

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Búho Gris, videojuego para niños.

Luis Fernando Proaño Baca

Diseño Gráfico Comunicacional

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Diseñador Gráfico Comunicacional

Quito, 21 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ Colegio de Comunicación y Artes
Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Búho Gris, videojuego para niños

Luis Fernando Proaño Baca

Rodrigo Muñoz, MFA. Design for Social Innovation

Quito, 21 de diciembre de 2021

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: **Luis Fernando Proaño Baca**

Código: 00208559

Cédula de identidad: 1719593715

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Búho Gris es un videojuego que busca concientizar y enseñar a niños pequeños a identificar los diferentes síntomas de la ansiedad, que pueden detonar en trastornos psicológicos más graves como la depresión. Se centra en un salón de clases y propone situaciones reales frente a posibles episodios que pueden detonar con la ansiedad.

Palabras clave: niños, ansiedad, trastornos, enseñar, concientizar, depresión.

ABSTRACT

Gray Owl it's a game seeks to raise awareness and teach young children to identify the different symptoms of anxiety, which can trigger more serious psychological disorders such as depression. It is focused in a classroom and proposes real situations in front of possible episodes that can lead to anxiety.

Key words: children, anxiety, disorders, teach, aware, depression.

Contenido

Introducción.....	7
Desarrollo del tema.....	8
Trastornos de Ansiedad.....	9
Solución:	10
Conclusión:	11
Referencias.....	13
Anexos	14

Introducción

Salud mental, trastornos de ansiedad en niños.

La ansiedad es una sensación o estado que todos los seres humanos tienen y experimentan durante toda su vida. Se puede manifestar como una respuesta hacia una amenaza o peligro, es una emoción que puede ayudar a enfrentar diferentes situaciones estresantes. Asimismo, puede ser muy desagradable, dependiendo la situación y la persona que la experimente, afectando a su mente y su cuerpo.

Cuando los niños están desarrollándose física y mentalmente, pueden estar en situaciones en las que la ansiedad se activa más fuerte de lo normal. Por ejemplo, la mayoría de los niños tienen miedo a los monstruos y sobre todo a la oscuridad. De la misma manera pueden experimentar otros miedos durante actividades cotidianas como; aprender a patinar, andar en bicicleta y unos de los miedos más grandes aprender a nadar. Estas situaciones son los primeros acercamientos del niño a la ansiedad.

Para cada niño es diferente las situaciones en que se presenta la ansiedad, en algunos casos, dependiendo del niño y como fue criado, la ansiedad puede presentarse en situaciones sociales. Al momento de dar un examen, cuando el profesor pide que el niño pase al pizarrón a resolver un problema, por lo general matemático, etc. Una situación bastante estresante para los niños y propicia para la ansiedad es al momento de presentarse con otros niños fuera de su entorno, puede parecer exagerado, pero a los niños les da un miedo constante ser objeto de burla por sus nuevos compañeros de clase.

La mayoría de los niños en algún punto llegan a superar estos miedos y preocupaciones que todos la viven. También, están los que no llegan a hacerlo, ya que estas emociones interfieren con sus actividades cotidianas, acarreando diferentes problemas. Uno de ellos es la falta de concentración, problemas de sociabilización con otros niños,

irritabilidad y enojos sin motivos. Cuando esto sucede y se agravan los síntomas se recomienda buscar ayuda profesional.

Desarrollo del tema

La salud mental es un tema importante ya que, es necesario conocer los diferentes síntomas de algunos trastornos para poder pedir ayuda. Cuando aparecen los primeros problemas relacionados con salud mental y no se los trata con la seriedad necesaria, la consecuencia pueden ser enfermedades más graves como puede ser el suicidio. Según la Organización Mundial de la Salud, cada 40 segundos en el mundo ocurre un suicidio (Organización Mundial de la Salud, 2021). De la misma manera UNICEF señala que ataques provocados por la ansiedad van en aumento

“... el impacto en la salud mental y el bienestar psicosocial de los niños y jóvenes está pasando factura. En América Latina y el Caribe, una encuesta reciente de U-Report de UNICEF entre los jóvenes generó más de 8.000 respuestas y reveló que más de la cuarta parte había sufrido casos de ansiedad, y un 15% depresión.” (UNICEF, 2021)

Acompañado de un problema igual de importante, los padres subestiman el sentir de sus hijos y no toman en serio cuando su hijo pasa un momento difícil. Child Mind Institute señala “lo que los distintos tipos de ansiedad tienen en común, dice el neurólogo y exmaestro Ken Schuster, PsyD, es que la ansiedad “tiende a cerrar el cerebro”, lo que hace que la escuela sea difícil para los niños ansiosos.” (Child Mind Institute, 2021).

