervínculos a itunes o a información sobre el tiempo.	
Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1 2 3 4 5	Alta definición de las imágenes	
	Transiciones de pantalla	1 2 3 4 5	No hay	
	Color	1 2 3 4 5	Alta resolución y contraste.	
Tipo de imágenes	<input checked="" type="checkbox"/> Real <input type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada	Paisajes y objetos de la naturaleza	
Contraste con el fondo	<input type="checkbox"/> Del texto <input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes	1 2 3 4 5	Los elementos son casi transparentes	
Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> F. anclaje <input checked="" type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	1 2 3 4 5	Las imágenes pretenden explicar las emociones del usuario por sí solas.	
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	Relación entre estos elementos 1 2 3 4 5	El contenido multimedia se reduce al sonido y a la transición de imágenes estáticas. Pero no están vinculados entre sí.
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...	1 2 3 4 5	No hay animaciones ni datos.	
	Ejecución, velocidad y visualización de navegación.	1 2 3 4 5	La transición entre imágenes es muy lenta.	
	Nivel de interacción	1 2 3 4 5		
	<input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> Bajo			
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad		1 2 3 4 5	No contiene instrucciones. Se basa en el aprendizaje intuitivo.	
Adaptación a destinatarios		1 2 3 4 5	Esta aplicación está enfocada a niños y adultos mayores de 6 años. Pero las imágenes y la música están más seleccionadas en función de usuarios de más edad. El único texto que posee es el que define la emoción, está en inglés. Pero lo acompaña su emoticono representando dicha emoción. Es entendible.	

Aplicación 7

1. Identificación

Nombre PicsArts Kids	
Desarrollador PicsArts	
Soporte del dispositivo Andord	
Localización	Link https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picsart.kids&hl=es
	Código QR 
Breve descripción Esta aplicación basa su actividad en el fomento de la creatividad a través de un producto muy elaborado y de gran calidad. Los niños podrán elegir entre diferentes ilustraciones para colorear como más les guste utilizando solamente el dedo sobre la pantalla. También cuenta con diferentes tipos de brochas para colorear. Además, tiene una zona para el dibujo libre y fomentar así su creatividad. Incluso posee una sección donde aprender a dibujar con interesantes consejos.	
Destinatarios Niños a partir de 2 años	
Valoración media de los usuarios Muy alta	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	No consta
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	No consta
		1	2	3	4	5			
	Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td style="background-color: #f8d7da;">4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	La expresión a través de métodos artísticos, como puede ser el dibujo, es una forma de expresar las emociones.	
	1	2	3	4	5				
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	No consta		
1	2	3	4	5					
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	No consta	
	1	2	3	4	5				
Habilidades Sociales	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros	1	2	3	4	5	No consta		
1	2	3	4	5					

Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Optimismo, fijación de metas y afán de superación</p>	1	2	3	4	5	Los consejos que proporciona la aplicación en cuanto a aprender el proceso de dibujar objetos y animales a partir de formas básicas que guían al usuario puede impulsar el afán de superación del niño por intentar expresarse lo mejor posible mediante el dibujo.
	1	2	3	4	5			
Creatividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad</p>	1	2	3	4	5	La creatividad es la competencia básica que se desarrolla con este programa. Se pretende que los niños realicen sus propias representaciones de la realidad a través de sus dibujos y coloreando y completando otros en forma de figuras y fondos que les son proporcionados desde la aplicación.	
1	2	3	4	5				

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

							Observaciones	
Composición general del contenido		1	2	3	4	5		
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1	2	3	4	5	Posee títulos para indicar los tipos de aprendizaje: Draw, Learn, Color y gallery (En inglés).	
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1	2	3	4	5	No consta	
	Uso del color	1	2	3	4	5	Uso de blanco sobre fondos de color saturado. Muy legible.	
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1	2	3	4	5	Orden y estructuración muy sencillo y funcional
		Sistema de navegación	1	2	3	4	5	Sencillo, intuitivo y funcional
		Iconos y metáforas de entorno	1	2	3	4	5	Las actividades se muestran mediante iconos que las representan y los fondos son paisajes infantiles.
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1	2	3	4	5	
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5	
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5	

