


Una revisión sobre la salud psicoemocional en niños de 5 a 8 años, a través de estrategias de promoción desde el diseño editorial interactivo

A review on psychoemotional health in children from 5 to 8 years old, through promotion strategies from interactive editorial design

Laura Paola Vargas Figueroa¹

 laura.vargasffi@cun.edu.co

Heiner Hamilton Espitia Ballesteros²

 heiner.espitia@cun.edu.co

Diana Paola Angarita Niño³

 diana_angarita@cun.edu.co

Cómo citar: Vargas-Figueroa, L., Espitia-Ballesteros H., Angarita D. (2022). Una revisión sobre la salud psicoemocional en niños de 5 a 8 años, a través de estrategias de promoción desde el diseño editorial interactivo *Ignis* (16), 81-90



Resumen

La educación emocional en las etapas de desarrollo infantil es un eje fundamental en el desarrollo integral de los individuos. Esto permite a las personas tener herramientas funcionales de gestión emocional para conseguir una adaptación al ambiente y bienestar en la vida individual y comunitaria. Este escrito tiene como objetivo identificar el rol que puede cumplir el diseño editorial interactivo para niños en el fomento del aprendizaje, la psicoeducación y el hábito lector como estrategia de promoción de la salud psicoemocional. La metodología es de carácter descriptivo, a través de la revisión de literatura se justifica la relevancia del proyecto como solución a las necesidades psicoemocionales de los niños, la promoción de hábitos para el bienestar propio y las oportunidades que le brinda a la industria gráfica. Así, se busca resaltar el campo de diseño editorial actual y la inclusión de nuevas tecnologías, tomando como eje el diseño centrado en los usuarios.

Palabras clave: desarrollo integral infantil, diseño editorial infantil, educación emocional, interactividad, psicoeducación

Abstract

Emotional education in the stages of child development is a fundamental axis in the comprehensive development of individuals. This allows people to have functional emotional management tools to achieve adaptation to the environment and well-being in individual and community life. This writing aims to identify the role that interactive editorial design for children can play in promoting learning, psychoeducation and the reading habit as a strategy to promote psychoemotional health. The methodology is descriptive in nature, through the literature review it justifies the relevance of the project as a solution to the psycho-emotional needs of boys and girls, the promotion of habits for their own well-being and the opportunities it offers to the printing industry. Thus, it seeks to highlight the current field of editorial design and the inclusion of new technologies, taking user-centered design as its axis.

Keywords: comprehensive child development, children's editorial design, emotional education, interactivity, psychoeducation

Introducción

En el presente proyecto se plantea diseñar, a futuro, un material de apoyo para la educación temprana en el área emocional, identificando como prevenir trastornos emocionales como la ansiedad, la depresión y otros más, que pueden llegar a desencadenar consecuencias fatales, como el suicidio, que ha alcanzado cifras considerables entre enero y julio de 2021 (ver Figuras 1 y 2).

Figura 1. Número de casos de suicidio por edades, enero a julio año 2021

Muertes violentas según ciclo vital y manera de muerte. Colombia, año 2021 (enero a julio)

Ciclo vital	Homicidio	Eventos de transporte	Accidental	Suicidio	Total
Primera infancia (00 a 05)	26	41	130	-	197
Infancia (06 a 11)	17	36	59	7	119
Adolescencia (12 a 17)	283	171	99	151	704
Juventud (18 a 28)	3.108	1.142	270	432	4.952
Adulthood (29 a 59)	3631	1.036	690	626	6.783
Adulto mayor (60 y más)	322	739	518	273	1.852
Por determinar	-	1	-	-	1
Total	7.387	3.966	1.766	1.489	14.608

Fuente: Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses, 2021

Desarrollar habilidades lectoras desde edad temprana también permitirá un sano desarrollo cognitivo, además de demostrarse una alta efectividad para el manejo de las emociones cuando se relaciona la lectura con el contenido emocional (Montijano, 2019). Por medio del presente escrito, se busca entender cómo la promoción de hábitos lectores, apoyándose en estrategias de interactividad, hace más atractivo, efectivo y divertido el tiempo de leer. Para ello, identificamos la importancia de la industria gráfica frente a la solución de brechas vistas en la población, como lo es la educación psicoemocional, la promoción de hábitos saludables y el tiempo compartido en familia.