Muchas personas piensan que la ansiedad es una excusa de los niños para tener malos comportamientos, ignorando que existen diferentes tipos de ansiedad, acompañado de confusión en los niños que no saben cómo enfrentar estas situaciones. Como se señaló

anteriormente la ansiedad ataca al cuerpo y mente del individuo, pero hay diferentes tipos de ansiedad que pueden presentarse en niños.

Trastornos de Ansiedad

Ansiedad por separación: Los niños que sufren este tipo de ansiedad se preocupan en extremo cuando se separan de sus padres o de las personas que están encargadas de su cuidado. Se manifiesta con la preocupación, malestar psicológico, niños con este trastorno tienen miedo de quedarse solos en la casa o ir a diferentes lugares como la escuela o colegio. (Child Mind Institute, 2021)

Ansiedad social: En este caso los niños presentan problemas al momento de socializar con otros niños. Además, les da miedo y se les dificulta en exceso poder participar en las clases. Los niños con este tipo de trastorno tienen miedo o rechazo a comportarse de una manera determinada y que las personas que los observan los valoren negativamente. (Child Mind Institute, 2021)

Trastorno obsesivo compulsivo (TOC): Este trastorno se presenta cuando los niños llenan su cabeza con pensamientos negativos, estresantes y no deseados. Además, los niños que padecen este trastorno buscan aliviarlo con diferentes actividades compulsivas, por ejemplo, lavarse las manos en exceso o contar hasta cierto número y repetir esto constantemente. (Child Mind Institute, 2021)

Mutismo selectivo: Los niños que padecen este trastorno tienen problemas al momento de hablar en diferentes entornos. Cuando tienen que exponer frente a sus compañeros de clase, o al momento de hablar con un profesor. Pero no presentan este problema en otra situación por ejemplo cuando está en presencia de un familiar como sus padres. (Child Mind Institute, 2021)

Es sumamente importante que los niños con trastornos de ansiedad sean tratados por un experto en salud mental. Puede ser un siquiatra o psicólogo, los padres tienen un rol sumamente importante en detectar de estos trastornos. Son las personas más cercanas de los niños es por lo que deben estar atentos a las actitudes y sus sentimientos, sobre todo escucharlos con atención.

Los trastornos de ansiedad se pueden llegar a presentar como un síntoma muy cercano a la depresión clínica. De la misma manera es común que los niños lleguen a tener depresión que es desencadenada por los diferentes trastornos de la ansiedad ya mencionados.

Solución:

Búho Gris es un proyecto que ayuda a los niños a identificar síntomas o emociones que puedan causar un trastorno de la ansiedad. Es un juego en donde los niños van a poder encontrar diferentes situaciones cotidianas, en las que se puede activar algún tipo de ansiedad. Este proyecto se pensó específicamente para niños porque es necesario que aprendan a distinguir y saber superar estos sentimientos negativos. El escenario o mundo principal es desarrollado en el aula de clases, donde la ansiedad se dispara e intensifica por diferentes situaciones: el momento de pasar a la pizarra a resolver un ejercicio, cuando llega un niño nuevo y tiene que socializar con los otros compañeros, o simplemente porque el niño se imagina cosas negativas.

El escenario comienza como un aula de clases normal, donde los colores son saturados y todo se encuentra en armonía. Para que el juego comience el personaje va a ser llamado a pasar al pizarrón. Después de esto, el escenario se irá transformando y pondrá al jugador en un tipo de situación que active algún trastorno de ansiedad. Como estos trastornos afectan tanto al cuerpo como la mente, en el juego se va a poder apreciar la manera en que se cambia de escenarios y también de sus expresiones, así se va a simular que está todo en la

mente del personaje. El objetivo es que este juego sea lo más inmersivo posible, mediante el color y sonidos que acompañarán al jugador durante su aventura.

Al finalizar cada nivel, el jugador va a presionar a su avatar el cual abrirá una pestaña contando qué tipo de ansiedad se intentó simular en ese nivel. Asimismo, habrá una guía donde se enseña al jugador a identificar los diferentes tipos de ansiedad y sus síntomas. Cada uno de los personajes tiene una pequeña historia, donde van describiendo síntomas de cada trastorno que poseen. Es sumamente importante que los niños aprendan desde corta edad a identificar estos problemas, para que conforme crezcan estas emociones no sean más fuertes y se puedan convertir en un trastorno de ansiedad.