	Color	1	2	3	4	5	Imágenes llamativas para niños con uso de colores vivos y saturados.	
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada						
Contraste con el fondo	<input type="checkbox"/> Del texto <input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes	1	2	3	4	5	Composición armónica.	
Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> F. anclaje <input checked="" type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	1	2	3	4	5	Las imágenes explican e ilustran por sí solas los contenidos.	
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input type="checkbox"/> Vídeo <input checked="" type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	1	2	3	4	5	Existe un contenido multimedia basado en la interacción: la pizarra para pintar.
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		1	2	3	4	5	El tiempo de cada pantalla lo marca el usuario.
	Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		1	2	3	4	5	
	Nivel de interacción		1	2	3	4	5	Es el niño el que tiene el protagonismo acerca del producto final de la actividad en todo momento. Todo está enfocado a que interactúe continuamente con la aplicación.
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad		1	2	3	4	5	No posee instrucciones pero es completamente intuitiva	
Adaptación a destinatarios		1	2	3	4	5	Todos sus elementos están dirigidos al público infantil, imágenes, sonido y texto.	

Aplicación 8

1. Identificación

Nombre Social Adventures	
Desarrollador All4mychild	
Soporte del dispositivo Apple	
Localización	Link https://itunes.apple.com/us/app/social-adventures/id468235375?mt=8
	Código QR 
<p>Breve descripción Social Adventures es una aplicación de actividades para niños con el fin de desarrollar las habilidades sociales. Está creada por terapeutas especialistas en el tema del habla y el aprendizaje. Incluye un programa de aprendizaje estructurado en ocho semanas. Los usuarios pueden seguir este programa, o simplemente utilizar las lecciones de habilidades específicas por medio de actividades y juegos gráficos individuales, destinados a grupos e incluso, para el aula.</p> <p>Los niños pueden aprender a través de interactuar con aventuras sociales ordenadas en siete áreas: iniciar el contacto social, el desarrollo de la conversación, defenderse y comprometerse, seguir unas reglas, habilidades de interpretación no verbal, la utilización del espacio y el uso del humor.</p>	
Destinatarios 5 años en adelante	
Valoración media de los usuarios Sin valorar	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	Conocer y valorar las propias limitaciones a la hora de la socialización
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	El control de impulsos es fundamental para las habilidades sociales.
		1	2	3	4	5			
Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	Hay actividades enfocadas a defender las propias ideas y pensamientos ante los demás.		
1	2	3	4	5					
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	Las actividades y animaciones reflejan el proceso que se ha de seguir ante una toma de decisiones.		
1	2	3	4	5					
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	Fomento de la responsabilidad social y el tener en cuenta diferentes puntos de vista.	
	1	2	3	4	5				
Habilidades Sociales	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Colaboración, respeto hacia los	1	2	3	4	5	La base de la aplicación es el adquirir habilidades sociales		
1	2	3	4	5					

			demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros	para aprender a desenvolverse en situaciones sociales y con otras personas.
Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	1 2 3 4 5	Optimismo, fijación de metas y afán de superación	Los juegos y ejercicios que refuerzan los aprendizajes fomentan la superación de los propios miedos y la fijación de metas.
	Creatividad	1 2 3 4 5	Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad	En algunas actividades se brinda la posibilidad al niño de orientar su conducta hacia una u otra dirección de forma libre y personal.

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

			Observaciones					
Composición general del contenido			1	2	3	4	5	
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica		1	2	3	4	5	
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea		1	2	3	4	5	Falta justificar los párrafos
	Uso del color		1	2	3	4	5	Hay fuentes en blanco que no poseen mucho contraste con el fondo y dificultan la lectura.
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1	2	3	4	5	Muy organizadas
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1	2	3	4	5	Botones siempre visibles.
		Iconos y metáforas de entorno	1	2	3	4	5	Timón como menú
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1	2	3	4	5	
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5	
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5	
	Color		1	2	3	4	5	Excesivo uso del azul
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración		<input type="checkbox"/> Real animada <input type="checkbox"/> Ilustración animada					
Contraste con el fondo		1 2 3 4 5	1	2	3	4	5	Los iconos de menú son de tonalidad parecida al resto de la pantalla
		<input checked="" type="checkbox"/> Del texto	<input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes					