Metodología

El presente trabajo de investigación hace uso de una metodología de revisión de corte descriptivo, que hace uso del enfoque cualitativo. Para la consecución del objetivo, se realiza la revisión a través del uso de base de datos como Google Scholar, Redalyc, Scielo y bases de datos institucionales, teniendo como criterio de selección artículos científicos y académicos, que se relacionarán con las palabras o categorías claves, eligiendo así artículos científicos publicados en diversas revistas de ciencia, trabajos o tesis de grados y libros publicados por expertos.

Importancia de la psicoeducación emocional en niños

La dificultad para identificar emociones es un factor que precipita los trastornos emocionales; por eso, la etapa infantil es definitoria de la salud mental de una persona adulta, pues las emociones nos acompañan durante toda la vida, nos permiten sobrevivir, y nos impulsan a tomar la mayoría de las decisiones en nuestra vida (López, 2005). Para la formación de la propia identidad, es necesario conocer y regular las emociones vividas a diario (Cepa *et al.*, 2017).

Los trastornos emocionales parecen tener una característica en común: el intento por controlar excesivamente las emociones positivas o negativas. Así, las personas utilizan estrategias de regulación emocional como ignorar u ocultar las emociones, produciendo consecuencias negativas a largo plazo (Gross y Campbell citados por Barlow, *et al.*, 2019). Es importante resaltar que las estrategias a través de las que se despliega el proceso regulatorio de las emociones pueden derivar en consecuencias adaptativas o desadaptativas, dependiendo de la funcionalidad de dichas estrategias (Fernández *et al.*, 2017).

La definición que aporta Gross (1998) para la regulación emocional hace referencia a las estrategias o herramientas que usan los humanos para tener un predominio sobre las emociones que experimentan. De estas estrategias de regulación emocional dependen el desarrollo y mantenimiento de trastornos emocionales; cuando estas son desadaptativas contribuyen significativamente al desarrollo y mantenimiento, por ejemplo, de síntomas de ansiedad y depresión (Aldao *et al.*, 2010).

Para hablar de educación emocional, primero debe entenderse el concepto de inteligencia emocional, puesto que será el constructo objetivo de la educación en las áreas emocionales. De acuerdo con Mayer y Salovey (citado por en Pérez y Filella, 2019), la inteligencia emocional se refiere a la “habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, acceder y generar sentimientos que faciliten el pensamiento, comprender emociones y regularlas para permitir el crecimiento emocional e intelectual”.

En ese sentido, la educación emocional, consiste en explorar las emociones. Al volvernos conscientes de lo que ocurre en su presencia y comprender la interpretación que damos a un estímulo o detonante de la emoción, así como lo que está causa en el cuerpo, permitiendo la posibilidad del desarrollo integral como personas, puesto que facilita una relación adecuada con las emociones y el disfrute de las experiencias a las que llevan (Casassus, 2017).

Una definición de educación emocional, aportada desde la investigación interdisciplinar es:

Un proceso educativo orientado al desarrollo de la conciencia y la comprensión emocional. Así, la educación emocional se presenta en dos direcciones: hacia la conciencia de la experiencia emocional que le es única a esa persona y que, por ello, revela el núcleo de su personalidad; y hacia la comprensión emocional que es el proceso intersubjetivo mediante el cual una persona se vincula con el campo de la experiencia emocional de otra persona. El logro de la conciencia y comprensión emocional requiere del desarrollo de las competencias de apertura, conocimiento, interpretación, vinculación, regulación, modulación y conexión, por medio de escucha de la experiencia emocional. (Casassus, 2017, pp. 124-125)