Cuando la interrelación entre hombres y mujeres con su medio es adecuada, el desarrollo del psiquismo de los individuos se da dentro de patrones que son considerados normales. Esto lleva a disfrutar de una salud mental plena. Para esto hay diferentes actores o lugares en los que se desarrolla la salud mental, familia, amigos, escuelas entre otros. Hablar de esto y aprender a identificar los problemas de una manera temprana hace que la gente puede llegar a abrirse y contar lo que está pasando.

Conclusión:

En conclusión, este proyecto es un punto de partida para que los niños aprendan a identificar sus emociones y los tipos de ansiedad mediante una forma divertida e interactiva. Pienso que este tema es muy importante y debe tratarse con mucha seriedad, al ser enfermedades invisibles pueden llegar a ser difíciles de detectar, especialmente en los niños. Porque los padres o maestros pueden llegar a pensar que los niños son vagos y no les gusta estudiar, ignorando los síntomas y problemas por los que pueden estar atravesando los niños. Asimismo, pienso que los diseñadores gráficos no solo desarrollan marcas, o hacen piezas gráficas atractivas. Somos personas que pueden tomar problemas complejos y abstraerlos

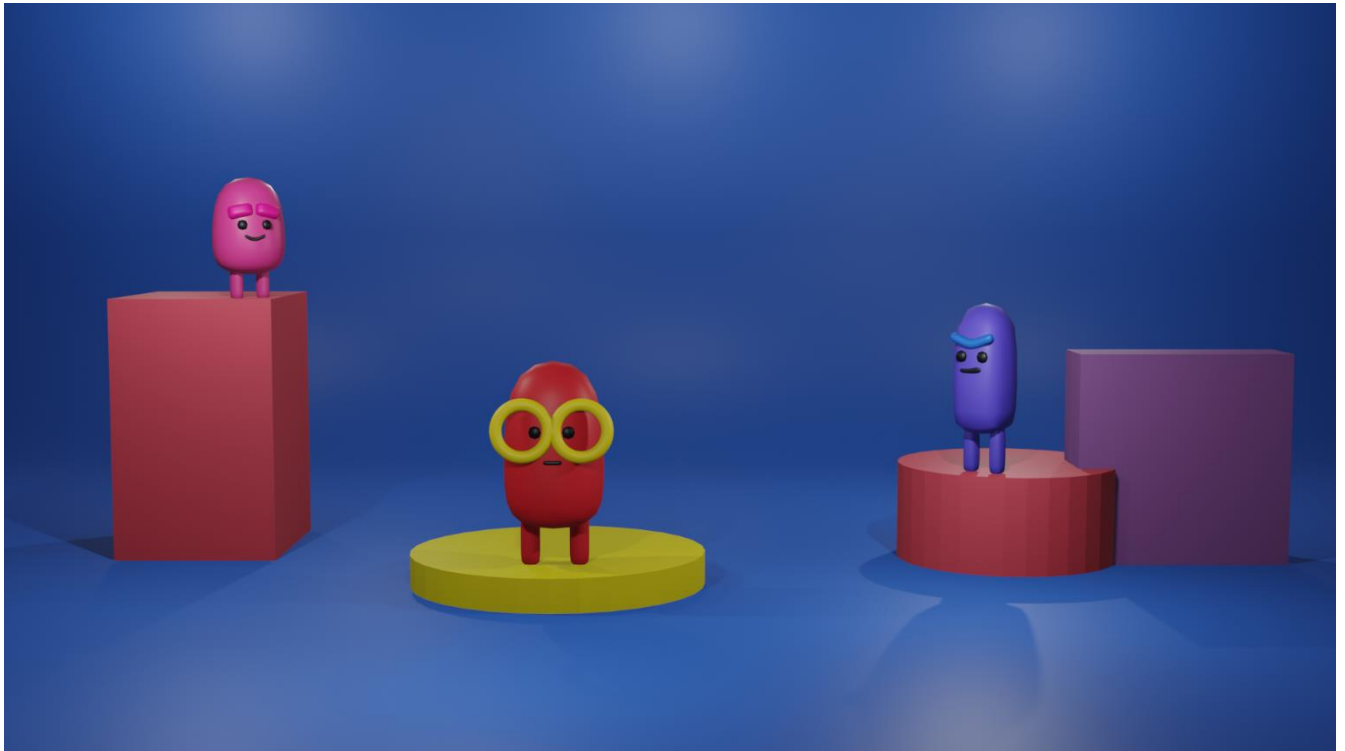
mediante diferentes procesos, en este caso ayudar a niños para que puedan tener una buena salud mental. Este trabajo lo quise realizar porque sé lo que es padecer estas enfermedades invisibles, y lo complejo que puede llegar a ser pasar por esto. Una de las dificultades más grandes durante este proceso fue aprender un nuevo programa en 3D para poder desarrollar este proyecto. Pero al final es satisfactorio ver el resultado de un constante aprendizaje, pienso que durante el resto de mi vida quiero seguir aprendiendo y seguir desarrollando proyectos que puedan tocar problemas reales y sociales.

