

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Diseño de un libro-juego para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Paula Aida Polo Sáñez

Asesora:

Guillermina Victoria Avalos Carrillo

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Guillermina Victoria Avalos Carrillo, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada:

Diseño de un libro-juego para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje

del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as)

Paula Aida Polo Sáñez

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **10%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **15/05/2023**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 15 de mayo de 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>AVALOS CARRILLO GUILLERMINA VICTORIA</u>	
DNI: 07897880	Firma 
ORCID: 0000-0001-6740-0752	

AGRADECIMIENTOS

A Mariano Jordán por ser mi corrector de estilo oficial.

A Brenda Vivero por ser una gran compañera de tesis.

Quiero agradecer a mi mamá porque, a pesar de las adversidades, siempre se mantuvo firme en brindarme la mejor educación. Por apostar siempre por mí y acompañarme todas esas noches de desvelo.

Agradezco a mi papá por su apoyo, su compañía y comprensión.

A mi perrita Grizzli, bello angelito, por acompañarme todas las noches mientras avanzaba la tesis.

A los expertos que me apoyaron en el juicio de pares por su ayuda y brindarme su sabiduría infinita.

A la señora Micaela Lorenzo por mostrarme cariño y apoyarme en los momentos difíciles.

A mi papito Tuno, por alegrarme el corazón.

A mi abuelita Julia por hacerme acordar de avanzar mi tesis todos los días.

A mi tío Jaime por sus palabras de aliento y comprensión.

A mi tía Naty por ser mi segunda madre.

A mi hermana Ruth por ser mi apoyo, mi amiga, mi otra mitad.

A Luis Prado por escuchar mis cuentos locos sobre mi tesis y ayudarme a armar mi propuesta inicial.

Álvaro, créditos respectivos por la creación del nombre de mi proyecto de tesis y su apoyo.

A mi tía María Claudia, por ser una gran tía, por apoyarme en embellecer más mi proyecto de tesis.

Y quiero dar un enorme agradecimiento a mi asesora Vicky por brindarme su paciencia y consejos en todo el proceso de mi tesis.

RESUMEN

Durante la pandemia de COVID-19 (2019-2022), el aprendizaje en todos los niveles educativos se ha visto afectado por la virtualización de la enseñanza debido al confinamiento, especialmente entre los niños en edad preescolar, quienes se vieron limitados en sus capacidades de desarrollo socioemocional. Frente a este contexto, se propone el proyecto Amika, que consiste en el diseño de un libro-juego que permite al niño desarrollar habilidades emocionales como empatía, socialización y autonomía. El juego está dirigido a niños, padres y maestros; contendrá actividades de desarrollo socioemocional; y permite al docente crear situaciones o retos que complementen lo aprendido en clase, por lo que sirve también como material pedagógico. Aunque surge en el contexto de confinamiento, se puede utilizar en clases virtuales durante la reinserción a la presencialidad. Este proyecto de diseño tiene tres objetivos: fortalecer el desarrollo socioemocional en los preescolares, incentivar la interacción entre los compañeros de clase y que los niños desarrollen su creatividad mientras se divierten jugando.

Palabras clave: *preescolares, desarrollo socioemocional, libro-juego, diseño, compañeros de clase.*

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic (2019-2022), learning at all educational levels has been affected by the virtualization of teaching due to confinement, especially among preschool children, who have been limited in their capacities for socio-emotional development. The Amika project is proposed in response to this context. It consists of the design of a book-game that will allow the child to develop emotional skills such as empathy, socialization and autonomy. The game is addressed to children, parents and teachers. It will have socio-emotional development activities and will allow the teacher to create situations or challenges that complement what is learned in class, so it will also serve as pedagogical material. Although it arises in the context of confinement, it will be used in virtual classes during reintegration into face-to-face classes. There are 3 objectives in this design project: to strengthen socio-emotional development in preschoolers, to encourage interaction between classmates and for children to develop their creativity while having fun playing.

