ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

Diseño de un cuento interactivo de aprendizaje socioemocional para niños de 5 a 7 años.

ARTE-522

Proyecto Integrador

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentado por:

Jamil Aldhair Sánchez Quinto

Ginniva Givelli Varas Villamar

Guayaquil - Ecuador

Año: 2024

Declaración Expresa

Nosotros Jamil Aldhair Sánchez Quinto y Ginniva Givelli Varas Villamar acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 10 de octubre del 2024.

Jamil Aldhair Sánchez Quinto

Ginniva Givelli Varas Villamar

Evaluadores

Firmado electrónicamente por:
LIDIA NAVAS GUZMAN

Lidia Navas Guzmán, PhD.

Profesor de la Materia

Firmado electrónicamente por:
LISSENIA ISABEL SORNOZA QUIJIJE

Lissenia Isabel Sornoza, MSc.

Tutor de proyecto

Resumen

El presente trabajo busca diseñar cuentos interactivos de aprendizaje emocional para niños de 5 a 7 años que es fundamental para esta etapa del desarrollo infantil porque es clave para la adquisición de habilidades emocionales y sociales. Los niños de esta edad están comenzando a identificar y comprender sus propias emociones, así como las de los demás. Los cuentos interactivos, al involucrar activamente a los niños en la narrativa, les brindan un espacio seguro y lúdico para explorar y expresar emociones como, la alegría, el miedo o el aburrimiento, lo que facilita su autorregulación emocional

Además, estos cuentos fomentan habilidades sociales esenciales, como la empatía, al permitir que los niños se pongan en el lugar de los personajes y reflexionen sobre cómo se sienten en determinadas situaciones. La interactividad del cuento les permite practicar la toma de decisiones, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas emocionales en situaciones cotidianas. Por lo tanto, incorporar este tipo de cuentos no solo apoya el desarrollo emocional, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo y social de los niños, preparándolos para enfrentar mejor los desafíos emocionales y las interacciones sociales en su vida diaria. La metodología del trabajo investigativo método mixto, que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, con el fin de asegurar que los recursos didácticos diseñados sean efectivos, prácticos y apropiadas para satisfacer las necesidades del público objetivo. Se emplearon diversas técnicas de recolección de datos tales como PEST, FODA, stakeholders, moodboard, entrevistas, encuestas y prototipado. El diseño del cuento incluyó elementos clave, como personajes fácilmente identificables, actividades dinámicas, una tipografía identificable, lo que permitió captar la atención de los niños y fomentar su aprendizaje. Los resultados evidenciaron que estos cuentos influyen positivamente en el comportamiento de los niños, alcanzando los objetivos propuestos. En base en estos hallazgos, se desarrollaron conclusiones y recomendaciones para optimizar su aplicación.

Palabras Clave: Interacción, Aprendizaje, Desarrollo Cognitivo, Emociones, Niños

Abstract

The present work seeks to design interactive emotional learning stories for children aged 5 to 7 years, it is essential because this stage of child development is key for the acquisition of emotional and social skills. Children at this age are beginning to identify and understand their own emotions, as well as those of others. Interactive stories, by actively involving children in the narrative, provide them with a safe and playful space to explore and express emotions such as sadness, joy, fear or frustration, which facilitates their emotional self-regulation.

Additionally, these stories foster essential social skills, such as empathy, by allowing children to put themselves in the characters' shoes and reflect on how they feel in certain situations. The interactivity of the story allows them to practice decision-making, promoting critical thinking and solving emotional problems in everyday situations. Therefore, incorporating this type of story not only supports emotional development, but also contributes to the cognitive and social development of children, preparing them to better face emotional challenges and social interactions in their daily lives. The methodology of the research works mixed methods, using teaching resources designed to be effective, practical and appropriate to satisfy children's emotional learning development. Various data collection techniques were used, such as PEST, SWOT, stakeholders, moodboard, interviews, surveys and prototyping. The story design included key elements, such as easily identifiable characters, dynamic activities, and identifiable typography, which allowed it to capture the children's attention and encourage their learning. The results showed that these stories positively influence children's behavior, achieving the proposed objectives. Based on these findings, conclusions and recommendations were developed to optimize their application.

Keywords: *Interaction, Learning, Cognitive Development, Emotions, Children*

INDICE GENERAL

EVALUADORES 3

RESUMEN 4

ABSTRACT 5

ABREVIATURAS 8

ÍNDICE DE FIGURAS 9

ÍNDICE DE TABLAS 10

CAPÍTULO 1 11

1 INTRODUCCIÓN 12

1.1 DEFINICIÓN DE LA PROPUESTA / PROBLEMA 13

1.1 OBJETIVOS 15

1.1.1 Objetivo General *15*

1.1.2 Objetivos específicos *15*

1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO 15

1.3 GRUPO OBJETIVO / BENEFICIARIOS 16

1.4 MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE 17

1.4.1 Aprendizaje emocional *17*

1.4.2 Cuentos infantiles como herramienta para el aprendizaje emocional *20*

1.4.3 Características y componentes gráficos de diseño para un cuento infantil *21*

1.4.4 Casos de éxito de diseño de cuentos para el aprendizaje emocional *24*

CAPÍTULO 2 26

2 METODOLOGÍA 27

2.1 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO 27

2.1.1 Investigación exploratoria *27*

2.1.2 Investigación experimental *27*

2.1.3 Método etnográfico *27*

2.2 TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS 28

2.2.1 PEST *28*

2.2.2 FODA *28*

2.2.3 Stakeholders *28*
2.2.4 Moodboard o coolboard *28*
2.2.5 Entrevistas *29*
2.2.6 Encuestas *29*
2.2.7 Prototipado *29*
CAPÍTULO 3 31
3 DESARROLLO DE PROYECTO 32
3.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS 32
3.2 MOODBOARD 32
3.2.1 Entrevistas *33*
3.2.2 Validación con psicopedagogas *35*
3.2.3 Validación con profesores *36*
3.2.4 Validación con infantes *41*
3.3 ASPECTOS CONCEPTUALES 43
3.3.1 Nombre del proyecto *43*
3.3.2 Concepto comunicacional *43*
3.3.3 Concepto Creativo *43*
3.4 ASPECTOS TÉCNICOS 44
3.4.1 Diagramación *44*
3.4.2 Ilustración y Diseño *44*
3.5 ASPECTOS ESTÉTICOS 44
3.5.1 Tipografía *44*
3.5.2 Cromática *45*
3.5.3 Ideación *46*
3.5.4 Dirección de arte *54*
3.5.5 Mockups *57*
3.5.6 Presupuesto *60*
3.5.7 Aspectos comunicacionales *61*
CAPÍTULO 4 62
4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 63
5 REFERENCIAS 65
6 AGRADECIMIENTOS 69
7 ANEXOS 70

Abreviaturas

COVID – 19	Coronavirus Disease
ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
FODA	Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
PEST	Político, Económico, Social, Tecnológico
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund

Índice de figuras

Figura 1 *Rueda de las emociones de Plutchik* 18
Figura 2 *Caso de éxito El monstruo de colores* 24
Figura 3 *Imagen de cuento Pequeños monstruos* 25
Figura 4 *Moodboard de referencias y actividades para la gestión emocional en infantes.* 32
Figura 5 *Entrevistas iniciales con psicopedagogas* 34
Figura 6 *Validación de prototipo con psicopedagogas* 35
Figura 7 *Importancia de las emociones en el desarrollo de los infantes* 37
Figura 8 *Narrativa para las emociones en el cuento* 37
Figura 9 *Diseño visual y estético del cuento* 38
Figura 10 *Eficacia de las actividades interactivas* 38
Figura 11 *Ejecución de las actividades* 39
Figura 12 *Practicidad del tamaño y formato del cuento* 39
Figura 13 *Emoción mejor comprendida* 40
Figura 14 *Sugerencias para mejorar el cuento* 40
Figura 15 *Validación de cuento y actividades del prototipo a estudiantes 2do de básica de la Escuela Fiscal Bolivariana en Guayaquil* 41
Figura 16 *Familia tipográfica utilizada para el proyecto* 45
Figura 17 *Paleta cromática utilizada para el personaje principal* 45
Figura 18 *Paleta cromática utilizada para reflejar las emociones* 46
Figura 19 *Bocetos iniciales de los personajes* 47
Figura 20 *Bocetos de personajes basados en los colores de las emociones* 48
Figura 21 *Bocetos iniciales de la portada* 49
Figura 22 *Boceto final de la portada* 50
Figura 23 *Diagramación digital del cuento* 50
Figura 24 *Diagramación digital con las actividades* 51
Figura 25 *Digitalización de los personajes* 52
Figura 26 *Digitalización de la portada* 53
Figura 27 *Digitalización de la contraportada* 54
Figura 28 *Vista de las actividades sobre el reconocimiento de las emociones* 55
Figura 29 *Vista de las actividades interactivas* 56

Figura 30 *Mockups del cuento Ñami Ñam y su familia de emociones*..... 57

Índice de tablas

Tabla 1 *Presupuesto*..... 60
Tabla 2 *Presupuesto de venta al público*..... 61

Capítulo 1

1 Introducción

La educación emocional durante la infancia es un componente fundamental, es una etapa crucial para el desarrollo de habilidades como el reconocimiento y manejo de emociones. Además, contribuye a prevenir problemas de comportamiento en el futuro y mejora el desempeño escolar. Una educación emocional a temprana edad establece los cimientos para un crecimiento integral, formando personas con un mayor equilibrio emocional, empáticos y aptos para afrontar desafíos en su etapa adulta (López Cassá, 2007).

Por ello, el presente proyecto tiene como objetivo el diseño de un cuento interactivo el cual ayude a los infantes de 5 a 7 años a reconocer y entender sus emociones. El cuento combina elementos visuales llamativos con historias elaboradas para captar la atención del infante. Por otro lado, contara con actividades interactivas las cuales evalúan el aprendizaje de los niños/as de una manera más participativa y práctica. De este modo, se pretende desarrollar una herramienta pedagógica que estimule a los niños a explorar sus emociones, al mismo tiempo que se convierte en un recurso valioso tanto para educadores como para padres y psicopedagogos.

La autora Vargas (2021) declara que la creatividad es uno de los elementos cruciales en el crecimiento de los niños, los cuentos contribuyen a despertar esta imaginación y a promover el desarrollo de diversas habilidades para visualizar personajes, espacios y situaciones basándose en las historias que escucha cada día. Además, fomenta la creatividad de los niños para crear sus propias narrativas y hallar respuestas a las diversas circunstancias que se les presenta, lo que provocará que razonen con mayor rapidez y eficiencia. Los cuentos estimulan, proporcionan valores y contribuyen al crecimiento de las emociones. Son una de las herramientas más útiles para la enseñanza de los niños.

En este sentido, este proyecto se plantea como una propuesta creativa y de fácil acceso para personas que buscan fomentar el bienestar emocional de los niños en la etapa de la infancia.

1.1 Definición de la propuesta / problema

Las emociones son reacciones que surgen ante un estímulo percibido, ya sea provocado por un objeto, una persona o un acontecimiento en la vida diaria del individuo. Estas representan físicamente la relevancia de un evento en el entorno social o natural (Alastuey,2012).

La educación emocional se fundamenta en la inteligencia emocional, pero su enfoque es integral y adaptable. Su visión abarca todo ciclo vital y debe ser incluida en el currículo educativo en todas las etapas, desde la infancia hasta la adultez, promoviendo un aprendizaje continuo a lo largo de la vida (Pérez, 2019).

En los últimos años, la educación emocional ha cobrado cierta importancia en Latinoamérica. No obstante, este campo aún carece de suficientes estudios e investigaciones, ya que apenas se han analizado los libros dirigidos a padres y madres sobre este tema (Castro et al.,2013). En este contexto, países como Argentina y otros de la región han dejado en segundo plano la atención a las emociones en los entornos educativos, enfocándose exclusivamente en el desarrollo intelectual y cognitivo (Mikulic,2013).

La crisis global provocada por la pandemia de COVID-19 ha acentuado significativamente esta problemática. Un estudio realizado en Ecuador analiza el impacto de la pandemia en el ámbito educativo, destacando la relevancia del desarrollo emocional en la formación de las personas. El estudio concluye que la educación emocional está profundamente vinculada al proceso de aprendizaje y contribuye al bienestar en situaciones de crisis. Sin embargo, advierte que aún no se considera como un elemento esencial dentro de la formación de los estudiantes y enfatiza la necesidad de promoverla tanto entre los docentes como las familias (Granda, 2021).

Aunque, actualmente, el ministerio de educación del Ecuador reconoce la relevancia del ámbito socioemocional y alienta a todos a los actores del sistema de educación nacional a asumir un rol activo en la integración del desarrollo emocional dentro de los procesos educativos, priorizando el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, implementándose en los currículos vigentes (Ministerios de Ecuación, 2024). Durante las observaciones de campo realizadas en este proyecto, se identificó una problemática común en diversas instituciones educativas públicas de la provincia del Guayas como la Escuela de educación básica Blanca Noris Rosero Bermeo, ubicada en el cantón Milagro,

la Escuela de Educación Básica Corina Parral de Velasco Ibarra, ubicada en el cantón Nobol y la Escuela de Educación Básica Fiscal Bolivariana, ubicada en Guayaquil. En todas ellas se constató una notable carencia o ausencia de material pedagógico diseñado específicamente para abordar la gestión emocional de los infantes. Esta deficiencia limita las herramientas disponibles para docentes y estudiantes, dificultando el desarrollo adecuado de competencias emocionales.

Esta situación resulta preocupante, ya que, en la infancia, las emociones se desarrollan y se vuelven más complejas a medida que el infante interactúa con su entrono educativo y social. La familia, la escuela y los juegos desempeñan un papel fundamental en este proceso, proporcionando experiencias y estímulos que influyen en cómo se expresan y regulan las emociones. Este desarrollo emocional está estrechamente ligado al procesos cognitivo y social de los infantes (Cuevas, 2023). Por ello, las dificultades socioemocionales de los niños/as pueden derivar en problemas emocionales y de conducta, como la ansiedad y la depresión. Si no se detectan y se tratan oportunamente, pueden prolongarse y afectar la salud mental en la adolescencia y adultez (Bayer et al., 2006; Morgan et al., 2009).

