



GENERALITAT
VALENCIANA



BANCO DE
PATENTES



UNIVERSITAT
JAUME·I

EMOCIONATEST: APLICACIÓN MÓVIL PARA EVALUAR Y DESARROLLAR LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS/AS

DESCRIPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Emocionatest es una aplicación informática para móviles y tabletas que permite evaluar y potenciar la competencia emocional de niños y niñas entre los 3 y los 12 años de edad, especialmente en menores con Trastornos del Espectro Autista (TEA) pero también aplicable a la población infantil en general. La app permite evaluar y tratar los retrasos o anomalías en la capacidad de niños y niñas para reconocer y gestionar las emociones.

Emocionatest combina el diseño en forma de videojuegos infantiles con la lógica analítica y la captación de datos, por lo que resulta mucho más estimulante para los niños y niñas que los tradicionales test psicológicos, y los profesionales pueden obtener los datos de una manera automática.

La app está estructurada en cinco niveles de dificultad creciente:

- Reconocimiento de expresiones faciales.
- Construcción de expresiones faciales.
- Identificación de emociones a partir de situaciones comunes.
- Reconocimiento de emociones basadas en experiencias cognitivas.
- Reconocimiento de emociones ocultas.

La aplicación es totalmente visual, al más puro estilo de un videojuego, y la presentación de los ítems se adapta al ritmo del alumno, supliendo las dificultades de memoria de trabajo en estos niños y niñas. En cada nivel, los menores interactúan con diferentes pantallas que reproducen escenas o episodios emocionales cotidianos en la vida de los niños/as de edad escolar (por ejemplo, situaciones que pueden ocurrir en el patio, en el parque, en el supermercado, etc.). En dichas situaciones, el niño debe ser capaz de identificar las emociones en juego. *Emocionatest* permite detectar de manera temprana a aquellos niños y niñas con dificultades para identificar y gestionar emociones.

La app está diseñada para ser administrada individualmente en unos 20 minutos (como método de evaluación), dependiendo de la edad y las dificultades del niño/a. Una vez finalizada la administración, las respuestas del participante quedan registradas en una base de datos, es decir, qué emoción o emociones ha elegido el sujeto en cada situación presentada.

Paralelamente, se dispone de un manual para el profesional que vaya a realizar la evaluación, con instrucciones para cada nivel y con narraciones, a modo de historieta, que contextualizan los relatos de los niveles 3, 4 y 5, así como con ejercicios y directrices para la intervención.

SECTORES DE APLICACIÓN EMPRESARIAL

La tecnología es útil para los siguientes sectores:

- Educación y psicología escolar: colegios y especialistas que atienden a niños/as con TEA.
- Hospitales y centros dedicados al cuidado de pacientes autistas (TEA).
- Investigación en psicología evolutiva y trastornos del desarrollo.

VENTAJAS TÉCNICAS Y BENEFICIOS EMPRESARIALES

Se trata de una aplicación que introduce al niño/a en una dinámica de juego motivadora, en la que el niño percibe interacción con el test. El esfuerzo realizado en el aspecto gráfico y de diseño hace de la app una herramienta muy atractiva. Por otro lado, no existe en el mercado ninguna herramienta específica y comprensiva validada para la evaluación de la competencia emocional en población normal y TEA simultáneamente. Sus principales ventajas son:



GENERALITAT
VALENCIANA



BANCO DE
PATENTES



UNIVERSITAT
JAUME I

EMOCIONATEST: APLICACIÓN MÓVIL PARA EVALUAR Y DESARROLLAR LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS/AS

- Permite obtener un perfil comprensivo en cuanto a la competencia emocional de los niños y niñas, y establecer directrices de intervención adaptadas a la competencia real del alumno (saber qué contenidos trabajar en cada caso).
- Se adapta a las características de los niños con trastornos del neurodesarrollo (provisión de imágenes, secuencialización del contenido, adaptación al ritmo del niño) supliendo dificultades de procesamiento de la información (atención, memoria, lenguaje, etc.)
- Para el alumnado supone un elemento motivador, ya que el hecho de ser ejecutada en una tableta o pantalla digital del aula y en formato de videojuego, hace que los niños no distraigan su atención durante la evaluación/intervención (en comparación con otros métodos tradicionales).

ESTADO DE DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA

Aplicación informática totalmente desarrollada y lista para su instalación y uso en dispositivos iOS. La herramienta ha sido validada mediante estudios de campo.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL

Software registrado.

COLABORACIÓN BUSCADA

Acuerdo de licencia.

IMÁGENES RELACIONADAS



DATOS DE CONTACTO

Hugo Cerdà

Oficina de Cooperación en Investigación y Desarrollo Tecnológico (OCIT)

Universitat Jaume I de Castelló

Tel: +34 964387487

e-mail: hcerda@uji.es

Web: <http://patents.uji.es>