Keywords: *preschoolers, social-emotional development, book-game, design, classmates.*

Contenido

Introducción	1
Capítulo I: Planteamiento del problema	2
1.1. Definición del problema	2
1.1.1. Problema principal	3
1.1.2. Problemas secundarios	3
1.2. Justificación de la investigación	3
1.3. Pregunta de investigación e hipótesis	4
Capítulo II: Marco teórico y estado del arte	5
2.1. Marco teórico del problema	5
2.1.1 Virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares (3-5 años) en el contexto de la COVID-19	5
2.1.1.1 Impacto de la virtualización del proceso de enseñanza en niños preescolares (3-5 años) en el contexto de la COVID-19.	6
2.1.1.2 La socialización en preescolares.	8
2.1.1.2.1 Importancia de la interacción y el entorno social del niño	9
2.1.1.2.2 Impacto del aspecto social en los infantes durante la pandemia.	10
2.1.2 Desarrollo socioemocional en niños de 3 - 5 años	11
2.1.2.1 Importancia del aprendizaje socioemocional en los preescolares.	12
2.1.2.2 Habilidades socioemocionales y habilidades blandas.	13
2.1.2.3 Poca capacidad de manejo de las emociones.	13
2.1.2.3.1 Definición e importancia de la regulación emocional.	15
2.1.2.3.2 Metodologías e investigaciones sobre la educación emocional.	17
2.1.2.3.2.1 Pedagogía Reggio Emilia.	17
2.1.2.3.2.2 Pedagogía Waldorf.	18
2.1.2.3.2.3 Pedagogía Montessori.	19
2.1.2.3.3 Medidas del Minedu.	19
2.2. Marco teórico de la especialidad de diseño	21
2.2.1 La ilustración para la educación	21
2.2.2 Lúdico - educativo	23
2.2.2.1 Los juegos de mesa.	23

2.2.2.2	libro-juegos.	Contenido	27
2.2.3	Diseño Gráfico editorial para productos infantiles		29
2.2.3.1	Códigos visuales.		33
2.2.3.2	El uso del color para ilustración infantil.		35
2.2.3.3	La animación de gráficos.		36
2.2.3.4	La tipografía en una pieza infantil.		40
2.2.4	Mascotas en el marketing y publicidad		41
2.3.	Estado del arte (2) nacional o internacional		42
2.3.1	Aprendo en casa (2021).		42
2.3.2	Missing Early Education and Care During the Pandemic.		43
2.3.3	Pequeños detectives monstruos.		43
2.3.4	Mustakis en casa - Talleres online.		44
Capítulo III: Metodología			46
3.1.	Metodología teórica		46
3.1.1	Descripción de los actores		46
3.1.2	Descripción del campo		48
3.1.3	Métodos y herramientas		48
3.2.	Metodología de la conceptualización		49
3.3.	Metodología de la validación		50
Capítulo IV: Proyecto			52
4.1.	Concepto		52
4.2.	Descripción del proyecto de diseño		52
4.2.1	Objetivos del proyecto		54
4.3.	Diseño de la comunicación		54
4.3.1	Descripción del público objetivo		66
4.4.	Piezas gráficas		67
4.5.	Implementación o juicio de pares		90
Recomendaciones y conclusiones			92
Referencias bibliográficas			94
Anexos			104