Otra forma para entender la educación emocional es la aportada por Bisquerra, quien la define como “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarla para la vida” (citado por Pérez y Filella, 2019, p. 30). De acuerdo con esta definición, es necesario que la educación emocional sea vista desde un enfoque de ciclo vital, ya que se propone estar presente desde la etapa de educación infantil, para ser extendida permanentemente, previniendo ciertas disfunciones que puede adquirir el ser humano, desde la promoción del bienestar y las competencias.

En la educación emocional, la atención se centra en la interacción entre la persona y el ambiente, brindando mayor importancia al aprendizaje; sin embargo, el sistema educativo aún se centra mayoritariamente en el aprender cognitivo, dejando de un lado las competencias emocionales (Pérez y Filella, 2019). Acerca de esta tradición llevada por el sistema académico, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), establece la importancia de superar este enfoque, para convertir el aprendizaje en un sistema integrador, que tenga en cuenta las áreas cognitivas, emocionales y éticas (2015). El verdadero resultado de la educación debe ser el desarrollo integral de las personas mediante una educación emocional (Casassus, 2017).

Al afirmar que uno de los principales objetivos de la educación emocional es preparar a las personas para la vida, se han generado movimientos para incluirla como una innovación psicopedagógica, dando respuesta a necesidades socioeducativas no atendidas que fortalecen el bienestar mental de niños y jóvenes, que crecen bajo un ambiente de presión, apoyándose en la evidencia que han aportado las investigaciones sobre la aplicación de programas psicoeducativos en la mejora de la predisposición al aprendizaje, reducción de conflictividad y comportamientos de riesgo, mejora del clima de aula, etc, (Pérez y Filella, 2019). Por ende, se considera el siguiente proyecto de gran importancia, como material de apoyo para la educación temprana en el área emocional, en el sentido que puede prevenir trastornos emocionales, entre ellos: la ansiedad, la depresión y otros más, que podrían desencadenar consecuencias fatales como el suicidio (Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses, 2021).

Promoción de hábitos lectores en nicos

Desarrollar habilidades lectoras desde edad temprana también permitirá un sano desarrollo cognitivo, además de demostrarse una alta efectividad para el manejo de las emociones cuando se relaciona la lectura con el contenido emocional (Montijano, 2019). Como se mencionó anteriormente, la lectura es una herramienta de socialización y mejora de competencias emocionales, utilizada en todas las etapas educativas, con mayor énfasis en la infantil, que busca una conexión entre el lector y el texto a través de la identificación del lector con los personajes literarios, afectando al desarrollo de su propia competencia social (Montijano, 2019).

Según Montijano (2019), autores como Bettelheim, Bruner, Chambers, Larrosa, Lewis, Mendoza, Rosenblatt, Salinas, Sánchez Corral, Sanjuán Álvarez y Vigotsky, afirman que el componente emocional es intrínseco al proceso de lectura, puesto que genera una vía de conocimiento de su propia realidad y la de otros; permite ser un medio de expresión emocional, una herramienta de prevención de conflictos, además de facilitar la construcción de la personalidad, el desarrollo de la conciencia crítica, la capacidad empática y el fomento del hábito de lectura. Por medio del proyecto se busca promover hábitos lectores apoyándose igualmente en la tecnología de realidad aumentada, que hará atractivo y divertido el tiempo de leer.

Promoción de tiempo de recreación: La influencia familiar en la formación integral y el aprendizaje colectivo

Se ha identificado a la familia como factor potencial de los procesos de lecto-escritura, ayudando a la formación integral de individuos críticos y propositivos en su comunidad (Rengifo y Sanjuas, citados por González, 2021). Cuando la familia tiene la posibilidad de participar en el proceso educativo de los individuos, enriquecen el aprendizaje al proporcionar un contexto para la reflexión crítica que fortalece las habilidades lectoras, compartiendo espacios y construyendo ideas; todo esto en un proceso colectivo (Soler, 2003).

