

Formato de Presentación Working Paper

Título: Leyéndonos: Libro Interactivo que ayuda a los niños a identificar sus emociones.

Autores: Alexandra Arenales: 0009-0003-5811-8095

Daniela González: 0000-0002-5054-7464

Nicolás Cruz: 0009-0002-3196-9888

Luis Sierra: 0009-0004-8273-7360

Resumen: La inteligencia emocional es una habilidad fundamental para el desarrollo integral de los niños, y los libros interactivos son una herramienta prometedora para promoverla. Según afirma el doctor Tedros Adhanom Ghebreyesus, director general de la OMS “Muy pocos niños tienen acceso a programas que les enseñen a gestionar emociones difíciles y muy pocos niños con enfermedades mentales tienen acceso a los servicios que necesitan. Esto debe cambiar” (UNICEF, 2019). El proyecto Leyéndonos busca desarrollar un libro interactivo análogo y digital que ayude a los niños entre 5 y 8 años a identificar sus emociones. El proyecto se fundamenta en la importancia de la educación emocional en la infancia, así como en la potencialidad de los libros interactivos para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades emocionales.

Palabras clave: Niños, emociones, educación emocional infantil, lectura interactiva, herramienta.

Abstract: Emotional intelligence is a fundamental skill for the holistic development of children, and interactive books are a promising tool to promote it. According to Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus, Director-General of the WHO, "Very few children have access to programs that teach them how to manage difficult emotions, and very few children with mental illnesses have access to the services they need. This must change" (UNICEF, 2019). The Leyéndonos project aims to develop an analog and digital interactive book that helps children aged 5 to 8 years to identify their emotions. The project is based on the importance of emotional education in childhood, as well as on the potential of interactive books to promote learning and the development of emotional skills.

Keywords: Children, emotions, children's emotional education, interactive reading, tool.

Introducción:

La inteligencia emocional es una habilidad fundamental para el desarrollo integral de los niños y el bienestar social. A través de la inteligencia emocional, los niños aprenden a reconocer, comprender y expresar sus emociones de manera saludable. Esto les permite construir relaciones positivas y sanas con su entorno, tomar decisiones asertivas y afrontar de manera efectiva los desafíos de la vida (Puertas-Molero et al., 2019).

Los libros interactivos son una herramienta que puede ser muy útil para promover la inteligencia emocional en la infancia. Estos libros ofrecen una experiencia de aprendizaje activa y participativa que permite a los niños explorar y experimentar las emociones de manera lúdica.

El proyecto Leyéndonos busca desarrollar un libro interactivo análogo y digital que ayude a los niños entre 5 a 8 años a identificar sus emociones a través de una lectura conjunta con adultos moderadores. El libro tiene como fundamento el desarrollo de habilidades blandas a través de la comprensión de las expresiones emocionales

A partir de la implementación de entrevistas a profesionales en el área de psicología y educación infantil buscamos desde el diseño gráfico comunicar de la forma más asertiva y efectiva el contenido del libro a niños entre los 5 y 8 años teniendo en cuenta que los componentes análogos y digitales no dependen de sí mismos siendo estos a su vez complementarios entre sí, llegando a funcionar como una herramienta de carácter educativo dentro del entorno familiar del niño(a).

Estado del arte.

La inteligencia emocional en niños ha sido un tema de investigación y discusión importante en la psicología y la educación. Autores como Salovey y Mayer (1990) han definido la inteligencia emocional como la habilidad de reconocer, comprender y regular las emociones propias y de los demás. En el contexto infantil, Goleman (1995) ha resaltado la importancia de desarrollar la inteligencia emocional desde una edad temprana para promover el bienestar y el éxito social. Los libros interactivos han ganado popularidad como herramientas efectivas para el aprendizaje infantil. Investigaciones han demostrado que la interactividad en la lectura puede mejorar la comprensión y el compromiso de los niños (Krcmar & Cingel, 2014). Además, la participación activa de los padres en la lectura compartida con los niños ha demostrado ser beneficiosa para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (Sénéchal & LeFevre, 2002). En el diseño gráfico y la comunicación visual de libros infantiles, se ha explorado cómo estos elementos desempeñan un papel crucial en la creación de libros efectivos para niños. Investigadores han examinado cómo el diseño de ilustraciones, tipografía y diseño de páginas puede influir en la comprensión y el atractivo de la lectura para los niños (Horn, 2014). Además, se ha subrayado la importancia de diseñar libros que también atraigan a los padres y promuevan la lectura compartida (Pappas, 2012). En cuanto al diseño de libros interactivos para niños, se ha investigado cómo combinar elementos análogos y digitales de manera efectiva. Autores como Clark (2015) han explorado estrategias para diseñar experiencias de lectura interactiva que sean atractivas y educativas para los niños. También se ha investigado la usabilidad de aplicaciones y plataformas interactivas para niños (Hourcade, 2016).