LISTA DE FIGURAS

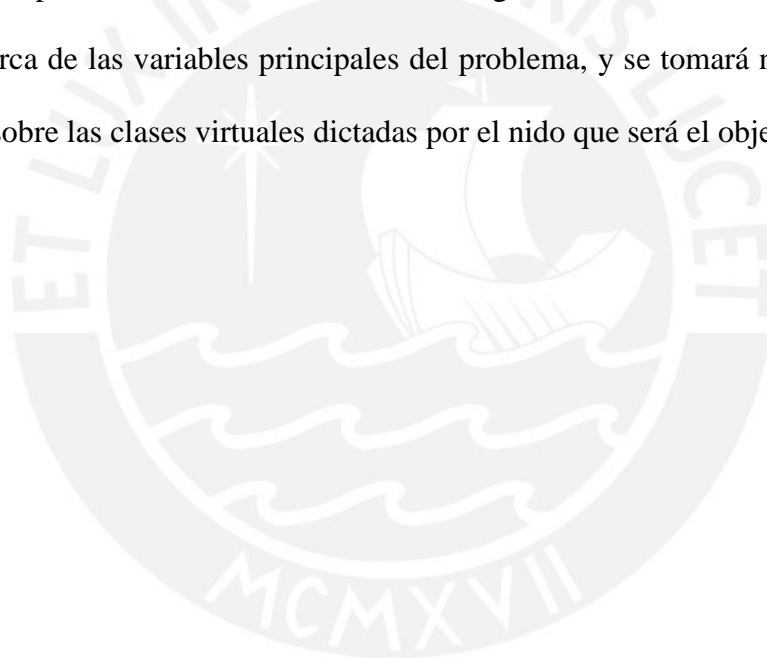
Figura 1. Esquema del marco teórico del problema	5
Figura 2. Esquema del marco teórico de la especialidad de diseño	20
Figura 3. ESQUEMA sobre los aportes de los juegos de mesa	24
Figura 4. Imágenes del sitio web	41
Figura 5. Imágenes del manual y fichas de DETECTIVES MONSTRUOS	42
Figura 6. Imágenes del sitio web	43
Figura 7. Gráfico descriptivo del campo	46
Figura 8. Moodboard del concepto	48
Figura 9. Cuadro del plan de comunicaciones	56
Figura 10. Imagen promocional para redes en video	58
Figura 11. Mockup del video en Facebook	59
Figura 12. Mockup del video en Instagram	60
Figura 13. Diseño de página de inicio de la plataforma web	60
Figura 14. Mockup de plataforma web	61
Figura 15. Mockup de aviso promocional	62
Figura 16. Mockup de canal de YouTube	63
Figura 17. Logotipo Amika	66
Figura 18. Tipografía y paleta de colores	67
Figura 19. Bocetos iniciales del mapa	68
Figura 20. Mapa del tablero, Resultado Final	69
Figura 21. Mapa del tablero, Resultado final en mockup	69
Figura 22. Bocetos del personaje duende, prueba de estilo	70
Figura 23. Bocetos del personaje duende, prueba de estilo 2	70
Figura 24. Limpieza del personaje, prueba de estilo 2	71
Figura 25. Line up de personajes	72
Figura 26. Line up de personajes, formas básicas	72
Figura 27. Manual del juego	73
Figura 28. Manual del juego, Piezas del juego	74
Figura 29. Página 4, Resumen	74
Figura 30. Figura 30. Página 7, ¿Qué hago en mi turno?	75
Figura 31. Diapositiva, Inicio del juego	76
Figura 32. Diapositiva, casilla 1, comienza la aventura de Val	76
Figura 33. Diapositiva, casilla 1, Duende y los ogros	77
Figura 34. Diapositiva, casilla 1, Ruleta	77
Figura 35. Diapositiva, casilla 1, casilla para marcar	78
Figura 36. Storyboard de video introductorio	79
Figura 37. Guía del profesor	80
Figura 38. Guía del profesor, contraportada	81
Figura 39. Guía del profesor, indice	82

Figura 40. Página de Amika, biblioteca de imágenes	83
Figura 41. Libro de actividades de Amika	84
Figura 42. Libro de actividades de Amika, casilla 1	85
Figura 43. Libro de actividades de Amika, página para colorear	85
Figura 44. Libro de actividades de Amika, actividad grande	86
Figura 45. Libro de actividades de Amika, guía de muñecos armables	86
Figura 46. Libro de actividades de Amika, páginas 7 y 8.	87
Figura 47. Libro de actividades de Amika, páginas 9 y 10	87
Figura 48. Libro de actividades de Amika, páginas 11 y 12	88



Introducción

El confinamiento establecido a causa de la pandemia de COVID-19 generó un impacto significativo en los niños y niñas, principalmente en su desarrollo socioemocional, debido al cierre de las escuelas y la virtualización del aprendizaje. Este trabajo ahondará en las investigaciones de grandes instituciones como el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y otros expertos que han investigado el aspecto socioemocional en la infancia. Asimismo, la investigación se dividirá en el aspecto social y emocional, ya que cada uno contiene información que contextualiza el problema. Para confirmar la investigación, se llevará a cabo una serie de encuestas acerca de las variables principales del problema, y se tomará nota de registros etnográficos sobre las clases virtuales dictadas por el nido que será el objeto de estudio.