Diseño editorial para niños

Apoyándose en la tecnología, el diseño gráfico editorial ha obtenido un lugar notable en el proceso editorial y, bajo provecho de esta oportunidad, el diseño editorial infantil ha tenido en cuenta diversas características, que le permiten hacer atractivo y legible un diseño, por ejemplo, la utilización de una tipografía estéticamente agradable y funcional; la utilización de un cuerpo adecuado a la edad; la maquetación adecuada para un lector poco entrenado; el equilibrio entre textos e imágenes; la ilustración estética adecuada a la edad, etc. (Barros, 2009).

La ilustración, al ser protagonista en el consumo literario, debe tener un gran potencial, en la medida en que actúa como apoyo a los textos para contar historias y crear empatía, aprovechando la etapa visual predominante en la que se encuentra el niño. El color, entre otras cosas, se utiliza como una herramienta de comunicación efectiva, pero se aconseja usar colores brillantes que llamen la atención y permitan asimilar adecuadamente las imágenes, en el caso de los niños; la distribución armónica de los elementos compositivos, por su parte, debe tener en cuenta el equilibrio entre función de la forma, tamaño, ubicación y orden jerárquico de los elementos para facilitar la lectura y que sea agradable a la vista de los niños; la tipografía debe hacer uso de formas simples (tipo *serif*), que faciliten la lectura, pero también debe hacer uso de formas amables, dinámicas y legibles; por último, se debe tener en cuenta la interactividad del producto, que le permitirá al usuario crear una conexión con el contenido y facilitar su aprendizaje (Vásquez, 2020).

Uso de tecnología para fomentar la educación

Con la tecnología emergente del siglo xxi, aparecerán nuevos tipos de textos que utilizan recursos que salgan de la zona tradicional de lectura y que implementen estrategias para facilitar la comprensión literaria (UNESCO, 2016). Las aplicaciones digitales de lectura demuestran ser una herramienta que facilita la comprensión del contenido, respecto al texto tradicional, apoyando el desarrollo del vocabulario, la motivación y el compromiso lector (Wooten y McCuiston como es citado en Montalvo y Martos, 2019). Para el diseño de estas aplicaciones se debe tener en cuenta la utilización de recursos que capten y mantengan la atención del usuario, haciéndolo partícipe del relato y vinculando elementos visuales que garanticen el disfrute del tiempo de lectura y, por supuesto, la comprensión del texto (Montalvo y Martos, 2019).

Es importante tener en cuenta que, con la implementación de aplicaciones tecnológicas, aumenta el tiempo de exposición de los niños frente a las pantallas, por lo que se desarrollan aplicaciones híbridas, que juegan con elementos físicos y recursos digitales (Montalvo y Martos, 2019). En este caso, se debe tener en cuenta diseñar un contenido con la capacidad de mantener el enfoque en la historia y las imágenes que motiven una lectura adecuada (Linke *et al.* como es citado en Montalvo y Martos, 2019).

Estrategias interactivas y diseño editorial para niños

Como se ha mencionado con anterioridad, los entornos educativos enseñan habilidades lectoras basadas en métodos que no enfatizan en la comprensión lectora, sino que, para la lectura de un libro, se basan en la consulta externa, la memorización de lecciones o el estudio de lecturas obligatorias, promoviendo la lectura superficial sin verdaderos procesos de comprensión; aún más, cuando los textos se abordan de forma digital, hay mayor volumen de información con contenido que puede aportar o distraer al lector, por lo que es necesario adoptar estrategias híbridas entre lo digital y lo físico para desarrollar y fortalecer la comprensión lectora (Franco, 2018).