Relación imágenes con el texto	<input type="checkbox"/> F. anclaje <input checked="" type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Mucha información se presenta de forma muy visual	
1	2	3	4	5					
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input checked="" type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Relación entre estos elementos	1	2	3	4	5	
	1	2	3	4	5				
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	La marca el usuario
	1	2	3	4	5				
Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	La marca el usuario	
1	2	3	4	5					
Nivel de interacción		<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	El usuario rellena actividades, ejercicios y participa de los juegos propuestos por la aplicación.	
1	2	3	4	5					
<input type="checkbox"/> Alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo									
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad			<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Las instrucciones son comprensibles y existe un lugar de información sobre cómo realizar las actividades para los padres.
1	2	3	4	5					
Adaptación a destinatarios			<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Presenta la información de forma muy visual. Las instrucciones son explicadas con un vocabulario básico y sencillo.
1	2	3	4	5					

Aplicación 9

1. Identificación

Nombre Emociones	
Desarrollador Juan Arturo Puig Ontiveros © Salvatella 2012	
Soporte del dispositivo Apple	
Localización	Link https://itunes.apple.com/es/app/coleccion-emociones/id500047073?mt=8
	Código QR 
Breve descripción Esta aplicación se ha desarrollado con el objetivo de que los niños aprendan a reconocer todo tipo de emociones es el objetivo de la aplicación que se organiza en forma de cuentos. La historia sigue a Ana y Javier, que van pasando por diferentes aventuras que permiten a los niños reconocer, aprender y poner en práctica los sentimientos que experimentan: miedo, tristeza, alegría, rabia, muerte, preocupación... ante determinadas situaciones. La aplicación se estructura en seis cuentos, que se narran a través de los altavoces pero que también se acompañan de textos, para que los niños que ya sepan leer puedan seguirlos. Al final de cada uno de ellos hay un pequeño cuestionario para que los niños reflexionen sobre la emoción de la historia.	
Destinatarios Entre dos años y medio y ocho años	
Valoración media de los usuarios Muy buena	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	El fin último de esta colección de cuentos es identificar, valorar y reflexionar sobre las propias emociones.
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	Hay cuentos, por ejemplo en el que se trabaja la rabia, que pretenden concienciar al niño de la importancia del autocontrol.
		1	2	3	4	5			
	Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	En todos los cuentos aparece la importancia de la comunicación para expresar lo que se siente, tanto a iguales como, sobre todo, a los padres.	
1	2	3	4	5					
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina. Resolución de problemas y toma de decisiones	1	2	3	4	5	En todos los cuentos se trata el hacer reflexionar al niño sobre cómo se siente para que finalmente tome una decisión.		
1	2	3	4	5					
Interpersonales	Empatía	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	1	2	3	4	5	Se trabaja también con las emociones de los demás y se invita al niño a que sepa reconocerlas y comprenderlas.	
1	2	3	4	5					

Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Habilidades Sociales	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> <p>Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros</p>	1	2	3	4	5	En algunos cuentos, como el que trata de la alegría, se trata la importancia de interactuar con los demás, mostrar compasión y respeto ante las emociones de los demás.
	1	2	3	4	5			
	Automotivación	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> <p>Optimismo, fijación de metas y afán de superación</p>	1	2	3	4	5	Los cuentos están impregnados de un mensaje de optimismo y alegría, y de la superación de emociones negativas como puede ser el miedo o la muerte de un ser querido.
1	2	3	4	5				
Creatividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </table> <p>Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad</p>	1	2	3	4	5	Se pretende que el niño vea la realidad de un modo optimista y para ello los cuentos se basan en metáforas que permiten al niño interpretar la realidad usando su imaginación. Faltarían más actividades de interacción para desarrollar más esta competencia.	
1	2	3	4	5				

3. Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

							Observaciones	
Composición general del contenido		1	2	3	4	5		
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1	2	3	4	5	Los cuentos se pueden leer en letra mayúscula o minúscula, según convenga al lector.	
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1	2	3	4	5		
	Uso del color	1	2	3	4	5		
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1	2	3	4	5	Buena estructura
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1	2	3	4	5	
		Iconos y metáforas de entorno	1	2	3	4	5	No hay. No lo necesita
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1	2	3	4	5	
	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5	
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5	

	Color	1	2	3	4	5	Se comunican muchas emociones con el uso del color a lo largo de las historias. También sirve como elemento diferenciador de cada cuento.									
Tipo de imágenes	<input type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración animada					Se puede interactuar con algunos elementos del cuento. Las ilustraciones están muy cuidadas.									
Contraste con el fondo	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> Del texto	1	2	3	4	5	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> <input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes	1	2	3	4	5				
1	2	3	4	5												
1	2	3	4	5												
Relación imágenes con el texto	<input checked="" type="checkbox"/> F. anclaje <input type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Muestran de forma gráfica lo relatado por los altavoces o lo leído en el texto.								
1	2	3	4	5												
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input type="checkbox"/> Vídeo <input checked="" type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Relación entre estos elementos			Otros: Animaciones				
	1	2	3	4	5											
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5								
	1	2	3	4	5											
Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	La velocidad de paso de pantalla la determina el usuario								
1	2	3	4	5												
Nivel de interacción <input type="checkbox"/> Alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	Se pueden animar elementos en cada pantalla de los cuentos y al final de cada uno hay una actividad para identificar y reflexionar sobre la emoción del cuento								
1	2	3	4	5												
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5									
1	2	3	4	5												
Adaptación a destinatarios		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5									
1	2	3	4	5												

Aplicación 10

1. Identificación

Nombre My DPS	
Desarrollador The Language Express, Inc	
Soporte del dispositivo Apple & Android	
Localización	Link Apple: https://itunes.apple.com/us/app/my-dps/id513477150?mt=8 Android: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thelanguageexpress.thesocialexpress.mydps&feature=search_result#?t=W251bGwMSWYLDlEsmNvbS50aGVsYW5ndWFnZWV4cHJlc3MudGhlc29jaWFsZXhwcmVzcy5teWRwcyJd
	Código QR Apple:  Android: 
Breve descripción My DPS es una aplicación para enseñar emociones y técnicas de resolución de problemas a niños. La aplicación se centra en la identificación de una variedad de emociones a través de las expresiones faciales, el lenguaje corporal y el lenguaje escrito y/o hablado, y sugiere estrategias de afrontamiento para hacer frente a una serie de situaciones sociales. Mi DPS es la abreviatura de "Mi Problem Solver Digital" y utiliza videos de animación para mostrar situaciones sociales y estrategias de afrontamiento para situaciones cotidianas que pueden vivir los niños. Tanto éstos como los adultos pueden personalizar la aplicación añadiendo sus propias imágenes y texto a las emociones y a las estrategias de afrontamiento.	
Destinatarios Niños a partir de 6 años	
Valoración media de los usuarios Muy buena	

2. Contenido didáctico-emocional (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

		Habilidades	Tipo de actividades	Observaciones					
Dimensiones de la inteligencia emocional	Intrapersonales	Autoconocimiento	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Identificar, reconocer y valorar las propias emociones	1	2	3	4	5	La aplicación pretende que los niños sean capaz de identificar las emociones a través de la expresión facial y de lo que están sintiendo. Y a partir de esto poder interpretarlas.
		1	2	3	4	5			
		Autocontrol	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Control de impulsos, independencia	1	2	3	4	5	Se muestra el camino de la reflexión por medio de animaciones e ilustraciones para lograr el autocontrol de los impulsos y conseguir independencia a la hora de tomar decisiones sin impulsividad.
		1	2	3	4	5			
Asertividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Expresar lo que se piensa, se siente, se desea o se necesita de una manera clara y oportuna	1	2	3	4	5	Esta habilidad se trabaja con los niños por medio de actividades para la resolución de problemas.		
1	2	3	4	5					
Proactividad	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> Responsabilidad propia y disciplina.	1	2	3	4	5	La base de la enseñanza de esta aplicación es la resolución de problemas y la toma de		
1	2	3	4	5					