Referencias

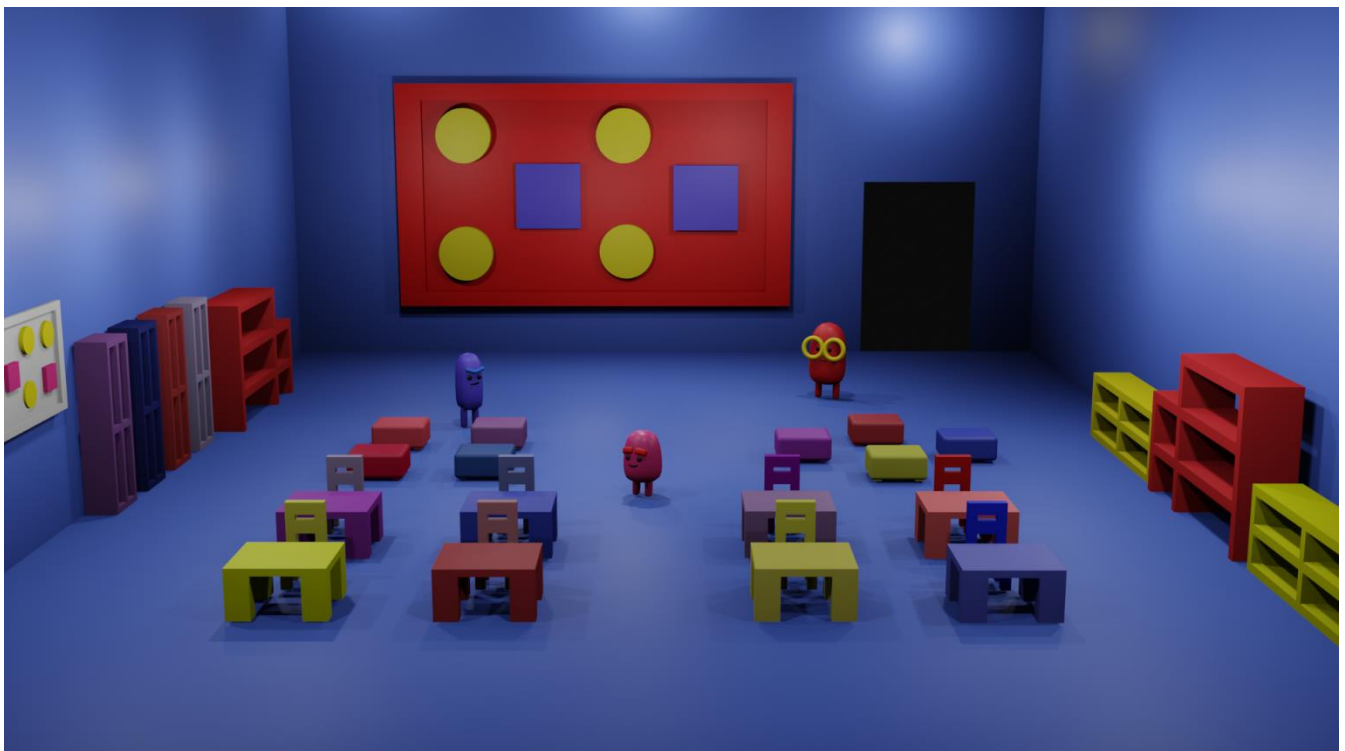
- Child Mind Institute. (Diciembre de 2021). *Child Mind Institute*. Obtenido de Child Mind Institute Web site: <https://childmind.org/es/articulo/la-ansiedad-en-el-salon-de-clases/>
- Ehmke, R. (Octubre de 2021). *Child Mind Institute*. Obtenido de Child Mind Institute: <https://childmind.org/es/articulo/la-ansiedad-en-el-salon-de-clases/>
- Gold, A. (2006). *Scielo Uruguay*. Obtenido de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-12492006000100008&lng=es&tlng=pt.
- Kids Health Org. (Mayo de 2013). *Kids Health Org*. Obtenido de Kids Health Org: <https://kidshealth.org/es/teens/anxiety.html>
- Navas Orozco , W., & Vargas Baldares, M. (2012). Trastornos de Ansiedad: Revisión Dirigida para Atención Primaria. *Revista Médica de Costa Rica y Centroamérica* , 497-507.
- Organización Mundial de la Salud. (17 de Junio de 2021). *Organización Mundial de la Salud* . Obtenido de Organización Mundial de la Salud Web site: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/suicide>
- Tortella, M. (2014). Los Trastornos de Ansiedad en el DSM-5. *Revista Iberoamericana de Psicopatología*, 62-68.
- UNICEF. (03 de Marzo de 2021). *UNICEF* . Obtenido de UNICEF Web site: <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/1-cada-7-ninos-jovenes-ha-vivido-confinado-hogar-durante-gran-parte-ano>