Las estrategias que apuntan hacia el aprendizaje rápido, más fácil, disfrutable, autocontrolado y transferible a otras situaciones, permiten realizar una interacción entre la información aportada por el texto y los esquemas de memoria del lector, como también la comprensión y la adquisición de las temáticas propuestas (Ramos, 2015). Para diseñar material didáctico se debe apuntar a las facilidades y aportes que tendrá este para la educación del niño, y no simplemente la estética del material, por lo que se hace necesaria tanto la problemática a intervenir como las características de los materiales usados (García como es citado en Quezada, 2021).

Diseño centrado en los usuarios y diseño editorial

Acerca del diseño centrado en los usuarios, podemos decir que “denota tanto una metodología como una aproximación filosófica que acerca a los usuarios al proceso de diseño, permitiendo conocer sus necesidades y mejorar la formulación de los requerimientos de la actividad e iteración del diseño, así como su evaluación” (Vredenburg *et al.*, como es citado en Sarmiento, 2020, p. 7). Eso, en atención a que corresponde a una metodología general, que busca incentivar la creación de productos y servicios pensado en las necesidades del usuario; a través de su participación o integración surgen diversas corrientes que intentan esquematizar un proceso para el cumplimiento de este objetivo, un ejemplo de esto es el método de *Thinking design*.

Thinking design

Esta metodología establece el proceso de innovación en el diseño o creación de productos, a través de una comprensión sólida de las necesidades de las personas, teniendo en cuenta sus preferencias, respecto a cómo se fabrica, empaqueta, comercializa, vende o apoya los diversos productos, todo desde un acercamiento directo (Brown, 2008). Se sustenta en cinco fases para la realización de un producto pensado desde el usuario, que no necesariamente son lineales, pero que se retroalimentan entre sí. De acuerdo con Brown (2008) estas fases son:

Empatizar. Esta fase es el primer acercamiento con el usuario o público del producto que se pretende desarrollar, para conocer sus necesidades y demás características que nos permitan diseñar pensando en el usuario.

Definir. A partir de la información recolectada en la anterior fase, se escogerán los aportes con mayor relevancia, que permitan explorar las soluciones alternativas e innovadoras al problema encontrado.

Ideación. Su objetivo principal es la generación de diversas ideas que contribuyan a la solución.

Prototipado. Teniendo en cuenta las ideas de las anteriores fases, se construye un prototipo que las haga palpables.

Testeo. Con la intención de identificar mejoras o carencias, se realiza una evaluación del producto con el público objetivo.

Discusión y conclusiones

Por medio de la revisión literaria de la temática central se denota la importancia que ha cobrado actualmente la salud mental en las personas, especialmente desde el desarrollo infantil. De acuerdo con autores como López (2005), Cepa *et al.* (2017), Aldao *et al.*, (2010), y Pérez y Filella (2019) se debe desarrollar un modelo educativo con énfasis en la educación integral, teniendo en cuenta la educación emocional como ítem equivalente a la educación cognitiva, al capacitar niños, no solamente preparados para enfrentar retos académicos, sino preparados para el funcionamiento en la vida real, con los retos mentales que esto implica. Por esta razón, es necesario impulsar la transformación del método tradicional educativo, por uno que tenga en cuenta la importancia de la salud mental y emocional, no solo para promover personas preparadas para la vida, sino también para prevenir las problemáticas vistas en estos ámbitos (trastornos emocionales, suicidio, matoneo, conductas disruptivas, etc.) que hoy por hoy atacan a la sociedad, y en espacial a los niños.

Aunque anteriormente se propone generar mayor relevancia respecto a la educación psicológica, no se debe entender como sinónimo de restar valor a la educación cognitiva, puesto que esta puede funcionar como vehículo de movilidad para la promoción de la salud mental. Precisamente, se puede concluir que una de las estrategias que se ha seleccionado para la promoción de hábitos o estrategias de salud física y mental, son los libros. Con ellos se busca el aprendizaje dinámico sobre diversas temáticas, que permitan a los niños adquirir y reforzar sus conocimientos a través de distintos recursos de interacción y, como valor agregado de estos, se promueven alternamente los hábitos de lectura y el tiempo de recreación individual, grupal y familiar, los cuales cobran demasiada importancia en el emerger de una sociedad constituida sólidamente con bases educativas y familiares.