Esta problemática trasciende el ámbito educativo, impactando áreas claves para el desarrollo integral de los niños/as, estando estrechamente relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS). En primer lugar, se conecta con la **ODS 4**: educación de calidad, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y accesible, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todos a lo lardo de la vida. Además, afecta directamente la salud infantil, comprometiendo tanto el bienestar físico como el desarrollo emocional y psicológico, aspectos fundamentales de las **ODS 3**: Salud y Bienestar, orientado a garantizar una vida saludable en todas las etapas de la vida. Así. la resolución de esta problemática requiere un enfoque integral que aborde tanto la educación como la salud y el bienestar social, fundamentales para el desarrollo pleno de los infantes.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo General

Diseñar un cuento interactivo lúdico para promover el aprendizaje emocional en niños de 5 a 7 años de la provincia del Guayas.

1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar las características de las emociones en niños de 5 a 7 años para facilitar su reconocimiento en el cuento interactivo.
- Crear una narrativa sencilla para una mayor comprensión de la gestión emocional en el infante.
- Rediseñar personajes para estimular su capacidad de identificar sus emociones y aprender el manejo emocional.
- Diagramar un cuento interactivo para una inmersión en las emociones en el infante.

1.2 Justificación del proyecto

Durante la primera infancia, los niños/as experimentan un desarrollo rápido en aspecto físico, cognitivo y emocional. Los factores presentes en su entorno en esta etapa tienen un impacto significativo en su bienestar mental y emocional (López, 2023). Según un estudio de la Organización Mundial de la Salud (OMS) presentado en el 2020, la salud mental en la primera infancia es esencial para el bienestar y el desarrollo a lo largo de la vida. Se estima que alrededor del 10% ha resaltado que los trastornos emocionales y mentales durante la infancia y adolescencia constituyen un desafío global que requiere una atención urgente. Entre los problemas de salud mental que pueden afectar a los niños se incluyen, trastorno de ansiedad, depresión y dificultades de conducta, las cuales puedes perdurar y afectar su desarrollo a largo plazo.

Por ende, es fundamental resaltar que los problemas de salud mental en los niños pueden ser tratados y gestionados de manera efectiva con el apoyo adecuado tanto en el ámbito escolar como social con herramientas pedagógicas necesarias, lo que puede llevar a una mejora significativa en su calidad de vida. Según Vargas (2017)

> "Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los

> recursos educativos didácticos se encuentran material audiovisual, medios didácticos informáticos, soportes físicos y otros, que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula" (s/p)

Así, los recursos educativos didácticos son herramientas que los docentes pueden emplear para enriquecer su labor educativa y facilitar el proceso de aprendizaje y enseñanza. Estos recursos son fundamentales ya que promueven una mejor comprensión de los contenidos y mejora la interacción en el aula. Estos recursos educativos se implementan de manera más practica para los infantes a través de los cuentos, ya que son entretenidos y logra conectar tanto con el mundo real como con el imaginario, estimulando su imaginación y creatividad (Arévalo, 2011). Además, ayuda al crecimiento de la personalidad del infante, favoreciendo significativamente en su autoestima y mejorando sus habilidades de autorregulación (O'Farrelly et al., 2018).

Por lo tanto, es fundamental que estos recursos educativos se implementen de manera tangible, promoviendo tanto la gestión emocional y la inmersión o participación del estudiante. En este sentido, los cuentos pueden ser herramientas valiosas para ayudar a enfrentar conflictos internos que surgen durante su desarrollo y crecimiento (Martínez 2017).

Esto resalta la relevancia de los recursos pedagógicos, como los cuentos interactivos, para que las instituciones puedan brindar una educación emocional efectiva, capacitando a los niños a gestionar sus emociones y fomentar su desarrollo integral.

1.3 Grupo objetivo / beneficiarios

El grupo objetivo principal de este proyecto son los niños de 5 a 7 años, quienes se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de habilidades socioemocionales. A través de este proyecto también se beneficiaría, maestros, padre/madre de familia y psicopedagogos/as que podrán usar este cuento interactivo como una herramienta educativa complementaria para fomentar el desarrollo emocional de los niños en diferentes entornos.

1.4 MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

Esta investigación se enfoca en la exploración y análisis de estudios en el campo del aprendizaje emocional y los beneficios específicos de los cuentos interactivos como medio educativo para los niños/as, además, se explorarán los enfoques metodológicos que han demostrado efectividad en la creación de experiencias educativas que combinan narrativa e interactividad.

1.4.1 Aprendizaje emocional

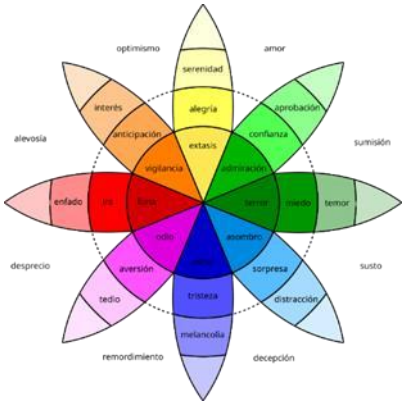
En la actualidad, la educación emocional está tomando fuerza en el contexto escolar y familiar de los infantes. Rozo y Cano (2022) señalan que "las competencias emocionales son factores esenciales para el desarrollo personal y las prácticas sociales" (p. 24). Para Arango (2021), el proceso de enseñar el manejo y reconocimiento de las emociones a los niños requiere que tanto los padres como los cuidadores se involucren**.**

1.4.1.1 Las emociones

Las emociones son estados mentales que surgen en respuesta a experiencias personales o sociales, e involucran sentimientos y pensamientos. (Urbistondo, 2024) Según Bisquerra y Pérez (2007), las emociones se clasifican en primarias o básicas y secundarias o derivadas. Por su parte, García Retana (2012) especifica que las emociones son positivas cuando van acompañadas de sentimientos placenteros como la felicidad y el amor; y negativas, cuando se presentan sentimientos desagradables como el miedo, la ansiedad, la ira, hostilidad, la tristeza, el asco; las emociones neutras, en cambio, no van acompañadas de ningún sentimiento como la esperanza y la sorpresa.

Plutchnik (1980, citado por Urbistondo 2024) elaboró la Rueda de las emociones para explicar que las básicas se encuentran en el interior del individuo y por lo general se manifiestan con diversa intensidad, mientras que las emociones derivadas se encuentran en el exterior y son una mezcla de emociones primarias, de acuerdo con la imagen siguiente.

Figura 1 *Rueda de las emociones de Plutchik*



Nota: Imagen tomada de https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_Plutchik

Las emociones resultan complicadas de manejarlas y de hablarlas para los niños porque se presentan día a día con intensidad; si está ante una situación apática siente tristeza, si ocurre un hecho que le provoca un disgusto se manifiesta la ira. (Tirado Rugel, 2023)

El miedo se presenta desde el primer año, por ejemplo, miedo al abandono, a la oscuridad o a los extraños. De acuerdo como se maneje el miedo en la infancia puede conducir a grados de conductas ansiosas. Como todas las emociones, es importante aprender a reconocerlo y expresarlo. (Cruz et al, 2021)

En la actualidad, la nueva generación de infantes padece de aburrimiento por saturación, debido al exceso de estímulos que recibe a través de las tecnologías y que deviene en una sensación de estar ocupado. (Baralle y Capelleti, 2023)

1.4.1.2 Desarrollo emocional de los niños de 5 a 7 años

A los 5 años, los infantes sienten emociones intensas como enfado, miedo, alegría desbordante y culpabilidad. Por lo que se recomienda que a partir de esa edad se empleen estrategias para cambiar un estado no deseado del infante por una situación que provoque un estado diferente; por ejemplo, para cambiar el estado de tristeza se le puede proporcionar un juguete para cambiar el sentimiento. (Campaña Mundial por la Educación, 2021)

Para la UNICEF (2015), el desarrollo emocional de los niños en el rango de 4 a 7 años se caracteriza por lo siguiente

- Reconoce y expresa varios sentimientos como alegría, tristeza, rabia, miedo, vergüenza.
- Puede controlar sus impulsos y expresar sentimientos sin dañar a otras personas.
- Demuestra cariño a sus amigos o amigas a través de gestos o palabras.
- Considera los sentimientos de otros, realizando acciones para ponerlos contentos.
- Puede verbalizar sobre sus emociones
- Puede consolar a sus amigos o amigas cuando están tristes.
- Puede seguir reglas
- Forma la opinión de sí mismo o sí misma a partir de lo que le comunican sus adultos cercanos. (p.p 19-20)

1.4.1.3 El contexto familiar y escolar en el aprendizaje emocional de los niños

Goleman (2022) manifiesta que los niños aprenden lecciones emocionales en la casa y en la escuela y que estas lecciones sustentan la inteligencia emocional; de ahí que la infancia y adolescencia son las etapas donde se fijan los hábitos emocionales que regirán para el resto de la vida.

Granda Granda y Granda Carrión (2022) explican que los niños descubren por primera vez sus sentimientos en el hogar. En este lugar, también observan las reacciones de sus padres o cuidadores ante sus sentimientos; por lo que estos deben aprender a controlar sus propias emociones y reacciones frente a sus hijos ya que estas experiencias pueden marcarlos de forma positiva o negativa.

Los padres son el primer engranaje en la educación emocional de los infantes, ya que comienzan a comprender los vínculos afectivos e imitarán las acciones que ven de sus progenitores; por lo tanto, los padres deberán evitar actuar por impulso, tener una buena formación emocional y conocer bien a sus hijos (Mollón, 2015).

Por otra parte, El papel del docente es fundamental para desarrollar las capacidades emocionales a través del aprendizaje significativo que le sea útil al alumno cuando se enfrente a problemas o situaciones cotidianas y no solo en el entorno escolar (García Retama, 2012).

La enseñanza de las emociones implica una enseñanza para la vida donde el profesor debe poner toda su experiencia personal y profesional para identificarlas en los niños. En este sentido, Granda Granda y Granda Carrión (2022) manifiestan que el docente debe conversar de forma natural con sus alumnos acerca de las emociones para que ellos puedan expresarse e identificarse sin temor. Además, esta identificación propiciará una interacción efectiva entre los niños y sus profesores y su comunidad (Rozo y Cano, 2022).

En el contexto escolar, también figura la actividad psicopedagógica que se orienta a la educación emocional y busca el bienestar y equilibrio de las emociones del estudiante dentro del entorno que le rodea. La orientación psicopedagógica se sustenta con especialistas en el desarrollo de las emociones de niños, promoviendo sus habilidades y capacidades cognitivas y procedimentales**.** (Basurto-Mendoza, et al. 2021)

1.4.2 Cuentos infantiles como herramienta para el aprendizaje emocional

La lectura es un proceso mediante el cual el estudiante decodifica el mensaje, lo analiza, lo sintetiza. Según Armas et al. (2023), la lectura comprensiva es la base del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante construye nuevo conocimiento a partir de un texto.

Un tipo de texto interesante para trabajar el desarrollo emocional son los cuentos. Para García-Castrillón (2021), el cuento es una herramienta que los profesores utilizan para la educación emocional en la etapa infantil. Los niños determinan si los personajes son de su gusto o no, fomentan vínculos y desarrollan capacidades afectivas, morales, sociales, etc. El autor también explica que, a través del cuento, los infantes logran:

- Expresar y dirigir varias emociones.
- Discriminar y dar nombre a sus emociones y las de los demás
- Expresar sentimientos y pensamientos a través del lenguaje.
- Aprender a relajarse para canalizar los sentimientos más fuertes (p. 18)

La lectura de cuentos es una actividad que los estudiantes de etapa escolar disfrutan ya que aprenden a interiorizar las emociones que viven los personajes y las relacionan como propias. (Gaitán Chávez, 2021)

1.4.2.1 Cuentos infantiles con mayor pertinencia para abordar las emociones

El uso de cuentos infantiles se plantea como una estrategia eficaz para la regulación emocional, ya que facilita la expresión, desarrollo y comprensión de las emociones en la etapa infantil. García y Ortiz (2015) refuerzan la idea de que los cuentos son herramientas valiosas para profundizar en las emociones, ya que los niños observan modelos de conducta, reflexionan sobre las consecuencias de sus actos y aprenden a expresar sus sentimientos. Esta capacidad de análisis y reflexión es crucial para el desarrollo de habilidades emocionales en la infancia.

Según Huamán Córdova y Martínez (2023) los cuentos con mayor pertinencia para regular las emociones infantiles deben cumplir las siguientes características:

- Las emociones aparecen con claridad, todas son importantes
- El niño o niña se identifica con los protagonistas para experimentar lo que sienten
- Muestra la expresión de los personajes a través de las ilustraciones
- Las ilustraciones deben ser coherentes con el texto

1.4.3 Características y componentes gráficos de diseño para un cuento infantil

1.4.3.1 Características del diseño de un cuento interactivo

El ámbito editorial destaca la importancia de las imágenes y el trabajo de un equipo multidisciplinario que aseguren la coherencia visual y narrativa del cuento.

- *Importancia del espacio visual*

Explica cómo los dibujos simplificados y el uso de colores planos son elementos clave para evitar la sobrecarga visual, promoviendo un aprendizaje accesible y efectivo. Al respecto, Castrillo (2021) señala que espacio visual es importante para transmitir ideas e inferencias en formas que se pueden percibir con la vista lo que da fuerza a un mensaje.

- *Colaboración multidisciplinaria en el diseño del cuento.*

Describe el papel de cada miembro en un equipo multidisciplinario de editores, diseñadores, ilustradores, pedagogos y escritores en el proceso de creación del cuento.

- *Equilibrio entre texto e imagen.*

Establece un equilibrio en el uso de texto e imagen para que las ilustraciones cuenten la mayor parte de la historia. Vaca y otros (citado por Castrillo, 2021) determina tres proporciones: a) 30% de texto y 70% de ilustración; b) 50% texto y 50% ilustraciones y c) 100% ilustraciones

- *Caracterización visual de personajes y escenarios*

Explora la importancia de diseñar personajes y escenarios con características visuales que se alineen con la narrativa, haciendo que los personajes sean reconocibles y consistentes con la historia. Existe una variedad de técnicas para ilustrar personajes y escenarios, en este sentido, el ilustrador es libre de elegir, aunque es más importante cómo
se dibuja la ilustración que la técnica en sí. Para esto, Martínez (2024) recomienda un estilo más sencillo que realista que simule el estilo de dibujar de los niños adaptados a una edad mayor.

Un buen diseño visual en cuentos infantiles potencia el aprendizaje y la conexión emocional de los niños con la historia. La investigación de Zambrano (2014), realizada en ocho centros de Educación Inicial, reveló que los cuentos infantiles alcanzaron una aceptación promedio del 80%, especialmente el cuento *"El Gran Alboroto"*, que fue el más popular entre los niños de Manta y Portoviejo. Esta aceptación refleja la efectividad del diseño ilustrativo en los cuentos, especialmente en la etapa escolar, donde las ilustraciones juegan un papel primordial en la comprensión del texto.