Capítulo I: Planteamiento del problema

1.1. Definición del problema

Durante la emergencia sanitaria por la COVID-19, el desarrollo y aprendizaje regular en todos los niveles educativos se vieron afectados por el confinamiento. Los niños de edad preescolar (de dos a cinco años) suelen adquirir habilidades en el colegio y en interacción con el mundo exterior. Una de las áreas de desarrollo del niño es la psicomotriz, que se encarga de mejorar el control sobre su cuerpo y sus movimientos. Esta se vio afectada por el aumento del sedentarismo en casa (Vivir en el Poblado, 2020), donde el niño empieza a utilizar los medios electrónicos como distracción y juego. En este contexto, la supervisión de las acciones del niño es realizada por el padre o madre de familia; no obstante, algunos de ellos no pueden asumir esta responsabilidad debido a que trabajan de manera remota desde sus hogares. Por otro lado, también se ha disminuido parte del desarrollo cognitivo, encargado de que el niño sienta empatía a través de la interacción con sus semejantes. Además, una función del desarrollo cognitivo que se ve afectada es la que ayuda al niño a digerir la información de su entorno, pues emplea sus experiencias para formular un sentido de la realidad.

Por último, la pandemia limitó las capacidades del desarrollo socioemocional, que involucran el reconocimiento de las emociones y su autorregulación. A partir de los dos años, el niño desarrolla emociones más complejas y en casa no se cuenta con una guía para enseñarles cómo lidiar con ellas (Quesada, 2019). Durante esta etapa de su vida, el infante suele experimentar por prueba y error. En la mayoría de los casos, el confinamiento creó un ambiente donde los padres suelen tener demasiado control sobre los niños y sus elecciones, quitándoles su autonomía. Además, en el aspecto social, el

niño tampoco logra desarrollar esta capacidad por la falta de interacción con sus pares, por lo que en un futuro podría tener problemas al intentar relacionarse con otros.

1.1.1. Problema principal

Limitaciones en el desarrollo socioemocional por la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños preescolares de 3-5 años en el contexto de la COVID-19 en Bellavista - Callao.

1.1.2. Problemas secundarios

- Incapacidad de socialización por limitaciones en el desarrollo socioemocional debido a la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares de 3-5 años en el contexto de la COVID-19.
- Dificultades en el manejo de emociones por limitaciones en el desarrollo socioemocional debido a la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares de 3-5 años en el contexto de la COVID-19.

1.2. Justificación de la investigación

La presente investigación tiene como punto de partida la observación de varios padres de familia que manifiestan su incomodidad con la virtualización de las clases y los cambios de humor que sus hijos pequeños experimentan. Con el confinamiento, los niños preescolares fueron despojados de varias experiencias y formas de expresión lúdica que solo podrían obtener en la escuela. Mediante el desarrollo del proyecto, se espera comprender en qué medida la pandemia ha afectado el aspecto socioemocional para proponer alguna alternativa que permita una incorporación natural con el resto de la sociedad en el futuro.

La realización de este estudio es factible gracias a la disposición de maestros, psicólogos y padres de familia de brindar información sobre sus experiencias a través de recursos digitales y, de este modo, aportar a la investigación.

1.3. Pregunta de investigación e hipótesis

Pregunta de investigación: ¿En qué medida el diseño de un libro-juego refuerza el desarrollo socioemocional durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares de 3-5 años en Bellavista, Callao?

Hipótesis: El diseño de un libro-juego refuerza el desarrollo socioemocional durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares de 3-5 años en Bellavista, Callao. Debido a que los niños aprenden más a través de lo sensorial, se propone un juego que combine la experiencia física y virtual. Los juegos de roles tienen diferentes ventajas o cualidades que el niño puede desarrollar y están muy relacionados con las emociones (empatía, socialización, autonomía, etc.)

Capítulo II: Marco teórico y estado del arte

2.1.Marco teórico del problema



Figura 1. Esquema del marco teórico del problema. Fuente: Elaboración propia (2021)