Fundamentado en lo anterior, la industria gráfica brinda una importante y especial contribución para este objetivo, al aportar estrategias interactivas físicas y digitales que fomentan el aprendizaje de una forma agradable al usuario, permitiéndole integrar y aplicar de forma efectiva el conocimiento que se plantea en el contenido de los niños. Para cumplir con este objetivo, se deben tener en cuenta los parámetros que señala el diseño editorial, adaptado al ciclo vital de los niños, a la hora de construir un libro para un público infantil, puesto que su percepción fluctúa de acuerdo con su desarrollo físico.

La construcción de un contenido adecuado y las necesidades del público fundamentan el uso de metodologías centradas en el usuario, al buscar el diseño de productos pensados desde el usuario. Por esta razón, podemos concluir que estas metodologías, buscan generar grandes cambios en la vida de las personas, facilitando o mejorando su calidad de vida a través del diseño de productos y/o servicios pensados desde la necesidad que tienen los usuarios y la participación y cooperación entre el público y el equipo de diseño.

Adicionalmente, se debe tener en cuenta que el diseño de estrategias de promoción de salud mental en niños se ha desarrollado ampliamente, tomando como actor principal el aula de clases y los docentes. El uso de libros para cumplir este objetivo se ha ampliado en los últimos años, pero aún sigue siendo una estrategia de producción individual trabajada desde la importancia de generar contenido literario infantil, y no desde la importancia de la promoción de salud mental en los niños, por lo que las obras literarias desarrolladas se diluyen en el universo general de obras literarias infantiles, generando cierto impacto en los usuarios que llegan coincidentalmente a ellas. También, los antecedentes sobre interactividad se centran mayormente en recursos digitales, puesto que en la actualidad cobra mayor relevancia entre las nuevas generaciones; no obstante, hay que tener en cuenta estrategias interactivas físicas, que sean de mayor alcance para un rango amplio de usuarios y que promuevan otro tipo de hábitos importantes, como la recreación en familia e individual, alejadas del mundo digital.

Por las razones anteriores, resaltamos la importancia que tiene el diseño editorial interactivo para fomentar el aprendizaje de temáticas psicológicas y cognitivas con estrategias de fomento al hábito lector y el tiempo en familia. El uso de estrategias interactivas es conveniente para la adquisición y consolidación de aprendizajes desde el campo emocional. Por ende, el diseño editorial interactivo constituye una herramienta útil para la construcción de una sociedad fortalecida desde la sanidad mental y el desarrollo cognitivo.

Finalmente, esta revisión nos permitió identificar los antecedentes sobre las temáticas aquí desarrolladas, permitiendo así la proyección de un proyecto investigativo proyectado a llevar los conceptos teóricos desarrollados a un elemento práctico que amplíe las fronteras de la salud psicoemocional y el diseño editorial interactivo para la infancia.