Anexos

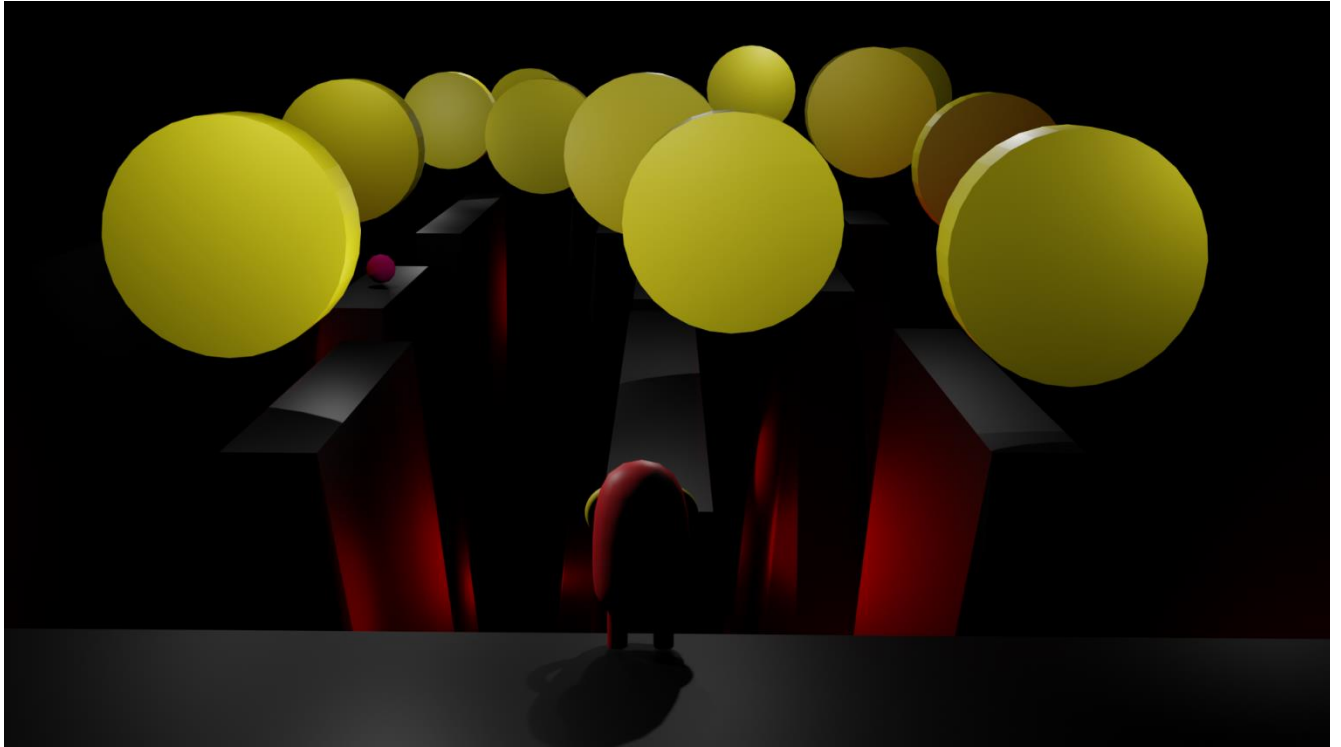
Anexo A: Personajes

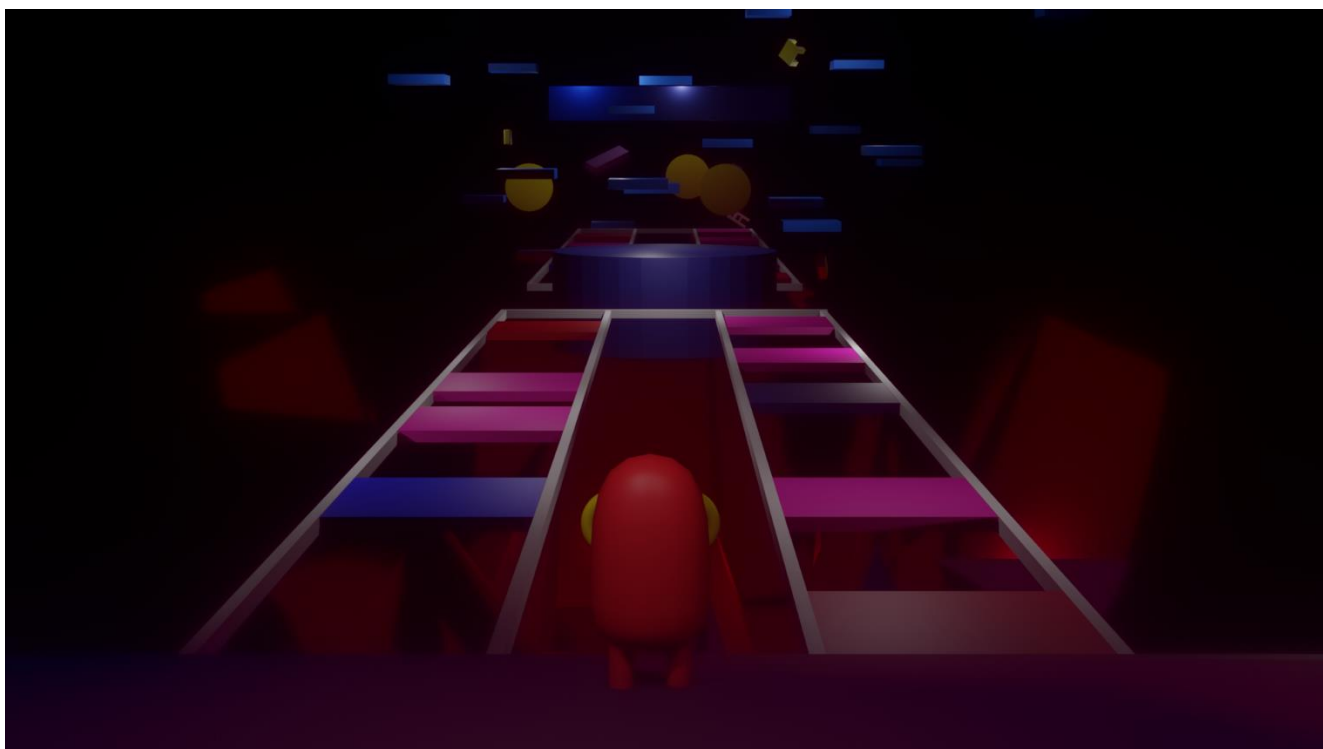