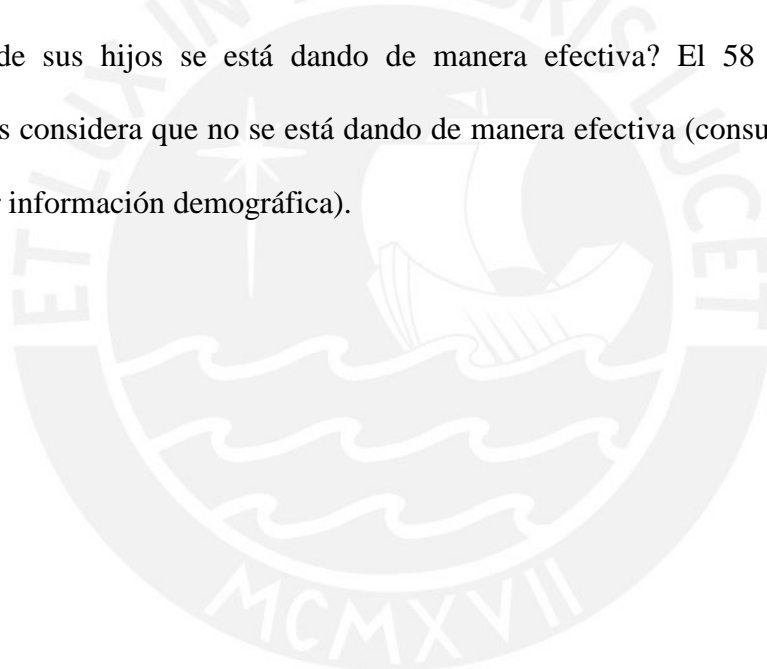
2.1.1 Virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares (3-5 años) en el contexto de la COVID-19

Debido a la pandemia, el Gobierno peruano tomó medidas para seguir adelante con la educación de los niños preescolares a través de la modalidad virtual. Estos cambios trajeron diversas complicaciones para un adecuado aprendizaje, ya que los infantes fueron despojados de varias actividades que solían realizar en las escuelas y que aportan en varios aspectos de su desarrollo socioemocional. Para analizar más a fondo estas complicaciones, se explicará el impacto de esta variable sobre los niños.

2.1.1.1 Impacto de la virtualización del proceso de enseñanza en niños preescolares (3-5 años) en el contexto de la COVID-19. En general, el confinamiento afecta a los niños en diversas áreas. Es necesario tomar en cuenta áreas como la familia, su relación con otros niños de la misma edad, la escuela, el juego, el aspecto emocional, la recreación, etc. (Palma, 2020). Varios de estos aspectos son parte de la vida escolar que el niño podía disfrutar; no obstante, ante esta situación de emergencia, millones de escuelas cerraron en varios países de Latinoamérica. Al respecto, el BID menciona que más de 1, 600 millones de alumnos se vieron afectados por el cierre de las escuelas (2020). Los diversos países tomaron cartas en el asunto y, si bien la educación virtual no cubre todos los aspectos que la educación presencial puede ofrecer, actuó como respuesta a un esfuerzo por mantener la educación de los estudiantes. En el caso de los infantes, resulta fundamental el desenvolvimiento de manera presencial y experimentar con espacios de su entorno, como los que el aula usualmente le ofrecía. Así lo menciona una de las fuentes consultadas en este trabajo, titulada: “Pandemia reduce las capacidades de desarrollo socioemocional que brinda la educación preescolar”, donde se menciona que la educación virtual en los infantes es muy difícil, ya que ellos aprenden por medio de los sentidos, por lo que el aprendizaje a través de una pantalla dificulta aún más el proceso (Gallo, 2021).

Existen otros aspectos negativos del cambio del aula a un medio remoto. Por ejemplo, según la Unesco (2020), se siente una separación física y psicológica entre los alumnos y el maestro, e incluso entre los propios compañeros de clase, aunque un beneficio sería la autonomía que ganan los niños, debido a que los profesores no tienen control o supervisión directa sobre ellos. Aun así, esto puede ser perjudicial, por lo que resulta importante el apoyo de las familias, en especial de los padres y cuidadores, para que asuman el papel de guías y establezcan el orden y las reglas necesarias para el

aprendizaje significativo en casa. En la investigación “Experiencias educativas en casa de niñas y niños durante la pandemia de COVID-19”, realizada por el CIAE de la Universidad de Chile (2020), se encontró que los niños en etapa preescolar observados mostraron mayor desconcentración (41,3%) y aburrimiento (56,2%) en sus clases que los otros niños. (p.41-48). Este tipo de resultados muestra que los niños no pueden tener un correcto proceso de aprendizaje bajo esta forma de enseñanza. Para confirmar esta idea, en la presente investigación se realizó una encuesta a menor escala, donde participaron doce padres de preescolares (3 a 5 años) de un nido de Bellavista - Callao y se les preguntó lo siguiente: ¿Considera que a través del aprendizaje virtual el progreso académico de sus hijos se está dando de manera efectiva? El 58 % del total de entrevistados considera que no se está dando de manera efectiva (consultar el anexo C3 para obtener información demográfica).