En conclusión, el diseño ilustrativo en los cuentos infantiles para la educación inicial demuestra ser un componente esencial para el aprendizaje y la conexión emocional de los infantes con la narrativa. La investigación realizada por la Universidad San Gregorio de Portoviejo confirma que elementos como el equilibrio entre texto e imagen, el uso de colores planos, la caracterización visual coherente de personajes y escenarios, y la colaboración multidisciplinaria son fundamentales para garantizar la efectividad de estas herramientas educativas. Por lo tanto, enfatizan, en la importancia de integrar estrategias visuales y narrativas coherentes en los cuentos, reafirmando que las ilustraciones no solo enriquecen la experiencia, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo educativo y emocional en los primeros años.

1.4.3.2 La ilustración

La ilustración es un elemento esencial en los cuentos infantiles, especialmente cuando el propósito se basa en instruir acerca de las emociones. Según Llopis (2024), "la ilustración es un arte que nos permite expresar emociones, contar historias y transmitir mensajes de una manera visualmente impactante". Esta definición destaca el poder de la ilustración para conectar con el público, lo que resulta aún más relevante en el contexto de la educación emocional.

Al incorporar personajes diseñados para reflejar una variedad de emociones como la tristeza, el miedo, la ira, la felicidad o la alegría, se facilita que los infantes reconozcan, comprendan y gestionen tanto sus propios sentimientos como los de los demás. De esta forma, las ilustraciones no solo enriquecen la narrativa, sino que también juegan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje emocional, haciendo que los conceptos sean más accesibles y comprensibles para los niños.

Aunque los dibujos son estáticos se les puede dotar de movimiento mediante herramientas como la repetición y el difuminado. Las ilustraciones de cuentos para niños de 6 hasta 10 años, rango aproximado en este estudio, son impactantes, con degradados, y fondos. (Cobo-del Castillo, 2023)

1.4.3.3 El color como guía narrativa

En una composición visual el color es un componente estético y narrativo que influye en la interpretación y entendimiento de una historia. En el diseño de un cuento basado en las emociones, el color desempeña un papel doble: capta la atención del infante y también aprende a reconocer y comprender sus propias emociones y la de los demás, potenciando su inteligencia emocional.

La selección de los tonos fríos o cálidos produce distintas emociones y sentimientos. Las mezclas de los colores análogos cerca del círculo cromático proporcionan equilibrio en los diseños; mientras que los colores complementarios, producen sombras con realismo. Los tonos claros y legibles destacan un color de otro y ayuda a la eficacia del texto. (Martínez, 2024). A esto, Pérez (2021) añade que los colores que se usan en los cuentos infantiles son vivaces y alegres, pero que se recurre a tonos fríos o apagados cuando el cuento aborda un tema triste.

Eva Heller, en su libro titulado *La psicología del color* (2004), afirma que " los colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia" (p.17).

1.4.3.4 Tipografía de cuentos infantiles

En la tipografía de cuentos infantiles se presta atención a las formas de las fuentes. Para Martínez (2024) la tipografía guarda las siguientes características:

- Fuentes de palo seco que los niños distingan con facilidad
- Fuentes con extremos redondeados porque transmiten dulzura y calma
- Trazos ascendentes de longitud adecuada para no confundir caracteres
- Interlineado mayor para asegurar una comprensión del texto
- Evitar el uso de más de dos opciones de fuentes
- Se puede utilizar fuentes con serifas para los títulos
- Los niños prefieren tipografías grandes, entre 18 y 24 puntos
- Uso del color negro para las letras ya que otro color provoca distracción
- Emplear fuentes mayúsculas y minúsculas para favorecer el descanso visual

1.4.4 Casos de éxito de diseño de cuentos para el aprendizaje emocional

1.4.4.1 Caso ¨El Monstruo de Colores¨

Un ejemplo de un recurso con éxito diseñado para el reconocimiento de las emociones es trabajo de Anna Llenas (2012), quien creó un cuento ilustrado infantil, el cual ayuda a los infantes a identificar las sensaciones que acompañan cada emoción. A través de esta obra, los niños pueden comprender el origen de sus sentimientos, reconocer como se manifiestan y aprender estrategias para gestionarlos de manera saludable.

Figura 2 *Caso de éxito El monstruo de colores*

Nota: Imagen tomada de https://lasetadelgoblin.com/el-monstruo-de-colores/

1.4.4.2 Caso “Pequeños monstruos”

Gómez et al. (2021) crearon un cuento *Pequeños monstruos* donde narra la historia de un niño en medio de la violencia intrafamiliar. Un cuento ilustrado creado para que los niños se sientan identificados con esta historia y sepan cómo actuar frente a esta experiencia.

Figura 3 *Imagen de cuento Pequeños monstruos*

Nota: Imagen tomada de Gómez y otros (2021). http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/56285

Capítulo 2

2 Metodología

En este capítulo se detalla el enfoque metodológico adoptados para el desarrollo del cuento interactivo, enfocado en la gestión emocional de los infantes de 5 a 7 años. Se optó por un método mixto, que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, con el fin de asegurar que los recursos didácticos diseñados sean efectivos, prácticos y apropiadas para satisfacer las necesidades del público objetivo.

2.1 Metodologías de investigación en diseño

2.1.1 Investigación exploratoria

Esta etapa se incluyó el análisis de datos con el objetivo de comprender las necesidades específicas de los infantes tanto en su desarrollo emocional, como los recursos interactivos que pueden adaptarse o innovarse para abordar estas necesidades de una manera óptima. La investigación se centró en identificar las limitaciones de los métodos convencionales y en explorar nuevas estrategias que integren narrativa visual, la interactividad y elementos gráficos diseñados específicamente para promover el aprendizaje emocional a treves de la interacción o participación del infante.

2.1.2 Investigación experimental

En la segunda fase del proyecto, se realizó una investigación experimental, mediante entrevistas a psicopedagogos. Estas entrevistas recolectaron información crucial sobre como los cuentos pueden ser herramientas efectivas para ayudar a los niños/as a gestionar sus emociones, particularmente aquellas menos tratada en los recursos tradicionales como la culpa y el aburrimiento. Los datos obtenidos ofrecieron una comprensión más profunda en las emociones que se deben abarcar en el cuento interactivo, orientado a la inclusión de elementos que faciliten la identificación emocional y la autorregulación en los infantes.

2.1.3 Método etnográfico

Este método se lo aplicará para observar cómo los niños/as interactúan con el cuento en el entorno educativo, como el aula de clase, con el fin de comprender sus reacciones e interacciones con el material. Por otro lado, permitirá explorar a profundidad como el cuento contribuye al aprendizaje emocional en tiempo real, generando así datos significativos los cuales serán analizados.

2.2 Técnicas y herramientas para la recolección de datos

2.2.1 PEST

El análisis PEST es una herramienta la cual ayuda a las organizaciones a identificar y analizar los factores que pueden influir en su funcionamiento, tanto a corto o largo plazo (Amador, 2022). Este análisis se llevó a cabo para evaluar los factores que pueden influir en el desarrollo emocional y herramientas didácticas a partir de entrevistas con psicopedagogos, quienes aportaron una perspectiva especializada sobre las necesidades emocionales de los infantes en esta etapa de su desarrollo.

2.2.2 FODA

El análisis FODA consiste en examinar los puntos fuertes y débiles que definen la situación de una empresa o proyecto, junto con la identificación de las oportunidades y amenazas en su entorno externo (Ponce, 2007). Bajo esta definición, se utilizó el análisis FODA para identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, con el fin de diseñar estrategias efectivas que asegures el éxito del proyecto.

2.2.3 Stakeholders

Los *stakeholders* son personas o grupos de personas que tienen interés o impacto significativo en una empresa o proyecto, como empleados, accionistas, clientes, proveedores y gobiernos. Estos se clasifican en primarios, quienes tienen un interés directo y participan activamente en la empresa o proyecto, y los secundarios, que están menos involucrados y su influencia se limita a aspectos administrativos o legales (Bello, 2021).

2.2.4 Moodboard o coolboard

Los moodboard o también conocidos como coolboard es una presentación visual de las ideas y conceptos creados mediante la colación de imágenes, texto y otros elementos del diseño. Según Graves (2013), un modboard sirve como referencia y proporciona claridad de un proyecto. Al momento de seleccionar imágenes, colores, texturas y palabras claves, se presenta las ideas de una manera coherente la cual facilita a la toma de decisiones.

En el desarrollo del proyecto, se utilizó un moodboard como herramienta clave en la fase de investigación visual. Esta técnica permite compilar imágenes, colores, tipografías y otros elementos viduales que ayuden a definir el tono, la estética y la atmosfera que se desea transmitir en el cuento interactivo, este collage visual resulta fundamental para guiar la creación de los personajes y elementos gráfico, asegurando que se alineen con las emociones abordadas.

2.2.5 Entrevistas

Este método cualitativo facilita la recopilación de datos precisos y detallados a través de la interacción directa con los participantes. Según Kvale y Brinkmann (2019) "Las entrevistas proporcionan una visión detallada de las experiencias y percepciones de los participantes, facilitando una comprensión más profunda de sus necesidades y motivaciones" (p. 102). Para la realización del proyecto, se realizarán entrevistas a psicopedagogos con el objetivo de obtener información valiosa que permita explorar los aspectos emocionales y cognitivos en el desarrollo de los infantes.

2.2.6 Encuestas

Las encuestas son una técnica de recolección de datos eficiente y rápida, que consiste en diseñar y aplicar un conjunto de preguntas a una muestra representativa de individuos, con el objetivo de obtener información sobre un tema determinado (Blanchar, 2024).

Para el proyecto, se llevarán a cabo encuestas a padres o tutores, con el fin de determinar si el proyecto ha generado un impacto positivo en el desarrollo emocional de sus hijos y si consideran que la iniciativa ha sido beneficioso para mejorar la comprensión y gestión de las emociones de los infantes.

2.2.7 Prototipado

El prototipado se desarrolla para crear un modelo preliminar de un producto, el cual es sometido a pruebas con el fin de identificar posibles mejoras a partir de los resultados obtenidos (Osteicoechea, 2024).

En el proyecto de diseño de un cuento interactivo, el prototipado será una herramienta clave en la fase inicial del desarrollo, permitiendo crear un modelo de diseño preliminar y facilitando correcciones y ajustes basadas en la retroalimentación de los

involucrados. Esto asegurará que el producto final cumpla con los objetivos pedagógicos y emocionales de manera efectiva.

Capítulo 3

3 DESARROLLO DE PROYECTO

A través de las investigaciones realizadas en el ámbito educativo de diseño y psicopedagógico, se abordaron informaciones significativas para el desarrollo de un cuento interactivo en la gestión emocional en infantes de 5 a 7 años. Teniendo una constante retroalimentación por parte de los psicopedagogos que son fundamentales para profundizar y perfeccionar las herramientas pedagógicas en el ámbito de la salud mental y emocional del infante a través de actividades o ejercicios implementados en este proyecto

3.1 Análisis de resultados

3.2 Moodboard

Figura 4 *Moodboard de referencias y actividades para la gestión emocional en infantes.*

Para la creación del cuento y de las actividades que se incluirá dentro de la estructura narrativa, se realizó un moodborad, donde se recopila información de carácter pedagógico, en esta, se evidencia el uso de estructuras o elementos físicos para la estimulación temprana en los infantes creando una participación continua e integrándolo en el desarrollo de la narrativa del cuento. Esta recopilación visual facilita el enfoque orientado al diseño en cuanto a las actividades y material didáctico apoyando a educadores y padres de familias en la gestión emocional de los niños/as.

3.2.1 Entrevistas

Se realizaron entrevistas a psicopedagogos para conocer más acerca de las emociones que se desarrollan en los infantes en esta etapa, además de cómo las herramientas pedagógicas como los cuentos pueden influir tanto en los aspectos personales y sociales, representando un apoyo importante para el tutor o profesor en el medio educativo. Se formularon preguntas con la finalidad de acaparar todos los puntos importantes para la construcción o desarrollo del cuento en aspectos visuales y narrativos, enfocándose como una herramienta pedagógica. Estas entrevistas a psicopedagogos dieron a conocer la realidad en el área de la educación emocional en los infantes y de las emociones que se deberían abordar en el cuento.

Información General

- Experiencia: 10 a 25 años de experiencia trabajando con niños de preescolar y primaria.

Estrategias para implementarse en el cuento

- Uso de juegos y dinámicas sociales o grupales.
- Interactividad e inmersión para el infante en el cuento.
- Uso tonos suaves para evitar distracciones y a su vez mejorar la conexión emocional y comprensión de la historia.
- Implementación de onomatopeyas para estimular la imaginación del infante.

Necesidades Específicas

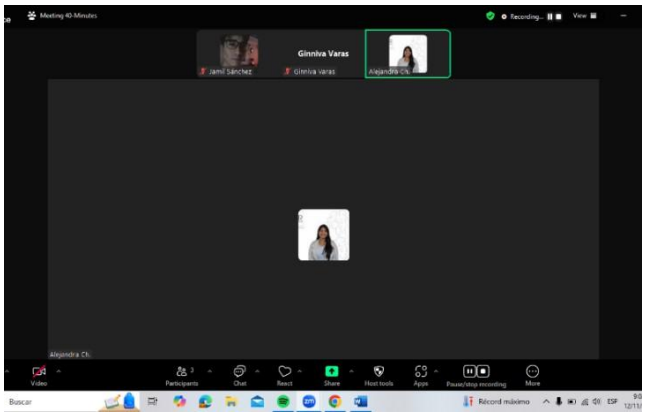
- Gestión de emociones negativas como miedo, culpa y perdida.
- Abordar el manejo del aburrimiento en esta etapa del desarrollo emocional del infante.
- Incluir actividades prácticas para identificar y reflexionar sobre las emociones.

Información adicional

- **Comentarios:**

  Es importante desarrollar herramientas pedagógicas físicas y no digitales para fomentar la lectura y minimizar la dependencia tecnológica en niños afectados por retrasos madurativos tras la pandemia del COVID 19. Por otro lado, es crucial trabajar en equipo con los padres de familia para reforzar las enseñanzas en casa.

Figura 5 *Entrevistas iniciales con psicopedagogas*



3.2.2 Validación con psicopedagogas

Figura 6 *Validación de prototipo con psicopedagogas*

Para validar el prototipo de alta calidad, se realizaron entrevistas de validación, en las cuales se presentó el cuento con su respectiva narrativa, actividades y estilo gráfico, alineados con el rango de edad definido para el proyecto.