Anexo B: Escenario

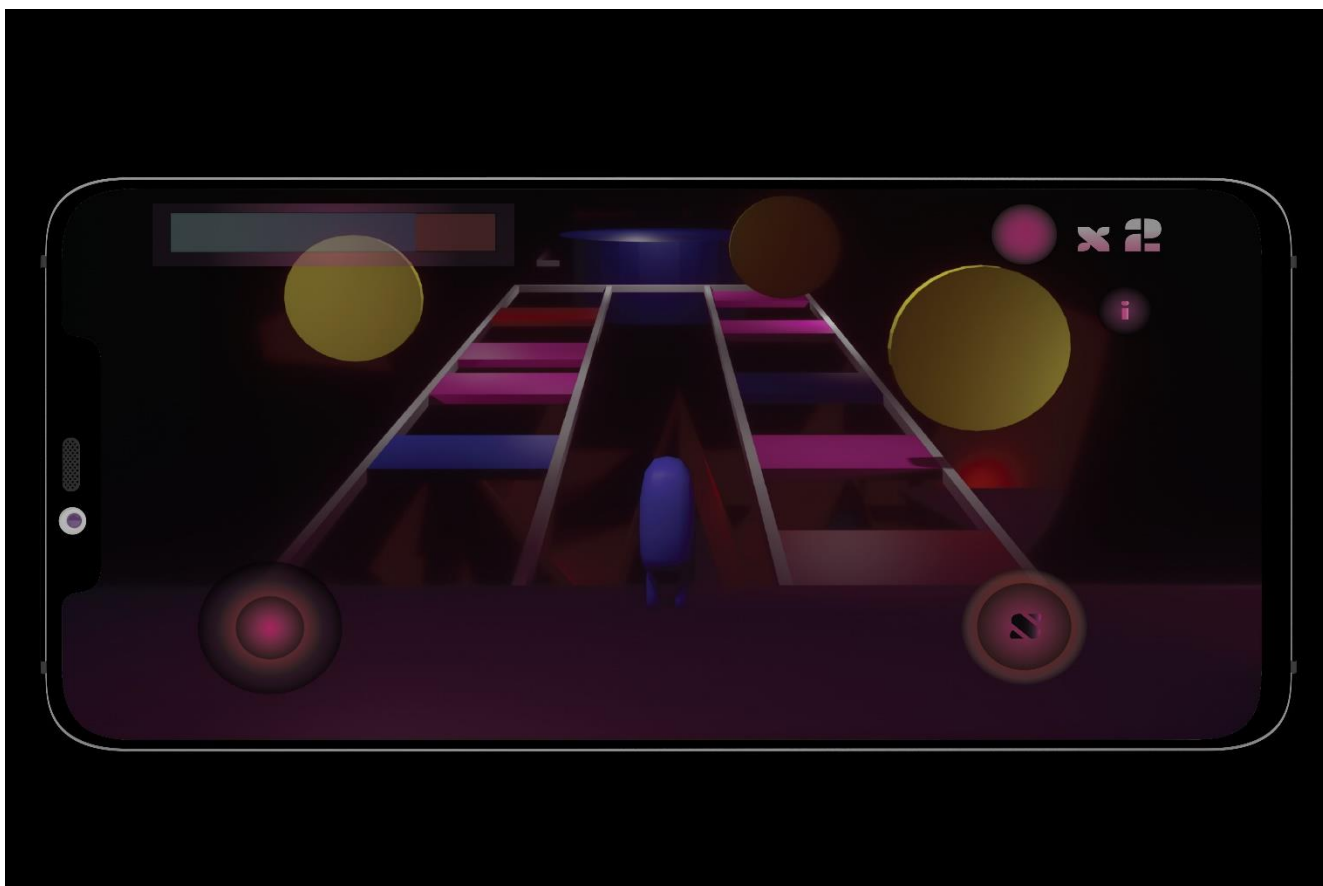