2.1.1.2 *La socialización en preescolares.* Actualmente, durante las horas de clase, los niños pueden ver a sus compañeros a través de la pantalla y solo interactuar con ellos cuando la profesora considere el momento adecuado para hacerlo. Si bien pueden verse a través de sus cámaras, la experiencia de aprender, interactuar y crear un vínculo no es posible en esta circunstancia de crisis sanitaria. Así lo demuestra la investigación de la carrera de Educación de la Universidad Andrés Bello (Chile) donde se realizó una encuesta a 144 niños y niñas entre 3 y 11 años de edad, quienes mencionan principalmente que “desean verse, trabajar en equipos e inventar juegos” (Merino, 2020). Los resultados muestran la añoranza de crear un vínculo de amistad, no solo recordando momentos de juego, sino en las actividades educativas que ofrecen las escuelas. Ahora, este espacio controlado por los profesores ha dejado de lado el aspecto de la interacción y el deseo de los niños de tener una relación de reciprocidad con sus compañeros de clase. En general, los humanos somos seres muy sociales, por eso una de las habilidades que primero adquiere un preescolar es socializar. Esto es más importante que los saberes cognitivos, los cuales se pueden adquirir de muchas formas (Zubiria en Gallo, 2021). Por consiguiente, es esencial estudiar a fondo por qué es importante la interacción social del niño en un entorno escolar.

2.1.1.2.1 Importancia de la interacción y el entorno social del niño. Aunque no se sepa bien si las consecuencias de la falta de interacción con otros niños afectan a los infantes de forma exponencial, se sabe que es muy importante para su desarrollo neuronal (New York Times, 2020). Las investigaciones demuestran que las redes neuronales influyen en el desarrollo del lenguaje del niño y su capacidad cognitiva, y que estas pueden formarse mediante la interacción verbal o física, poniendo de ejemplo el jugar a la pelota, hacer sonidos o frases simples. Esta falta de intercambio comunicativo no será permanente, ya que el confinamiento en algún momento cesará, pero estos niños que crecieron esos tres años de preescolar durante la crisis sanitaria se habrán perdido de otras cosas importantes en su desarrollo.

La interacción entre iguales ayuda en la obtención de habilidades, actitudes o experiencia que más adelante, cuando crezcan, serán necesarias para adaptarse a condiciones y diferentes medios. Los iguales ayudan a la adaptación social, en el aspecto de las emociones y también en la educación de los niños. (Bentacur, 2010. pág.26).

Sin la interacción social entre pares, los niños no podrán desarrollar al máximo todas estas cualidades, habilidades y actitudes que serán necesarias durante su crecimiento.

2.1.1.2.2 Impacto del aspecto social en los infantes durante la pandemia.

Vygotsky se centró en crear “la teoría sociocultural”, la cual sostiene que la base del aprendizaje de los niños se forma en el transcurso de su desarrollo en los primeros años de vida y depende de su contexto social (Carrera, Mazarella, 2001). A partir de lo mencionado, en este contexto de pandemia, si los niños no tuvieran hermanos y fueran hijos únicos, o si no tuvieran niños de su edad con los que interactuar, tendrían algunos problemas en su desarrollo y aprendizaje. Vygotsky (1995) menciona que, de por sí, el niño entre los tres y cinco años de edad muestra características egocéntricas, por lo que una falta de interacción con sus compañeros podría generar que se exprese de manera mucho más egocéntrica, lo que resultaría un niño egoísta, que no sabe empatizar con otros niños. ¿Qué otros problemas podrían ocasionar la falta de interacción con sus pares? Algunos autores afirman que, debido a que los niños no socializan fuera de su núcleo familiar en este contexto, las reacciones serían estrés, agobio y también problemas en su autoestima. La clínica de neurodesarrollo, psicología y nutrición infantil de Torreón (*s.f.*, como se cita en Gamón, 2021) menciona que las consecuencias en la autoestima afectarían progresivamente su autoconfianza y su autonomía porque durante el confinamiento se volvieron dependientes de sus padres.