Las entrevistas fueron realizadas a psicopedagogas, quienes analizaron el prototipo y proporcionaron observaciones específicas sobre sobre las actividades y sus instrucciones, destacando aspectos claves que requerían mejoras, tales como:

- La tipografía en las instrucciones e interactividad debe ser más grande para poder identificarlas de una mejor manera.
- Omitir o cambiar las palabras técnicas por unas más simples y fácil de entender para el infante.

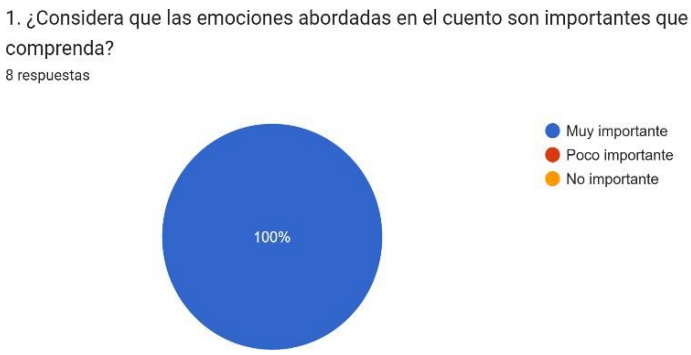
En cuanto a la narrativa, estilo gráfico y actividades, las psicopedagogas elogiaron esos aspectos del cuento, ya que crea un buen ambiente de estímulo de aprendizaje para el infante, teniendo en cuenta su finalidad, la cual es aprender a reconocer e identificar las emociones.

3.2.3 Validación con profesores

3.2.3.1 Encuestas

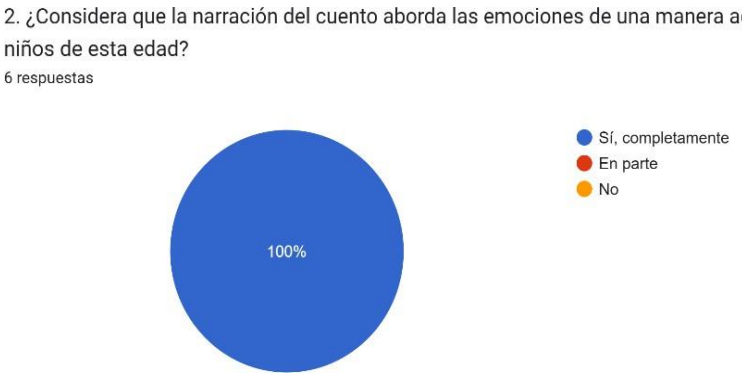
Se llevaron a cabo encuestas dirigidas tanto a profesores con experiencia en la enseñanza de niños de 5 a 7 años como a padres de familia con hijos en ese rango de edad. El objetivo principal de estas encuestas fue validar la efectividad del cuento en su propósito de fomentar el desarrollo emocional y educativo de los infantes. Este método permitió recopilar una retroalimentación valiosa para garantizar que el contenido sea pertinente, atractivo y significativo para los niños/as.

Figura 7 *Importancia de las emociones en el desarrollo de los infantes*



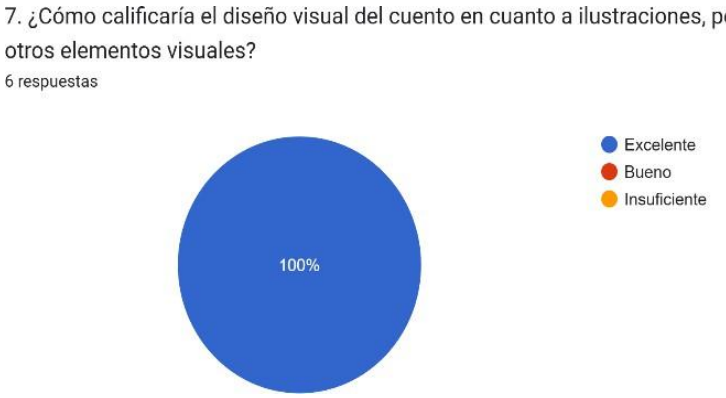
En la primera pregunta realizada en ambas encuestas, el 100% de los encuestados coincidieron en que es fundamental que sus hijos o alumnos aprendan a reconocer y gestionar emociones como la culpa, el aburrimiento, la alegría y el miedo.

Figura 8 *Narrativa para las emociones en el cuento*
Pregunta 2 de la encuesta realizada a profesores



En cuanto a la narración, el 100% de los encuestados coincidieron en que el cuento aborda las emociones de manera adecuada, favoreciendo tanto su reconocimiento como su gestión. Los encuestados desatacaron que las situaciones y los en la historia permiten a los niños a reconocer y comprender las emociones del cuento, facilitando así su aprendizaje y reflexión sobre cómo manejarlas en su vida diaria.

Figura 9 *Diseño visual y estético del cuento*
Pregunta 7 de la encuesta realizada a profesores



El 100% de los profesores calificaron el diseño del cuento como excelente, destacando especialmente el diseño de los personajes y la gama de colores utilizadas como los aspectos que más les agradaron.

Figura 10 *Eficacia de las actividades interactivas*
Pregunta 4 de la encuesta realizada a profesores

El 100% de los profesores encuestados coinciden en que las actividades interactivas presentes en cada capítulo son muy útiles, ya que motivan al infante a participar activamente, a conectar con la narrativa del cuento, a disfrutar del proceso de aprendizaje de forma lúdica y a reforzar la comprensión de las emociones de manera divertida y significativa.

Figura 11 *Ejecución de las actividades*
Pregunta 4 de la encuesta realizada a padres de familia

En cuanto a la pregunta 4 de la encuesta dirigida a los padres de familia, el 62.5% de los encuestados indicaron que las actividades al final del cuento no resultaron ni fáciles ni difíciles para sus hijos. Por otro lado, el 37.5% de los padres calificaron que a sus hijos se les hizo fácil realizar dichas actividades.

Figura 12 *Practicidad del tamaño y formato del cuento*
Pregunta 6 de la encuesta realizada a padres de familia

Con respecto al formato utilizado, el 75% de los padres de familia señalaron que el cuento les resultó muy práctico para utilizar con sus hijos. Sin embargo, el 25% de los encuestados consideraron que el formato elegido hizo que el cuento resultara algo incómodo, dificultando su manejo al momento de leer.

Figura 13 *Emoción mejor comprendida*
Pregunta 7 de la encuesta realizada a padres de familia

En base a la pregunta 7, las emociones mejor identificadas fueron el miedo y la culpa, seguidas de el aburrimiento y alegría. Estos hallazgos reflejan cuáles emociones generaron un mayor impacto en el infante, evidenciando la efectividad del cuento como herramienta para reforzar el aprendizaje emocional y facilitar el reconocimiento.

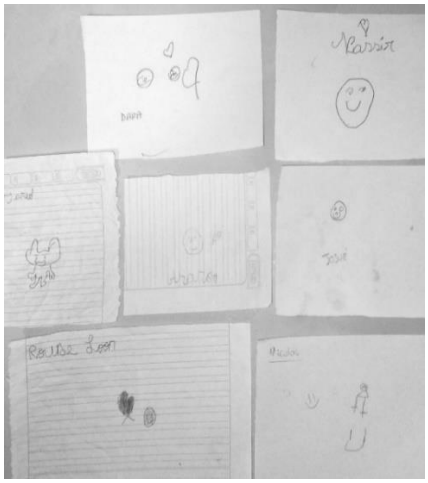
Figura 14 *Sugerencias para mejorar el cuento*
Pregunta 8 de la encuesta realizada a profesores

En este apartado, los encuestados brindaron valiosas sugerencias para mejorar el cuento. Entre las recomendaciones más destacadas se encuentran: mejorar delineado con respecto a las ilustraciones, incorporar un mayor número de actividades al final del cuento para reforzar el aprendizaje y, por último, desarrollar el cuento en tomos, dedicando cada tomo a explorar una emoción especifica. Estas observaciones ofrecen datos claves para perfeccionar el contenido y adaptarlo a las necesidades del público objetivo.

3.2.4 Validación con infantes

Figura 15 *Validación de cuento y actividades del prototipo a estudiantes 2do de básica de la Escuela Fiscal Bolivariana en Guayaquil.*

ASE UNA VEZ



Al finalizar el cuento, se solicitó a los estudiantes que dibujarán caritas que reflejaran su nivel de satisfacción con la historia, pudiendo elegir entre una carita feliz, una neutra y una triste. Esta actividad se la realizó con el fin de conocer la reacción emocional después de escuchar el cuento. El formato, sencillo y visualmente atractivo, permitió a los infantes a expresar sus opiniones de manera clara, facilitando así la recolección de datos para evaluar la efectividad del cuento en su proceso de aprendizaje emocional.

3.3 Aspectos conceptuales

3.3.1 Nombre del proyecto

Ñami Ñam una familia de emociones, es el título del cuento, el cual está diseñado para gestionar y reconocer las emociones en los infantes de 5 a 7 años. El nombre *¨Ñami Ñam¨,* forma parte de otro proyecto integrador **La implementación de un videojuego lúdico para el fomento de hábitos saludables para niños de la Fundación Sonrisa Naranjo de la ESPOL,** mientras que *¨Ñami Ñam una familia de emociones¨,* fue desarrollado para este proyecto.

3.3.2 Concepto comunicacional

¨Ñami Ñam una familia de emociones¨, se basa en la idea de garantizar una vida saludable y promover el bienestar. Este concepto este alienado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente con el objetivo 3 y también con el objetivo 4, que impulsa una educación de calidad, promoviendo las oportunidades de aprendizaje inclusivo para todos.

3.3.3 Concepto Creativo

El concepto inicial del nombre Ñami Ñam , se desarrolló en el proyecto integrador **La Implementación de un videojuego lúdico para el fomento de hábitos saludables para niños de la Fundación Sonrisa Naranjo de ESPOL,** donde fue creado a partir de la asociación de onomatopeyas en español a la acción que se realiza al comer (Ramírez, Franco, 2019).

En el rediseño actual, se decidió conservar el nombre debido a su atractivo para los infantes, ya que es divertido, fácil de pronunciar y mantiene un vínculo emocional

positivo. El sonido del nombre Ñami Ñam, evoca alegría, espontaneidad y dinamismo, valores esenciales para el objetivo del proyecto.

Por lo tanto en este proyecto, se desarrolló pensando en las necesidades que tienen los infantes en cuanto a la exploración de las emociones y como estas juegan un papel fundamental en su desarrollo personal y social, por ende, el concepto creativo para este proyecto es, ***"una guía emocional en tu vida"***, resaltando la importancia de tener herramientas pedagógicas enfocadas en las emociones y como está permite al infante a explorar y reconocer sus emociones en esta etapa de su desarrollo de manera divertida y creativa.

3.4 Aspectos técnicos

3.4.1 Diagramación

Se diseñó para la interactividad del tutor e infante, basándose en una retícula donde se integra la disposición de la narrativa y los aspectos tangibles físicos, como las actividades relacionadas para la estimulación y aprendizaje emocional teniendo un manejo práctico y directo.

3.4.2 Ilustración y Diseño

Para los elementos gráficos y la creación de personajes, se usaron diferentes softwares tanto como Adobe Illustrator, Krita y Pro-create, desarrollando un acabado profesional y permitiendo la escalabilidad de las ilustraciones.

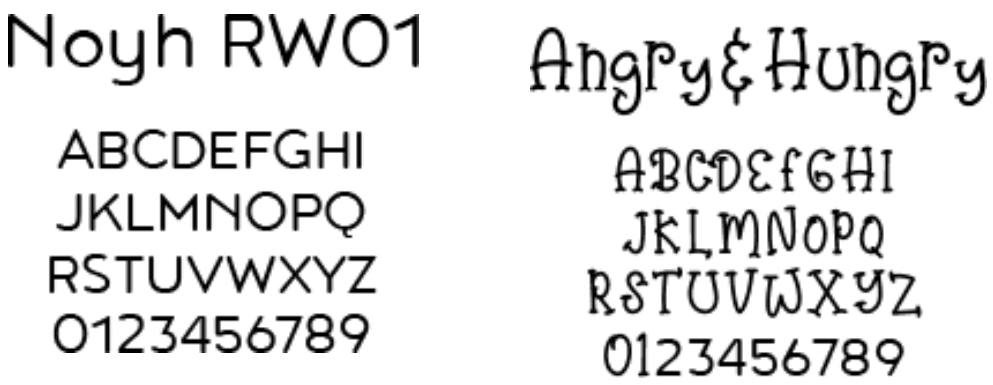
3.5 Aspectos estéticos

3.5.1 Tipografía

La tipografía en cuentos infantiles debe adaptarse a la característica de la lectura y ser legible, permitiendo tanto como al infante y al tutor, facilitar y comprender el texto. En ese sentido se optó por la tipografía **Noyh RWO1** para este proyecto, ya que se integra de una mejor manera en la narrativa, sin afectar o crear distracción con las actividades. En cuanto a la tipografía del título, es una variación de la tipografía inicial del proyecto **La Implementación de un Videojuego lúdico para el fomento de hábitos saludables**

para niños de la Fundación Sonrisa Naranja de la ESPOL. Conservando también la fuente de **"Angry&Hungry"** para el subtítulo de nuestro proyecto.

Figura 16 *Familia tipográfica utilizada para el proyecto*



3.5.2 Cromática

Para la selección de colores se basó en los tonos pasteles, teniendo una coherencia visual con los elementos gráficos del cuento.

Figura 17 *Paleta cromática utilizada para el personaje principal*

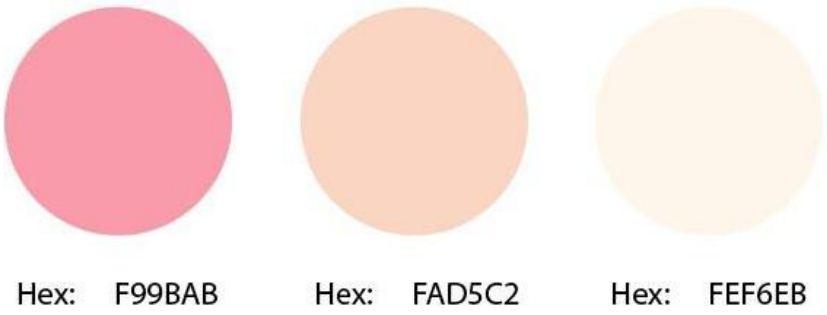


Figura 18 *Paleta cromática utilizada para reflejar las emociones*

3.5.3 Ideación

Desarrollo de personajes: En el proyecto integrador **La Implementación de un Videojuego lúdico para el fomento de hábitos saludables para niños de la Fundación Sonrisa Naranja de la ESPOL,** el personaje *Ñami Ñam*, fue representado como un conejo. Ese diseño fue elegido por su capacidad para transmitir gracia y ternura, cualidades que se reforzaban con una característica principal, sus orejas rayadas, haciéndolo fácilmente reconocible y carismático (Ramírez, Franco, 2019). Partiendo de ese contexto, en este rediseño, se tomó como referencia e inspiración el diseño original del conejo, adaptándolo para profundizar su propósito en el área emocional y narrativo.