			Resolución de problemas y toma de decisiones	decisiones cuando se detecta una emoción negativa.
Interpersonales	Empatía	1 2 3 4 5	Tomar en cuenta diferentes puntos de pensar y sentir, responsabilidad social: cuidado del medio, amabilidad y comprensión	Mediante actividades se fomenta el identificar las emociones para reconocerlas, no sólo en sí mismo, sino también en los demás.
	Habilidades Sociales	1 2 3 4 5	Colaboración, respeto hacia los demás, tolerancia, compasión, confianza y responsabilidad ante otros	No consta
Manejo del estrés y capacidad de adaptación	Automotivación	1 2 3 4 5	Optimismo, fijación de metas y afán de superación	Se persigue que el niño tenga el afán de superación de sus propios miedos ante la toma de decisiones y las emociones negativas.
	Creatividad	1 2 3 4 5	Flexibilidad, originalidad, voluntad de modificar o transformar la realidad	Algunas actividades permiten que el niño exprese su punto de vista y emociones al respecto de un hecho. Se pueden incorporar fotos propias y personalizarlas con texto para identificar la emoción y la estrategia de afrontamiento.

Diseño y características técnicas (Valoración: 1: Muy Mala; 2: mala; 3: regular; 4: Buena; 5: Muy buena)

			Observaciones					
Composición general del contenido		1 2 3 4 5						
Tratamiento tipográfico	Adecuación de la elección tipográfica	1 2 3 4 5						
	Legibilidad: tracking, kerning, largo de línea	1 2 3 4 5	No existen párrafos de texto					
	Uso del color	1 2 3 4 5						
Tratamiento de la imagen	Calidad técnica y estética	Frames, tablas o ventanas estructuradas	1 2 3 4 5					
		Sistema de navegación: Posición de botones, barras de navegación, menús de opciones...	1 2 3 4 5	El sistema de navegación se basa en flechas y transiciones de pantallas. No posee un menú general pero está muy bien estructurado para la navegación hacia todo el contenido.				
		Iconos y metáforas de entorno	1 2 3 4 5	Flechas y recursos señaléticos.				
		Funcionalidad de hipervínculos y pasos de pantalla	1 2 3 4 5					

	Movimiento	Adecuación integración de medias: ralentización de carga, tamaño y definición.	1	2	3	4	5	
		Transiciones de pantalla	1	2	3	4	5	
	Color		1	2	3	4	5	
Tipo de imágenes	<input checked="" type="checkbox"/> Real <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración	<input type="checkbox"/> Real animada <input checked="" type="checkbox"/> Ilustración animada	Se pueden usar fotografías propias para identificar emociones o estrategias de afrontamiento.					
Contraste con el fondo	<input checked="" type="checkbox"/> Del texto	<input checked="" type="checkbox"/> De las imágenes	1	2	3	4	5	
Relación imágenes con el texto	<input checked="" type="checkbox"/> F. anclaje <input type="checkbox"/> F. relevo <input type="checkbox"/> F. Sin relación		1	2	3	4	5	Esto imposibilita que los niños que no sepan leer no puedan poner nombre a las emociones que se presentan.
Uso de contenido multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Sonido <input checked="" type="checkbox"/> Vídeo <input type="checkbox"/> Otros	<input checked="" type="checkbox"/> Texto <input checked="" type="checkbox"/> Gráficos	1	2	3	4	5	Relación entre estos elementos
	Velocidad de animaciones, lectura de datos...		1	2	3	4	5	La velocidad de las animaciones es adecuada y son de corta duración.
	Ejecución, velocidad y visualización de navegación.		1	2	3	4	5	
	Nivel de interacción <input type="checkbox"/> Alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo		1	2	3	4	5	Se pueden utilizar fotos o imágenes propias para identificar las emociones al igual que con la estrategia que se puede usar ante ellas.
Concreción en las instrucciones del juego y/o actividad			1	2	3	4	5	Es bastante intuitivo en cuanto a su funcionamiento.
Adaptación a destinatarios			1	2	3	4	5	Actualmente sólo se encuentra disponible en inglés. Faltaría la opción de texto hablado para los no lectores.