Referencias

- Aldao, A., Nolen, S., y Schweizer, S. (2010). Emotion-regulation strategies across psychopathology: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review*, 30, 217-237.
- Barlow, D., Farchione, T., Fairholme, C., Ellard, K., Boisseau, C., Allen, L., y Ehrenreich-May, J. (2019). *Protocolo unificado para el tratamiento transdiagnóstico de los trastornos emocionales*. Alianza.
- Barros, D. (2010). Diseño gráfico y lecturabilidad. Algunos ejemplos de intervención editorial en libros para niños. Diseño en Palermo, Encuentro Latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_ auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-085.pdf
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Casassus, J. (2017). Una introducción a la educación emocional. *Revista Latinoamericana de Políticas y Administración de la Educación*, 7 (4). 121-130. <http://revistas.untref.edu.ar/index.php/relapae/article/view/84/71>
- Cepa, A., Heras, D., Fernández, M. (2017). La educación emocional en la infancia. *Aula abierta*, 46, 73-82. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6060627>
- Fernández, J., Díaz, A., González, A., Botella, C., García, A. (2017). La regulación emocional en los trastornos emocionales, una piedra nodal para los abordajes transdiagnósticos: una revisión de la literatura. *AgoraSalut*, 111-121. https://www.researchgate.net/publication/314650461_La_regulacion_emocional_en_los_trastornos_emocionales_una_piedra_nodal_para_los_abordajes_transdiagnosticos_una_revision_de_la_literatura
- Franco, B. (2018). Impacto de la aplicación del modelo interactivo de Isabel Solé en el proceso de comprensión lectora de niños de segundo de primaria en el contexto de la lectura digital [Tesis de grado]. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11027/TO-22378.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, S. (2021). El proceso de lectura como la posibilidad de un vínculo con la familia [Tesis de grado]. Universidad de Antioquia. http://tesis.udea.edu.co/bitstream/10495/20391/1/GonzalezSandra_2021_ProcesoLecturaFamilia.pdf
- Gross, J. (1998). The emerging Field of Emotion Regulation: An Integrative Review. *Review of General Psychology*, 2(3). 271-299. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses. (2021). Boletín estadístico mensual Centro de Referencia Nacional sobre Violencia-CRNV. Sistema de Información de Clínica y Odontología Forense - SICLICO. 1-14. https://www.medicinalegal.gov.co/documents/20143/628335/boletin+julio+2021_+1.pdf/a9465610-59e0-9dba-cb1d-9fac8a4cbe8b?version=1.0
- López, E. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3). 153-167. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>
- Montalvo, J., y Martos, N. (2019). Diseño y evaluación de un nuevo formato digital de lectura de cuentos ilustrados: Correpalabras. *Ocnos*, 18(3). 29-37. https://www.revistaocnos.com/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2019.18.3.2008

- Montijano, B. (2019). Leer y sentir: la educación emocional y literaria en educación infantil. *Aula de encuentro*, 21(2). 79-92. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/5118>
- Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2015). Replantear la educación ¿Hacia un bien común mundial? Ediciones UNESCO. Paris.
- Organización de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2016). Aportes para la enseñanza de la lectura. Ediciones UNESCO. Paris.
- Pérez, N., Filella, G. (2019). Educação emocional para o desenvolvimento de competências emocionais em crianças e adolescentes. *Praxis & Saber*, 10(24). 23-44. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941>
- Quezada, A. (2021). Elaboración de contenido interactivo e inclusivo enfocado en el desarrollo de la coordinación visomotriz en niños de 3 a 6 años beneficiarios de la fundación CREAR. [Tesis de grado]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. <http://201.159.223.180/bitstream/3317/17584/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-152.pdf>
- Ramos, L. (2015). Estrategias basado en procesos interactivos para elevar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria, de la institución educativa “Pedro Pablo Atusparia” Vicos, Marcará - Carhuaz - Región Ancash 2014 [Tesis de grado]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7295/BC-1799%20RAMOS%20HUAMALIANO.pdf?sequence=1>
- Sarmiento, M. (2020). Editorial: Diseño inclusivo. *Revista Bitácora Urbano Territorial*. 30. (Esp.2). 7-12. <https://www.redalyc.org/journal/748/74862683014/74862683014.pdf>
- Soler, M. (2003). Lectura dialógica. La comunidad como entorno alfabetizador. Contextos de alfabetización inicial. Barcelona.
- Vásquez, C. (2020). Diseño de un producto editorial ilustrado interactivo para niños sobre la depresión infantil [Trabajo de grado]. Universidad del Azuay. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9975>