Como parte del proceso y del rediseño, se investigó literatura infantil y se analizaron aspectos relacionados a los conejos, llevando a una coincidencia, en mantener las orejas rayadas pero que no solo funcione como un detalle distintivo, si no también que puedan representar diversas emociones a través de patrones de colores, convirtiéndose en un recurso visual clave para enriquecer la conexión emocional con los niños. Por lo tanto, tomando como referencia e inspiración el diseño original, se desarrollaron personajes distintivos que mantiene una coherencia visual en la narrativa. Esto permite que los infantes identifiquen y comprendan las emociones de manera práctica y sencilla.

Los personajes para este proyecto inspirados en la versión original son:

Ñami Ñam: Basado en el diseño original, es el personaje principal del cuento, posee dos patrones de colores distintivos en sus orejas, rojo y beige es la guía emocional, representa la unión entre sus hermanos. Crea un equilibrio entre las emociones y brinda apoyo.

Además, para este proyecto, se crearon personajes inspirados del diseño original, han sido desarrolladas como extensiones del rediseño principal. Siguiendo la misma línea gráfica,

estos personajes están asociados a las emociones aportando diversidad en la narrativa, los cuales son:

Ñami Alegre: Evoca la felicidad, posee orejas erguidas de patrones de tonalidad amarilla reflejando optimismo y energía. Es amigable y tiene una gran sonrisa que transmite entusiasmo y vitalidad.

Ñami Culposo: Es el hermano mayor, es grande y robusto representando el peso que crea la culpa. Sus orejas tienen patrones de color café que simboliza una carga emocional pero que invita a la reflexión y aprendizaje constante.

Ñami Aburrido: Tiene sus orejas largas y caídas con patrones de color morado evocando la falta de energía y entusiasmo. Es pequeño y tiene una postura relajada, pero se enfoca en los momentos de pausa que se tienen en la vida e invita a conocer los momentos de creatividad.

Ñami Miedoso: Es el hermano menor, refleja como el miedo puede hacernos sentir pequeños y vulnerables. Es de tonalidad oscuro evocando una sensación de incertidumbre. Sin embargo, su tamaño tiene la intención de enseñar al infante de que el miedo puede parecer grande en momentos, pero en esencia es pequeño y está en nuestras manos poder controlarlo y enfrentarlo.

Figura 19 *Bocetos iniciales de los personajes*

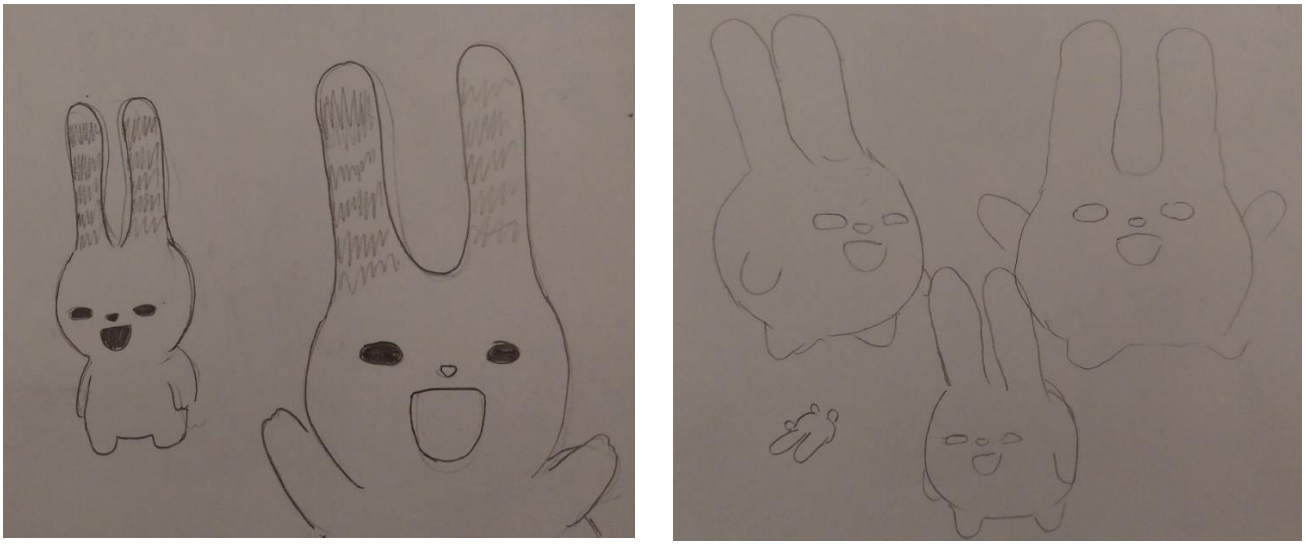


Figura 20 *Bocetos de personajes basados en los colores de las emociones*

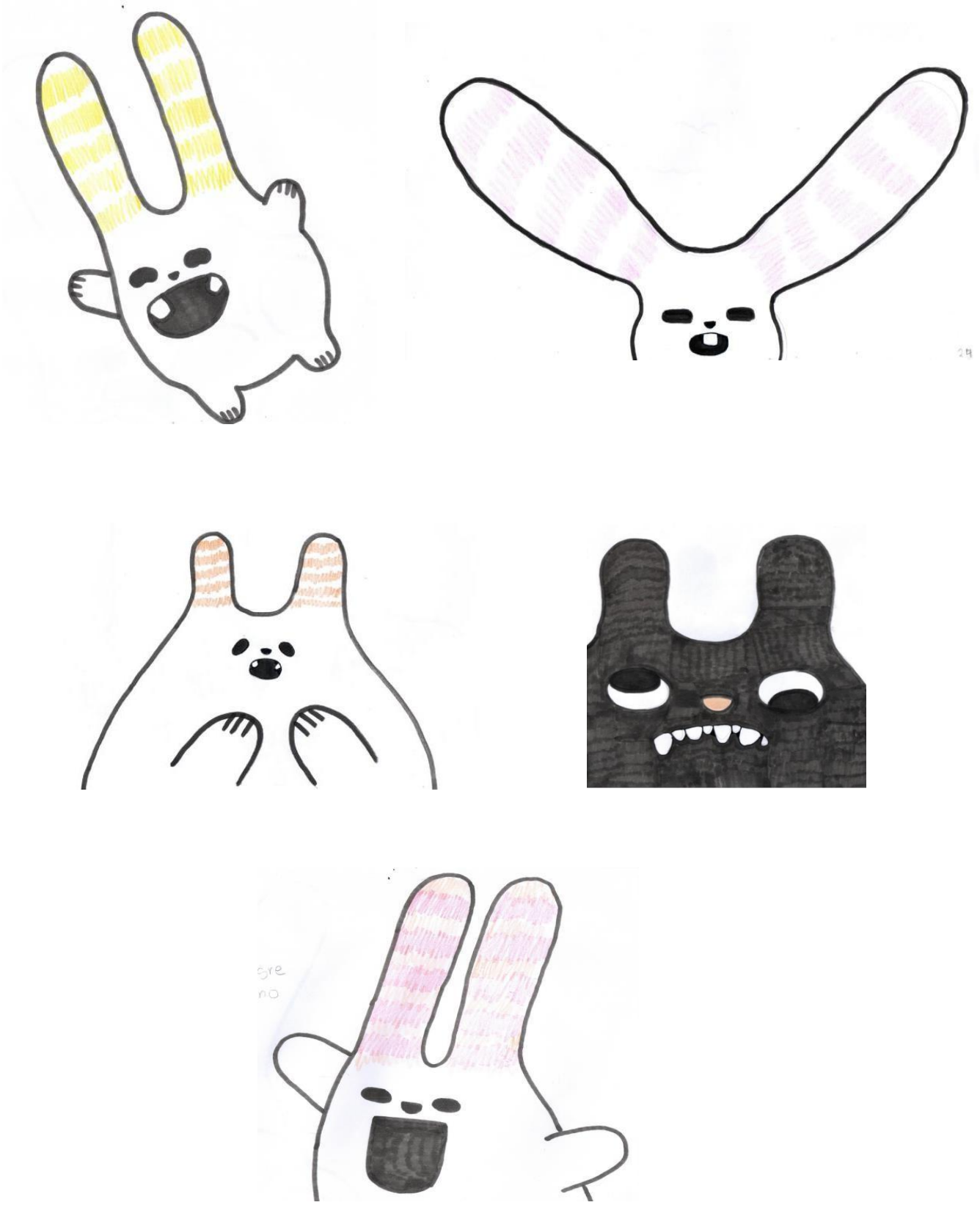


Figura 21 *Bocetos iniciales de la portada*

Figura 22 *Boceto final de la portada*

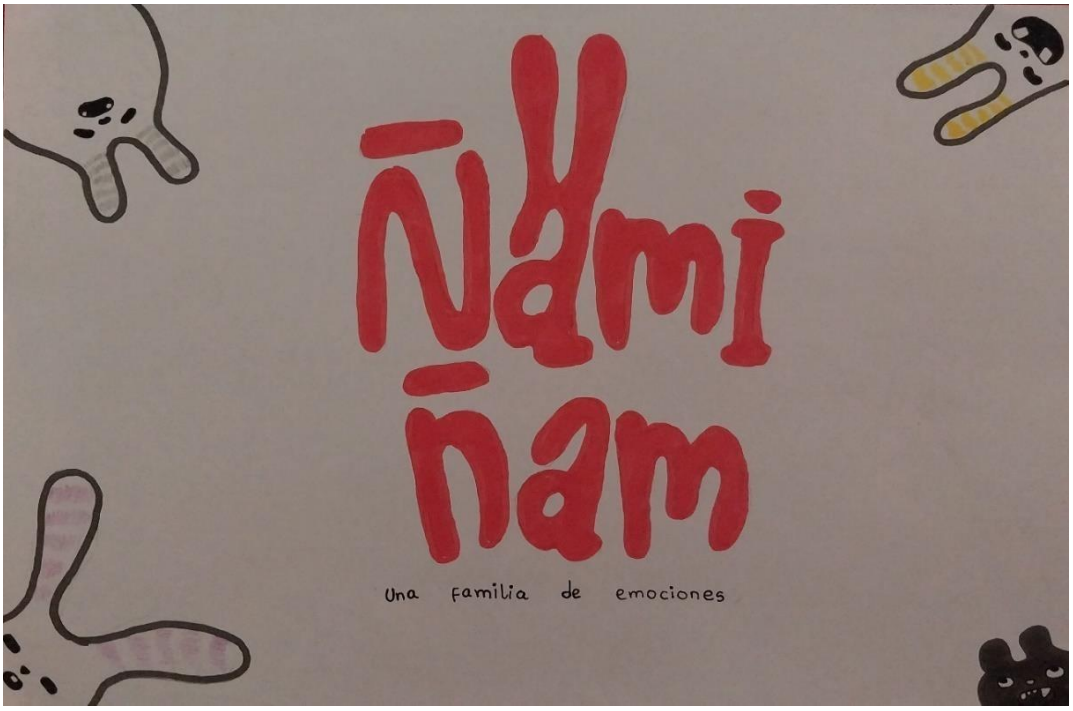
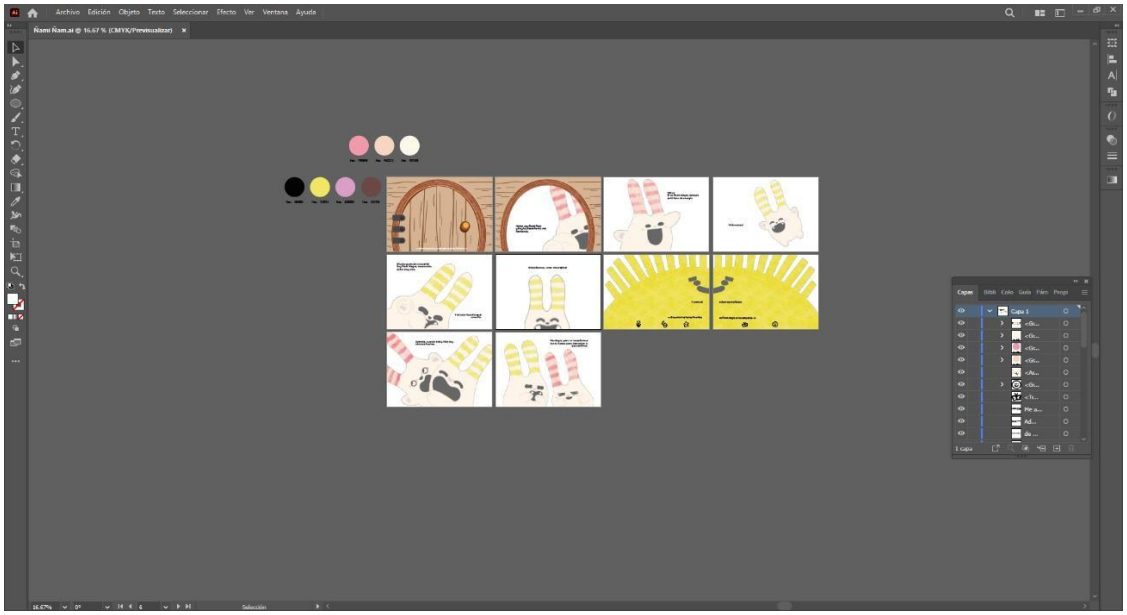