Objetivos:

Objetivo principal

- Diseñar y desarrollar un libro interactivo que permita una lectura conjunta entre moduladores y niños de forma análoga como digital, sobre las expresiones emocionales de los niños.

Objetivos secundarios

- Analizar la información recopilada a partir de entrevistas e investigaciones.
- Establecer criterios de diseño para el componente análogo y digital con base en la información analizada.
- Diseñar y desarrollar los componentes análogos y digitales del libro teniendo en cuenta los criterios establecidos.

Metodología

El proyecto se desarrollará en tres fases:

- Fase 1: Recolección de información. En esta fase, se realizarán entrevistas con profesionales y expertos en educación emocional e infantil y se revisarán investigaciones acordes al tema.
- Fase 2: Diseño del libro. En esta fase, se establecerán los contenidos y los criterios de diseño para el componente análogo y digital del libro.
- Fase 3: Desarrollo del libro. En esta fase, se diseñarán y desarrollarán los componentes análogos y digitales del libro.

Recolección de información a partir de entrevistas y charlas con profesionales en el área de psicología infantil y educadores infantiles.

Resultados:

Como resultado del proyecto, se espera desarrollar un libro interactivo, tanto en formato físico como digital, destinado a niños de edades comprendidas entre 5 y 8 años, con el objetivo principal de ayudarlos a identificar y comprender sus propias emociones. Este libro cumplirá con criterios fundamentales para su éxito, tales como la accesibilidad, garantizando que sea apropiado y comprensible para el público infantil en cuestión; la inteligibilidad, asegurando que su contenido sea fácilmente comprensible por los niños; la participación activa, proporcionando una experiencia de aprendizaje interactiva y participativa; y la efectividad, siendo una herramienta eficaz para fomentar la identificación de emociones en los niños, contribuyendo así al desarrollo de sus habilidades emocionales.

Referencias Bibliográficas

- Clark, E. (2015). Designing interactive reading experiences for young children. New York, NY: Routledge.
- Goleman, D. (1995). Emotional intelligence: Why it matters more than IQ. New York, NY: Bantam Books.
- Horn, M. (2014). Visual communication in children's literature. New York, NY: Routledge.
- Hernandez, J., y Oliveros Aya, C. . (2023). El color en los cuentos de hadas y los derechos humanos: la transversalidad del color detrás de la narrativa de Alicia y Blancanieves. Novum Jus, 17(2), 301–328. <https://doi.org/10.14718/NovumJus.2023.17.2.12>
- Hernandez, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del

conocimiento. En Jeice Hernandez y Cynthia Hurtado. Cultura Visual Digital (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7

- Hernández, J. (2020). La transversalidad del color y su papel comunicador en las imágenes visuales, de la literatura a la imagen actual del cuento clásico Blancanieves. Revista KEPES, 17 (21), 171-194 DOI:10.17151
- Hernández, J. (2023). El color como elemento sémico y narrativo de características políticas y socioculturales en la ilustración de cuentos clásicos. cultura latinoamericana, 1(37), 194–207. recuperado a partir de <https://editorial.ucatolica.edu.co/index.php/revclat/article/view/544>
- Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>
- Krcmar, M., & Cingel, D. (2014). The effects of interactive features on children's learning from educational television. Media Psychology, 17(2), 195-220.
- Pappas, C. (2012). Designing books for young children: A guide to craft and art. New York,
- Puertas-Molero, P., Zurita-Ortega, F., Chacon-Cuberos, R., Castro-Sánchez, M., Ramirez-Granizo, I., & Valero, G. G. (2019). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. Anales De Psicología, 36(1), 84-91. <https://doi.org/10.6018/analesps.345901>
- UNICEF. (5 de Noviembre de 2019). unicef. Obtenido de unicef: <https://www.unicef.org/mexico/comunicados-prensa/m%C3%A1s-del-20-de-los-adolescentes-de-todo-el-mundo-sufren-trastornos-mentales>