Anexo D: Niveles 1,2,3

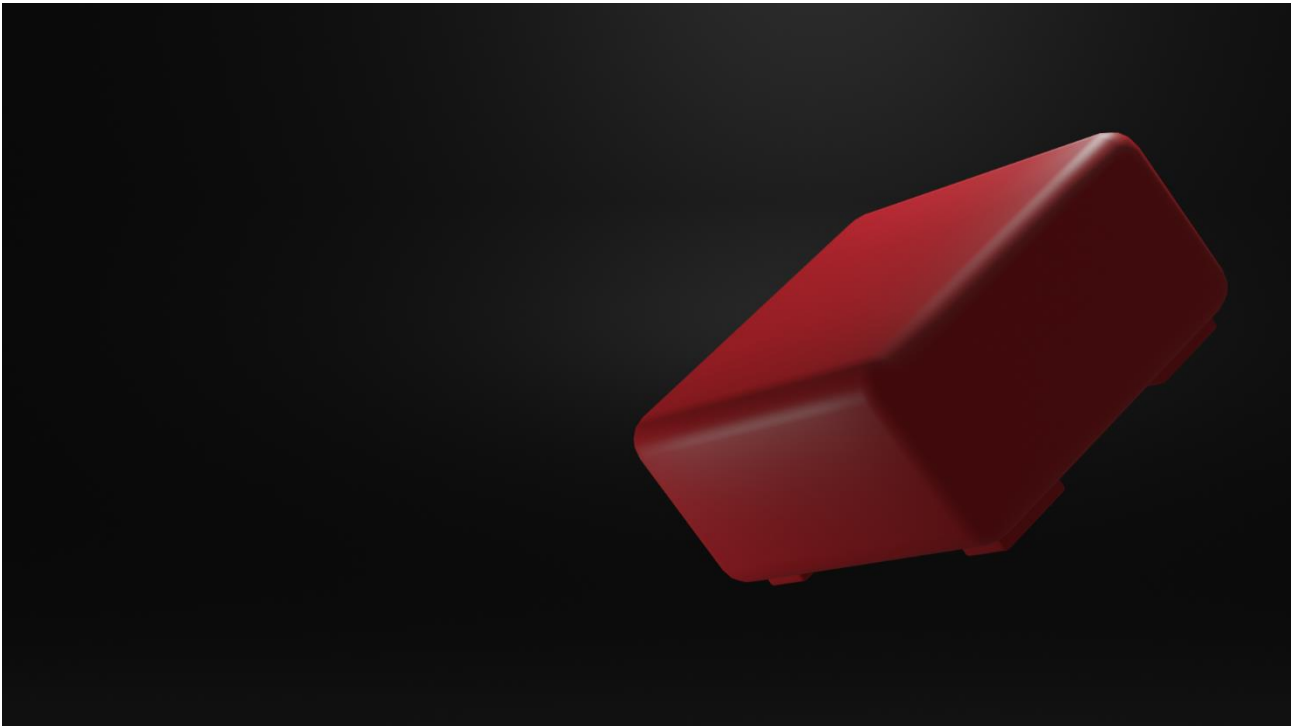
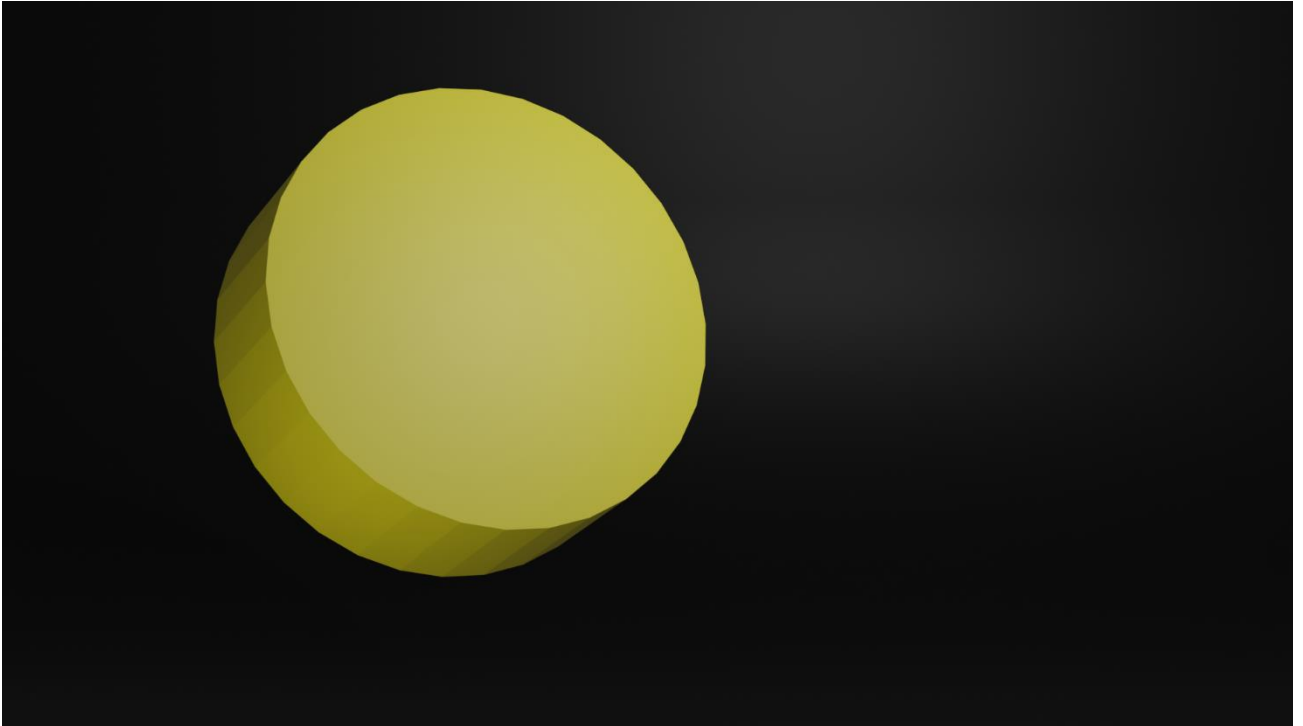




Anexo F: GamePlay



Anexo G: Elementos juego



Anexo H: Diferentes tomas del juego.