Figura 23 *Diagramación digital del cuento*



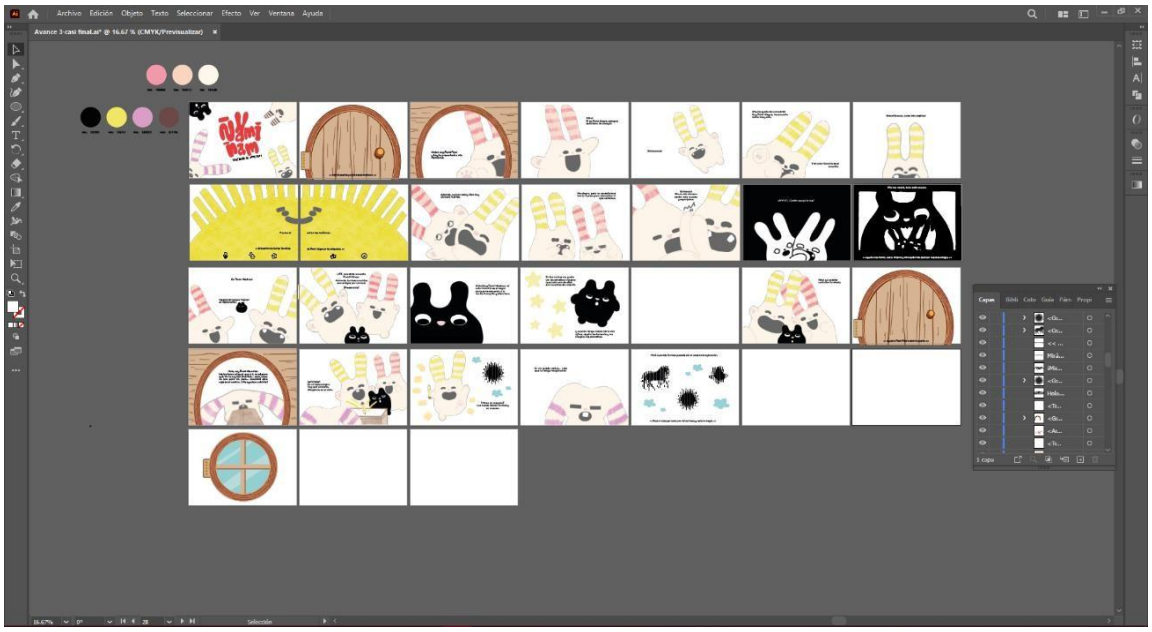


Figura 24 *Diagramación digital con las actividades*

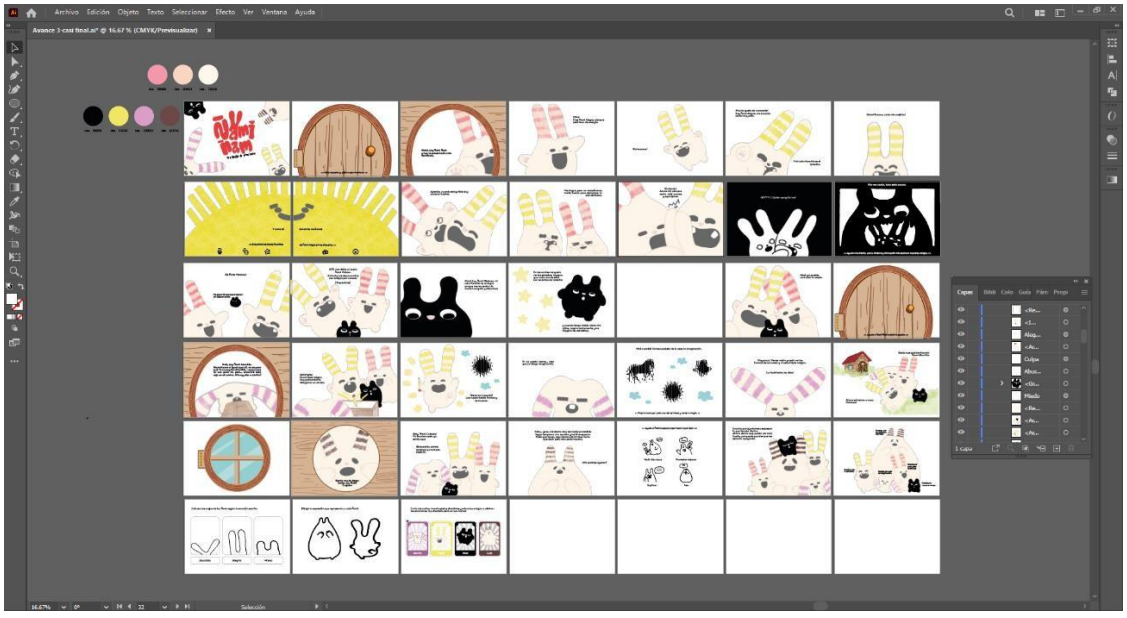


Figura 25 *Digitalización de los personajes*

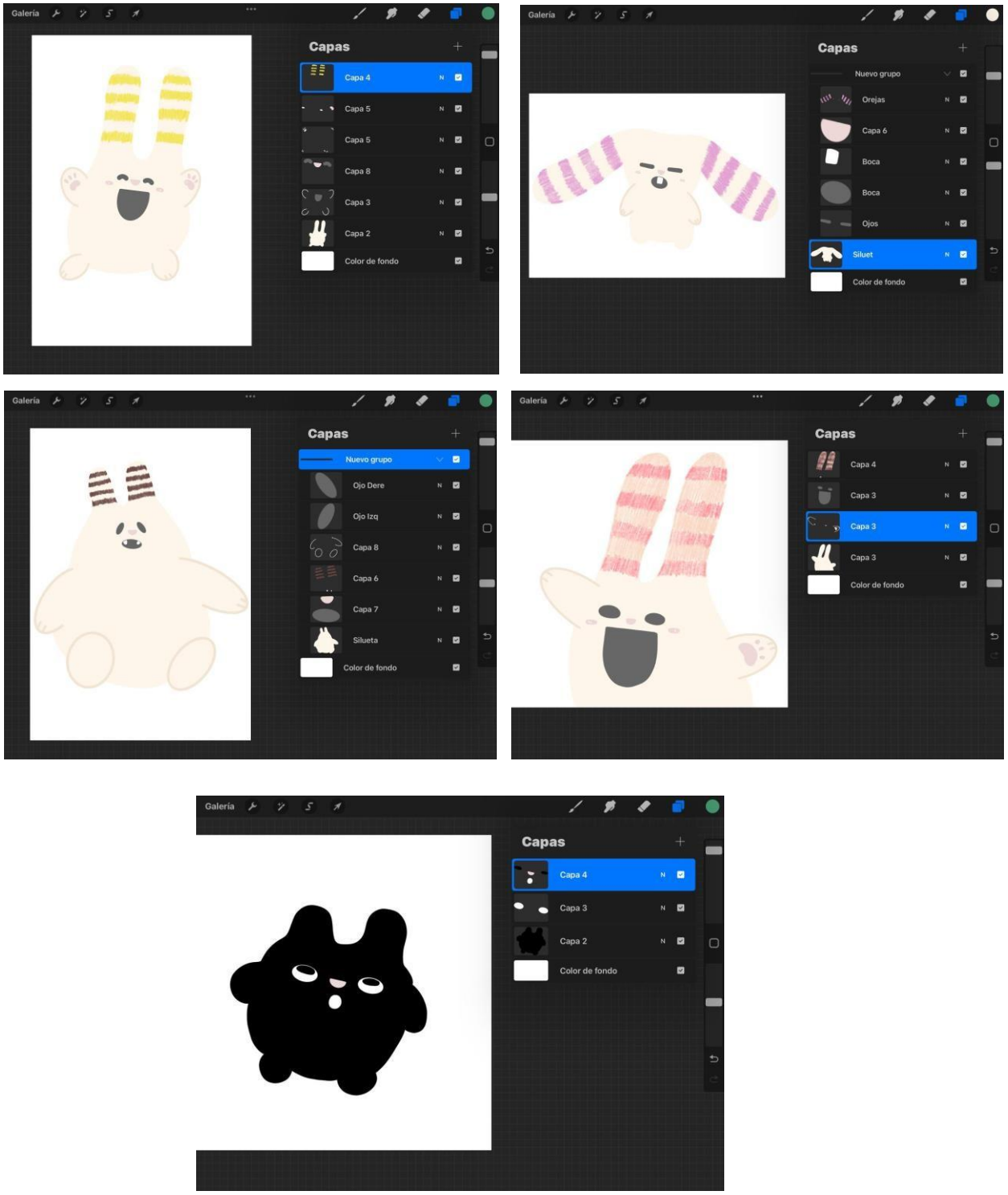


Figura 26 *Digitalización de la portada*

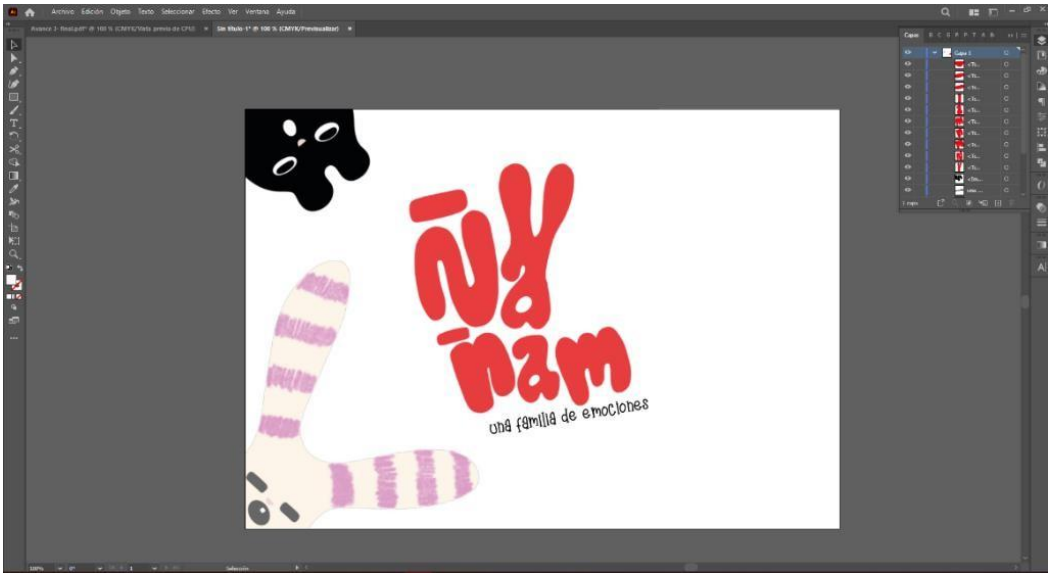
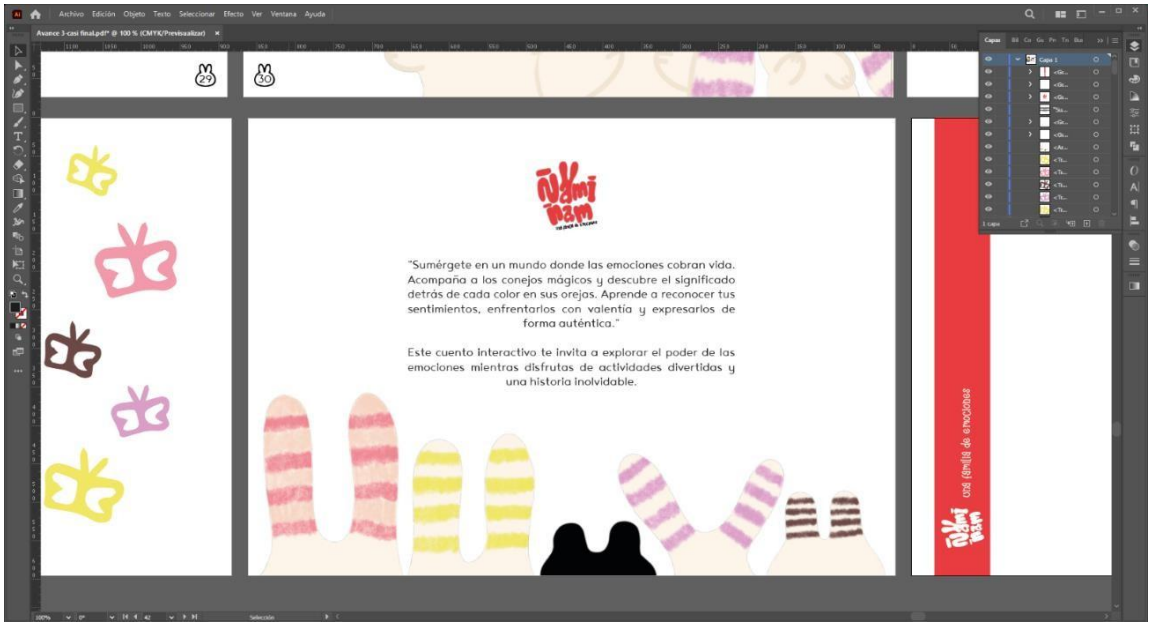


Figura 27 *Digitalización de la contraportada*



3.5.4 Dirección de arte

A continuación, se recopilará imágenes, donde se podrá observar aspectos visuales y estéticos del libro *"ñami ñam una familia de emociones"*, dirigido a infantes de 5 a 7 años para el reconocimiento y gestión de las emociones en esta etapa del desarrollo infantil. Se seleccionó una tipografía legible para la narrativa del cuento, asegurando que sea comprensible para el público objetivo además se usó una paleta de colores que vaya acorde con el estilo gráfico del cuento y, por último, se diseñaron actividades que se integren de una buena menara sin afectar la narrativa o crear una carga visual al infante.

Figura 28 *Vista de las actividades sobre el reconocimiento de las emociones*

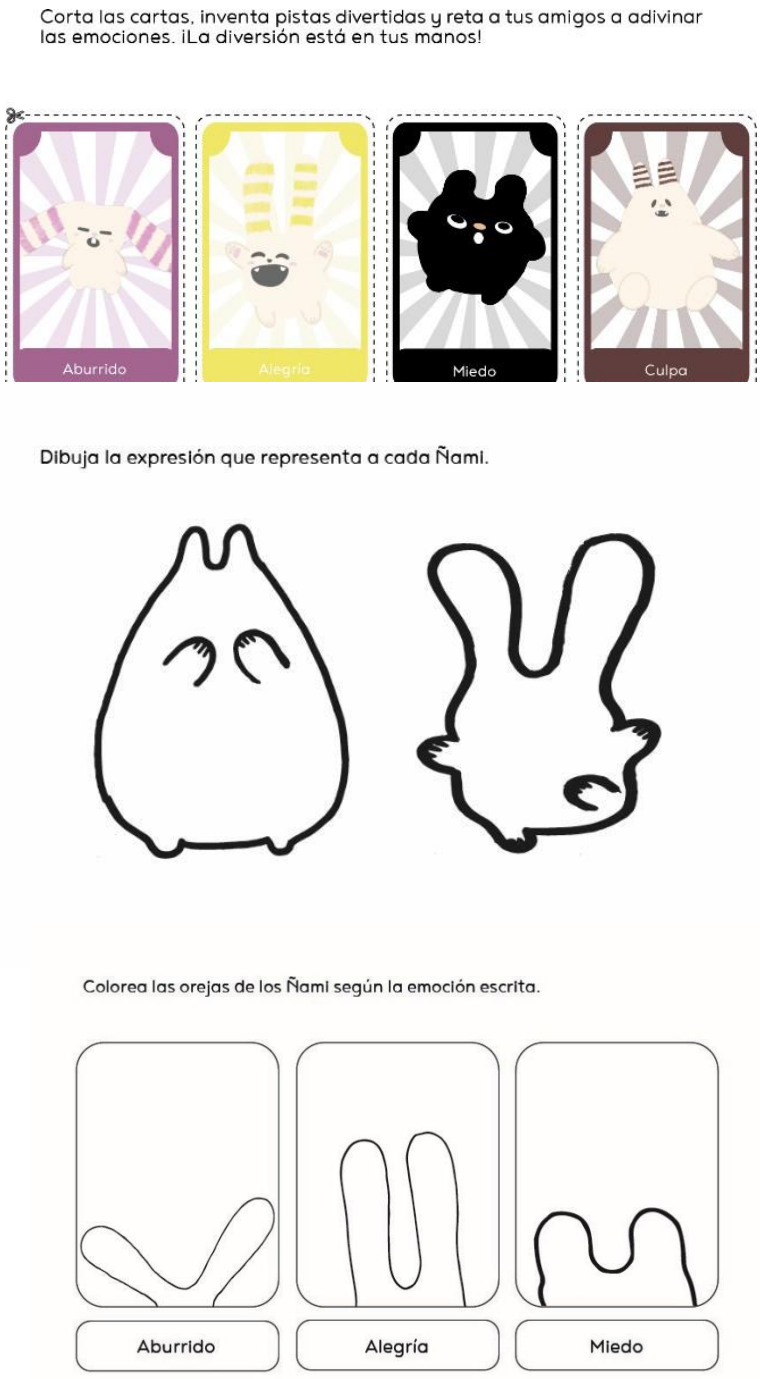
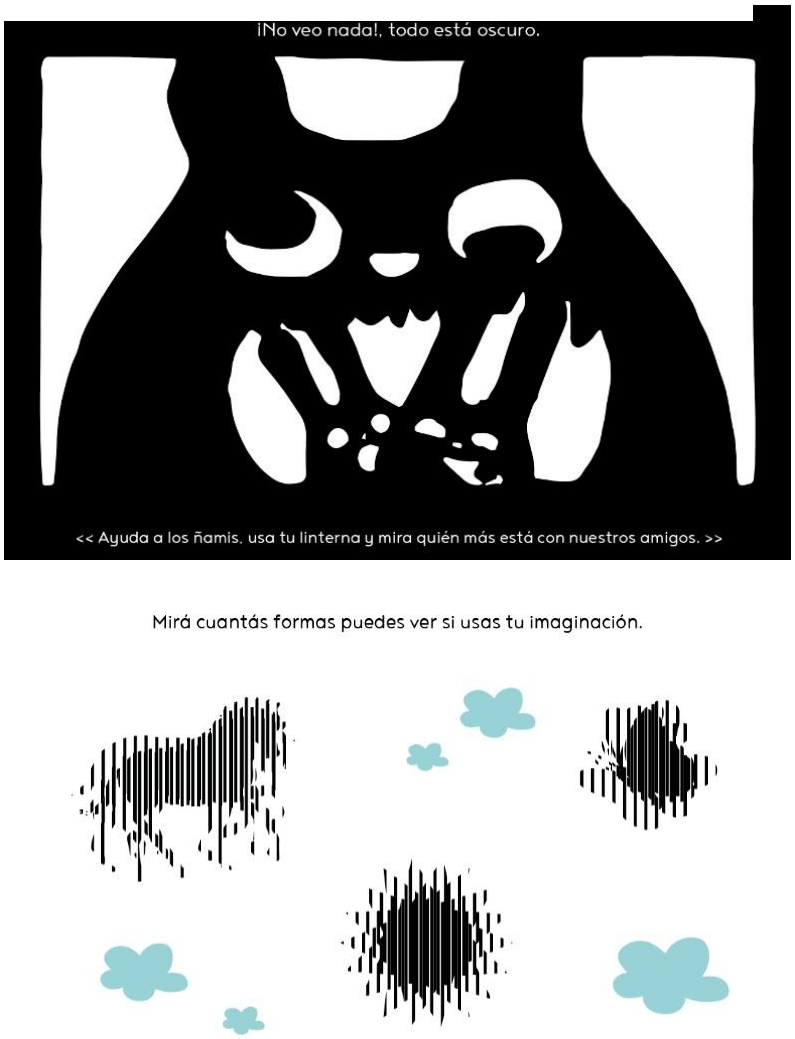


Figura 29 *Vista de las actividades interactivas*



3.5.5 Mockups

Los mockups permiten visualizar cada elemento de diseño, resaltando la funcionalidad del material educativo destinado para la gestión emocional en niños de 5 a 7 años.

Figura 30 *Mockups del cuento Ñami Ñam y su familia de emociones*

En las noches me gusta
ver las estrellas: imagino
que cada una de ellas
son lucecitas de valentía
y cuando tengo miedo cierro
ojitos, respiro lentamente y
imagino las estrellitas.

¡Mira!
Él es Ñami Alegre, siempre
está lleno de energía.
¡Holaaaaaa!

Y como el
sol en las mañanas

3.5.6 Presupuesto

Tabla 1 *Presupuesto*

Módulo	Concepto	Precio
Investigación y Desarrollo		**$850**
	Investigación del tema	$250
	Análisis de cuentos físicos	$150
	Recolección de datos	$300
	Asesoría académica	$150
Diseño de personajes, narración y actividades		**$1.500**
	Creación de borradores de los personajes	$400
	Creación de la narrativa inicial	$250
	Creación de actividades interactivas	$300
	Diagramación	$300
	Revisión y correcciones	$250
Impresión **(1000 ejemplares)**		**$6.125**
	Prototipo de baja (1 ejemplar)	$20
	Pruebas de color	$45
	Correcciones de color	$60
	Prototipo de alta (1000 ejemplares)	$6.000
TOTAL		**$8.475**

Tabla 2 *Presupuesto de venta al público*

Concepto	Detalle	Valor
Costo total del proyecto		$8.475
Costo unitario		$8.47
Margen de ganancia	40%	$3.40
P.V. P		**$11.87**

Para determinar el precio de venta al público, se consideraron todos los costos asociados al proyecto, incluyendo diseño, impresión, pruebas de color, correcciones, etc. El costo unitario se obtiene del costo total de proyecto (8.475) dividido por el número de ejemplares que inicialmente se van a imprimir que son 1.000. Además, se aplicó un margen de ganancia del 40%, lo que permitió establecer un precio competitivo y rentable. Como resultado, el precio de venta al público quedó fijado en $11.85.

3.5.7 Aspectos comunicacionales

El libro Ñami Ñam una familia de emociones, puede darse a conocer a través de eventos como la feria internacional de libro Guayaquil que se desarrollaría en septiembre del 2025 y, además, este proyecto estará en el portafolio digital de los encargados del desarrollo del proyecto.

.

Capítulo 4

4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El uso de cuentos interactivos como herramienta educativa se ha consolidado en los últimos años como una metodología eficaz para el desarrollo integral de los niños. En particular, los cuentos interactivos que están orientados al aprendizaje emocional tienen un impacto significativo en el crecimiento cognitivo, social y emocional de los niños de 5 a 7 años. Esta etapa de desarrollo, que se caracteriza por un proceso acelerado de adquisición de habilidades cognitivas y afectivas, se beneficia de un enfoque que no solo apoya el aprendizaje intelectual, sino que también fomenta la autorregulación emocional, la empatía y el entendimiento de las propias emociones y las de los demás.

Uno de los principales beneficios de los cuentos interactivos de aprendizaje emocional es su capacidad para ayudar a los niños a identificar y gestionar sus emociones. A esta edad, los niños comienzan a experimentar una amplia gama de sentimientos como la frustración, la alegría, el miedo o la tristeza, pero a menudo carecen de las herramientas necesarias para comprender y procesar esos sentimientos de manera adecuada. Los cuentos interactivos, al involucrar de manera activa a los niños en la narrativa, les permiten conectar con los personajes y las situaciones emocionales que viven en la historia, proporcionando un espacio seguro para explorar diferentes emociones. A través de las interacciones con la historia —como elegir cómo responder a una situación emocional de los personajes o reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones, los niños aprenden gradualmente a reconocer sus propias emociones y las de los demás, lo que es fundamental para su desarrollo emocional.

Además, estos cuentos ayudan a los niños a practicar habilidades de resolución de problemas. Al presentar a los niños personajes que enfrentan desafíos emocionales o sociales, los cuentos interactivos les brindan la oportunidad de reflexionar sobre posibles soluciones a los problemas que enfrentan los personajes. Por ejemplo, un niño puede tener que elegir entre diferentes respuestas ante una situación conflictiva o aprender a ayudar a un personaje a superar su miedo. Este tipo de toma de decisiones fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de los niños para analizar situaciones desde diferentes perspectivas, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo y a la mejora de sus habilidades sociales.

Finalmente, los cuentos interactivos favorecen el vínculo emocional entre el niño y el adulto que lo acompaña en la actividad. Ya sea un padre, madre, educador o cuidador, la participación de un adulto en la experiencia interactiva puede enriquecer aún más el

aprendizaje emocional del niño. El adulto puede guiar la reflexión sobre los temas abordados en el cuento, plantear preguntas adicionales que estimulen el pensamiento y la discusión, y ofrecer apoyo emocional en caso de que el niño se sienta afectado por los temas tratados. Esta colaboración fortalece la relación afectiva entre el niño y el adulto, y al mismo tiempo, ofrece un espacio para la comunicación abierta y sincera sobre emociones y experiencias.

En conclusión, los cuentos interactivos de aprendizaje emocional son una herramienta invaluable para los niños de 5 a 7 años. Estos cuentos no solo promueven el desarrollo emocional y social de los niños, sino que también les brindan las herramientas necesarias para comprender, gestionar y expresar sus emociones. Al integrar la narración con la interacción activa, estos cuentos permiten que los niños no solo aprendan sobre el mundo emocional, sino que también participen activamente en su propio proceso de aprendizaje. De esta forma, los cuentos interactivos se convierten en un recurso integral que apoya el desarrollo emocional, cognitivo y social de los niños, preparándolos para enfrentar los desafíos emocionales y sociales de la vida con mayor seguridad y empatía.

Como recomendaciones los cuentos interactivos de aprendizaje emocional son una herramienta pedagógica poderosa para apoyar el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños de 5 a 7 años. Sin embargo, para que su impacto sea el máximo posible, es fundamental tener en cuenta algunas recomendaciones clave tanto en la elección de los cuentos como en su implementación. A continuación, se presentan diversas recomendaciones que pueden guiar a padres, educadores y creadores de contenido en el uso y desarrollo de estos recursos educativos:

- Elegir cuentos que aborden una variedad de emociones
- Incorporar decisiones y actividades interactivas que fomenten la reflexión
- Usar personajes identificables y diversos
- Incluir escenarios realistas y cotidianos
- Asegurarse de que el cuento tenga un mensaje positivo de resolución emocional
- Fomentar la participación activa del adulto acompañante
- Utilizar recursos multimedia y visuales
- Ajustar el nivel de dificultad según la edad y el desarrollo del niño
- Fomentar la repetición y la retroalimentación positiva
- Incorporar actividades complementarias para reforzar el aprendizaje

5 Referencias

Libros físicos

Feraldo, J. y Rodríguez C. (2013). *Introducción a la historia del turismo* (2.ª ed.). Editorial Alianza. **Libro en versión electrónica** Capriotti, P. (2013). *Planificación Estratégica de la Imagen Corporativa*. Instituto de Investigación en Relaciones Públicas. http://www.bidireccional.net/Blog/PEIC

Goleman, D. (2022). *La inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual*. EDICIONES B. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=mIJaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=aprendizaje+emocional+goleman&ots=FoZBnTpwYM&sig=jpcaGtoEkQkKoistyqEKGQpx0tM#v=onepage&q=aprendizaje%20emocional%20goleman&f=false

Artículo en línea

Palacios, A. (2014). Creencias, conocimientos y uso de las TIC de los profesores universitarios. *Educación y Educadores, 17(3),* 517-533. https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co

Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007) Las competencias emocionales. Revista de *Educación XXI*. 10, 61-82. https://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2014/03/Las-competencias-emocionales.pdf

Campaña Mundial por la Educación (2021) *Emociones en la educación infantil*. https://milmillonesdevoces.cme-espana.org/wp-content/themes/dt-the7-child/documentacion/Documentacion-Infantil.pdf

Unicef (2015) *Tiempo de crecer. Guía para la familia. El desarrollo de niños y niñas de 4 a 10 años*. https://www.unicef.org/chile/media/1926/file/tiempo_de_crecer.pdf

Pérez, A. (27 de febrero de 2021) *Ilustración infantil: ¿qué es y cómo dibujar para niños?* EsDesign (en línea) https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/ilustracion-infantil-que-es-y-como-dibujar-para-ninos

Granda Granda, T. y Granda Carrión, J. (2021). Educación emocional y su vinculación en el proceso de aprendizaje en tiempos de pandemia. *Orientación y Sociedad*, 21(1), 1-23. http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/122590

García Retana, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación*, 36(1), 97–109. https://doi.org/10.15517/revedu.v36i1.455

Cruz, P.; Borjas, M. y López-Calvo, M. (2021). Ludoevaluación de la emoción del miedo en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(1), 20-40. https://doi.org/10.11600/rlcsnj.19.1.4184

Tesis/trabajos de grado

Vera, A. (2014). *Implementación de políticas públicas basadas en el análisis legal y político* [Tesis de grado Pontificia Universidad Católica del Perú]. Redalyc. https://www.redalyc.org/pdf/720/72001610.pdf

Barale, M. y Capeletti, L. V. (2023). *Concepciones acerca del aburrimiento en niños y niñas de entre 5 y 7 años de edad, desde la perspectiva de las madres y los padres* [Tesis de grado Universidad del Gran Rosario]. https://rid.ugr.edu.ar/bitstream/handle/20.500.14125/574/Inv.%20D-385%20MFN%207602%20tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castrillo, W. (2021). *Diseño de modelo de libro de cuento infantil impreso para fomentar la práctica de valores en niños de 6 a 8 años para Editorial y Librería Piedrasanta, Guatemala, Guatemala 2021*. [Tesis de grado Universidad de Galileo] http://159.203.148.56/tesario/bitstream/123456789/1064/1/2020013_Castrillo%20Fajardo%20Wendy%20Alexandra_17001682.pdf

Cobo-del Castillo, I. C. (2023). *Diseño de un cuento interactivo infantil* [Tesis de maestría UNIR). https://reunir.unir.net/handle/123456789/14947

De Armas Soto Vera, J, Mendoza Padilla, Y. y Tinoco Niebles, P. (2023). *Estrategia didáctica con cuentos interactivos desde el enfoque de aprendizaje basado en casos para el fortalecimiento de la gestión de emociones en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Santa Magdalena Sofía de*

Barranquilla. [Tesis de grado Universidad de Cartagena]. https://hdl.handle.net/11227/17524

García-Castrillón Estrems, A. (2021). *La lectura de cuentos como herramienta para el desarrollo de la inteligencia emocional en la etapa de Educación Infantil*. [Tesis de grado Universitat de les Illes Balears] https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/156052/Garc%c3%ada-Castrill%c3%b3n_Estrems_Andrea_cor.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Gómez Carangui, N. K., Idrovo Argüello, E. A. y Santibáñez Vásquez, J. D. (2021). *Diseño de Cuento Infantil sobre la Violencia Intrafamiliar dirigido a niños de 8 a 10 años* (Tesis de grado, ESPOL. FADCOM). https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/56285/1/T-112654%20GOMEZ%20-%20IDROVO.pdf

Huamán Córdova, D. M. y Martínez Saavedra, J. V. (2023). *Fortalecimiento de la autorregulación emocional aplicando los cuentos infantiles como estrategia didáctica en los niños de 05 años de edad Institución Educativa Inicial n° 1274, Santa Rosa, San Ignacio, año 2023*. [Tesis de grado Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Rafael Hoyos Rubio"] https://repositorio.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe/handle/IESPPRHR/52

Martínez, P. (2024). *Cuento ilustrado infantil-juvenil waorani: El hijo del sol*. [Tesis de grado Escuela Superior Politécnica del Chimborazo] https://182833.o7eteavr.asia/bitstream/123456789/21407/1/78T00241.pdf

Mollón, O. (2015) *Educación emocional en la familia. Escuela para padres: + emocionales.* [Tesis de Maestría Universitat Jaume]. https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/08/DOC2-educ-emocional.pdf

Rozo Caro, A. P. y Cano Bautista, M. L. (2022*). Estado del arte, una mirada a la educación emocional desde la educación infantil*. [Tesis de grado Universidad Pedagógica Nacional] http://hdl.handle.net/20.500.12209/17671

Tirado Rugel, N. M. (2023). *La Ludomotricidad y la expresión de la alegría en niños de Educación Inicial* (Tesis de grado, Carrera de Educación Inicial). https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5d6d4e3e-a0e1-4f21-82cc-0a279a4722c8/content

Urbistondo Camaño, A. (2024). *La educación emocional en las aulas de Educación Infantil*. [Tesis de grado Universitat Rovira y Virgili]. https://repositori.urv.cat/fourrepopublic/search/item/TFG%3A7235

Artículos con indicador DOI

Barría, M. y Amigo, H. (2014). Transición Nutricional: revisión del perfil latinoamericano. *Archivos Latinoamericanos de Nutrición, 17(3)*, 237-238. https://doi.org/10.1590/s0104-12902019180586

Basurto-Mendoza, S. T., Pachay-López, M. J., Real-Loor, C. M. y Barcia-Briones, M. F. (2021). Orientación psicopedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje. *Dominio De Las Ciencias*, *7(1), 395–417*. https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1713

Informe gubernamental

Ministerio de Salud Pública. (2016). *Política de Atención Integral en Salud y Bienestar Generacional*. https://www.minsalud.Gob.ec/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital

Leyes

Código Orgánico Integral Penal [COIP]. (2021, 17 de febrero). Asamblea Nacional. Registro Oficial 180. https://www.defensa.gob.ec/COIP_act_feb-2021.pdf

Videos

BBC Mundo. (2020, 31 de mayo). *Cómo cambia tu cerebro al hablar varios idiomas* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4t2av9Mn__U

6 Agradecimientos

Agradezco principalmente a mi madre por ser un apoyo constante, a las psicopedagogas, por ayudarnos a gestar este proyecto y a los tutores y docentes que nos guiaron en el proceso, para todos ellos, muchas gracias.

Jamil Sánchez

Mi más sincero agradecimiento a mis padres por estar siempre motivándome y ser mi pilar fundamental. A mi hermano, por su apoyo, comprensión y fuente de inspiración. A mi tutor, psicopedagogas y maestros nos guiaron durante este proceso. Finalmente, a mi compañero del proyecto por su paciencia, constancia y dedicación.

Ginniva Varas

7 ANEXOS

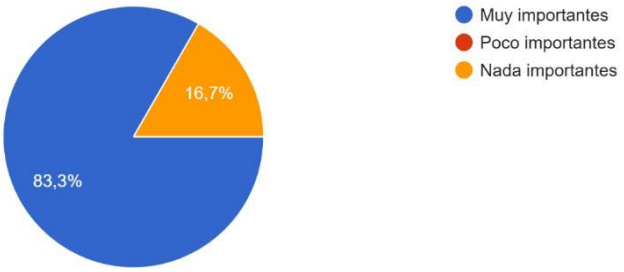
Anexo 1: Preguntas de las entrevistas realizadas a las psicopedagogas

1. ¿Qué tan importante es que los niños aprendan a reconocer y entender sus emociones a esta edad?
2. ¿Cómo suelen expresar los niños de esta edad sus emociones?
3. ¿Qué tipos de emociones pueden resultar especialmente difíciles de manejar a esta edad?
4. ¿Es recomendable usar cuentos interactivos para el aprendizaje emocional? ¿Por qué
5. ¿Qué beneficios tienen los cuentos para el aprendizaje emocional en niños de esta edad?
6. ¿Qué tipo de contenido o narrativas son más adecuadas para ayudarlos a comprender y gestionar sus emociones?
7. ¿Qué tipo de actividades pueden complementar la lectura de cuentos para reforzar el aprendizaje emocional?
8. ¿Existen riesgos de abordar emociones difíciles en los cuentos para niños? ¿Qué precauciones se deberían tomar?
9. ¿Qué temas emocionales considera más importantes para incluir en cuentos para esta etapa?

Anexo 2: Preguntas de las encuestas realizadas a profesores

1. ¿Considera que las emociones trabajadas en el cuento son importantes para el desarrollo emocional en los estudiantes de 5 a 7 años?

6 respuestas

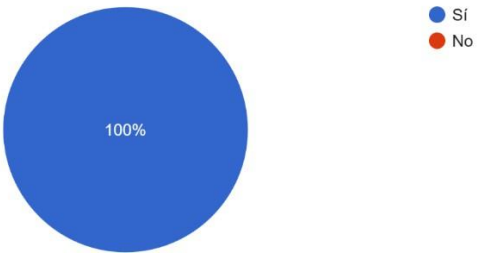


2. ¿Considera que la narración del cuento aborda las emociones de una manera adecuada para los niños de esta edad?

6 respuestas

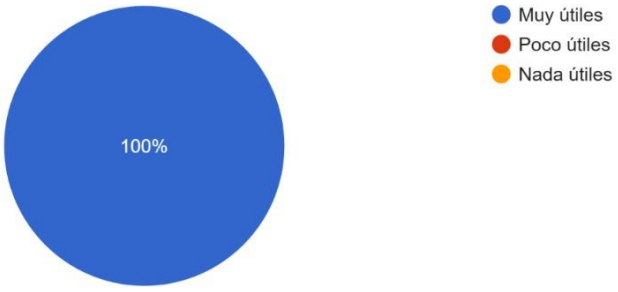
3. ¿Crees que los personajes y colores utilizados ayudan a representar las emociones de manera clara para los niños?

6 respuestas



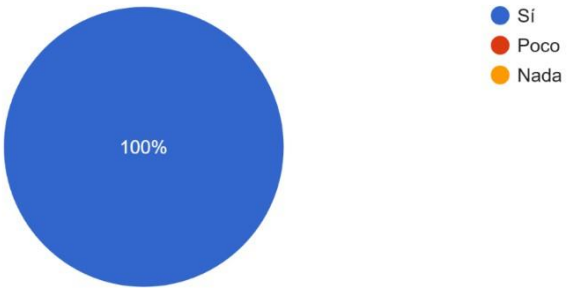
4. ¿Qué tan útiles te parecen las actividades interactivas incluidas en el cuento para reforzar las emociones?

6 respuestas



5. ¿Considera que las actividades fomentan la participación y el trabajo en equipo entre los estudiantes?

6 respuestas



6. ¿El formato implementado para el cuento le parecen prácticos para su uso en el aula?

6 respuestas

7. ¿Cómo calificaría el diseño visual del cuento en cuanto a ilustraciones, personajes, colores y otros elementos visuales?

6 respuestas

8. ¿Qué cambiaría o mejoraría en el cuento para que se ajuste mejor al contexto educativo?

6 respuestas

- Mejor delineado de los gráficos
- Ninguno
- Más actividades ludicas
- Está muy bien
- Enfocarse en 1 emoción y hacer por módulos o capítulos cada emoción
- Que se hablara de algún cuento educativo

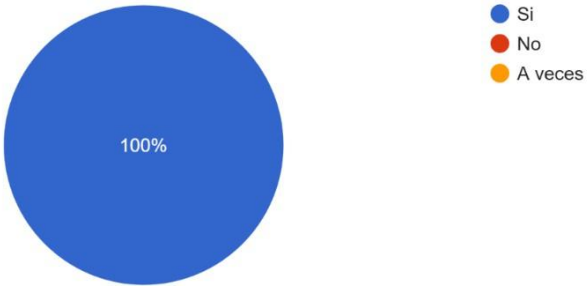
Anexo 3: Preguntas de las encuestas realizadas a padres de familia

1. ¿Considera que las emociones abordadas en el cuento son importantes que su hijo las comprenda?

8 respuestas

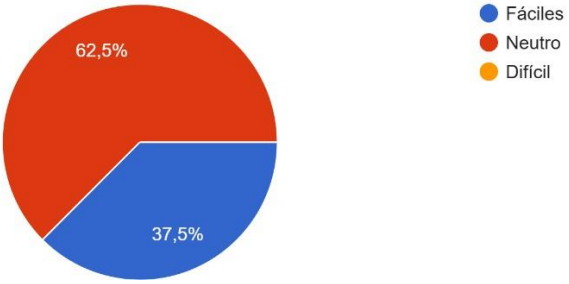
2. ¿Su hijo/a se sintió interesado/a y comprometido/a con la historia y las actividades del cuento?

8 respuestas



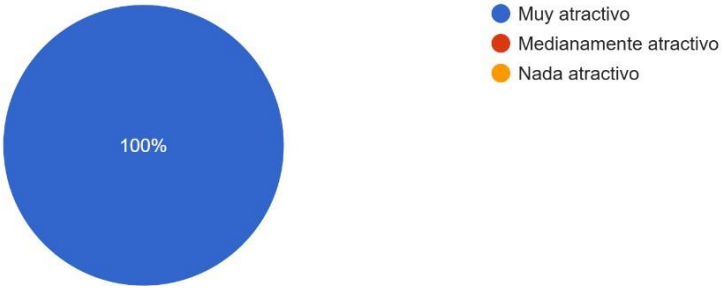
3. ¿Qué tan fácil fue para su hijo realizar las actividades que están incluidas en el cuento?

8 respuestas



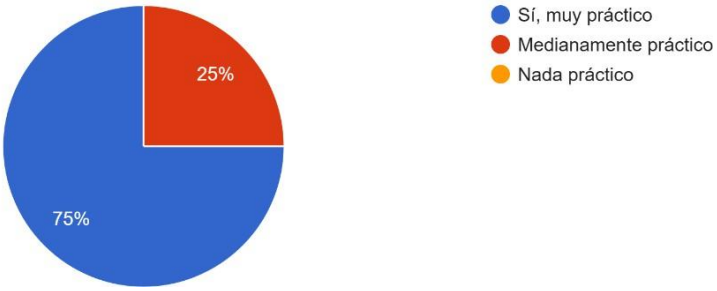
4. ¿Qué tan atractivo considera el diseño (personajes, colores) del cuento para su hijo?

8 respuestas



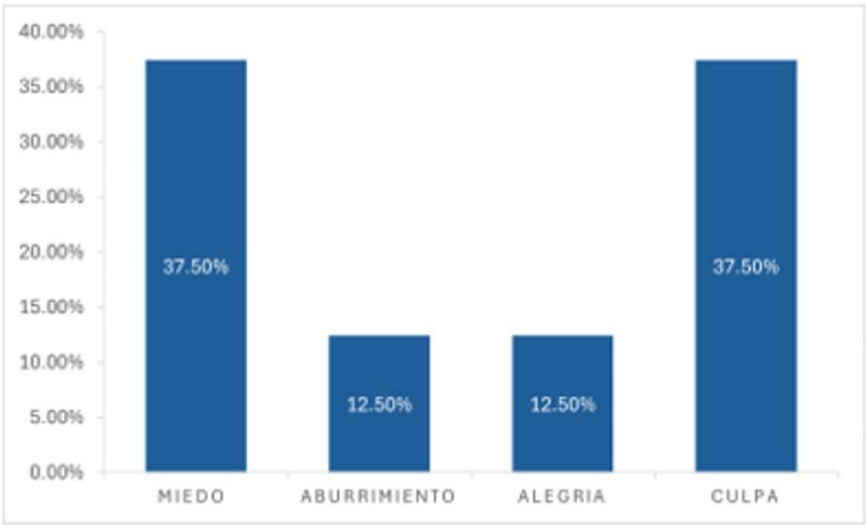
5. ¿El tamaño y formato del cuento le resultó práctico de usar con su hijo?

8 respuestas



6. ¿Qué emoción cree que su hijo entendió mejor gracias al libro?

8 respuestas



7. ¿Qué fue lo que más le gusto del libro?

8 respuestas

Lo que más me gustó del libro fueron sus ilustraciones y los distintos tipos de colores que se usó

Las actividades interactivas

Los personajes y actividades

Sus dibujos

que ayudó mucho a mi nene

Que le ayudo a mi hija a manejar mejor la emoción del miedo

Como abordan las emociones

La interactividad de las emociones.