Los niños aprenden a socializar mediante el juego, lo que les permite autoconocerse, ver sus capacidades y limitaciones, y explorar el mundo que les rodea. Sin este juego y conexión, realizados en un ambiente de aprendizaje, es posible que haya un impacto a largo plazo. Ibarra (*s.f.*, como se citó en Gamón, 2021), experta en psicoeducación, afirma que tal vez en un futuro los niños tengan poca capacidad para cultivar valores, como compartir o empatizar, incluso para aprender sobre las emociones y sentimientos y cómo regularlos. Todos estos aspectos solo se ofrecen en

la socialización entre pares. Adicionalmente, Peralta (s.f. como se citó en Sepúlveda et al., 2021) menciona que otro impacto de la falta de socialización es que los preescolares presentaron pérdidas socioemocionales y afecciones en su vocabulario, lo que también afecta su área cognitiva.

Con base en lo expuesto anteriormente sobre la relevancia del juego y la interacción entre niños de la misma edad, es crucial informar los resultados de la encuesta realizada a los padres del nido de Bellavista - Callao sobre las actividades sociales de los niños. A la pregunta ¿Se comunica fuera del horario de clase con sus compañeros?, un 77,8 % respondió que no mantienen comunicación alguna, un 11,1 % respondió que a veces y un 11,1 % respondió que sí se comunican (**ver anexo C4**). Los hallazgos muestran la distancia entre los niños y sus compañeros de clase, aunque los resultados no solo se circunscriben al ámbito escolar. Se preguntó: ¿Tiene algún amigo de su edad para jugar o comunicarse en este contexto? y el 75 % respondió que no tenían a nadie con quien pudieran jugar (consultar el anexo C5).

2.1.2 Desarrollo socioemocional en niños de 3 - 5 años

El desarrollo socioemocional permite al niño relacionarse consigo mismo y con otras personas, como sus compañeros de clase. El niño desarrolla esta área en sus primeros años de vida (BID, 2019). Asimismo, lo socioemocional se relaciona con el manejo de las emociones, pero abarca principalmente cinco áreas mencionadas por Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL):

Autoconocimiento: Es la capacidad de identificar los sentimientos y saber clasificarlos. También puede decirse que es adquirir conocimientos de uno mismo en el aspecto espiritual y psicológico.

Toma de decisiones responsables: Es la aptitud de entender las circunstancias de las situaciones y así poder resolver con asertividad los problemas que se presenten.

Conciencia social: Es la capacidad de respetar a los demás, tener empatía y reconocer la diversidad de personas que existe en nuestro mundo.

Habilidades para socializar: Es la habilidad de comunicarse con eficacia, construir relaciones sanas con otras personas, saber pedir ayuda a los demás y actuar siempre con ética.

Autocontrol: Es la habilidad de regular las emociones y la propia conducta.

Debido a sus múltiples ámbitos personales e interpersonales, es importante ayudar a que el niño logre fortalecer este aspecto. Si se dedica tiempo al buen desarrollo del niño, esto le plantea una idea de quién es y cómo desenvolverse en su vida diaria. Por ello, los padres, los maestros y la escuela deben considerar trabajar juntos para fortalecer el área socioemocional del niño, ofreciendo soluciones a los problemas que se presentan en el contexto de cuarentena y, de esta forma, se creará un ambiente apto para su crecimiento, rodeado de comodidad y confianza (González, 2003 en Díaz, 2019).

2.1.2.1 Importancia del aprendizaje socioemocional en los preescolares.

El aprendizaje socioemocional constituye la base para que el infante tenga una vida cómoda en el futuro, se desenvuelva bien en su trabajo y tenga las competencias que el mundo laboral y la sociedad en general demandan. En un artículo del BID Dorval (2019), se señala que este desarrollo está vinculado con resultados a largo plazo, como la habilidad de acoplarse en la escuela, conservar un trabajo o tener alguna relación con otras personas de maneras sanas y estables. Sin embargo, otros autores sostienen que el desarrollo socioemocional no solo ayuda en el futuro, su relación antes mencionada con el desarrollo cognitivo hace que sea una parte clave para su aprendizaje. Así concuerda el Dr. Pacheco (2021), quien afirma que las habilidades socioemocionales son primordiales en cualquier tipo de experiencia educativa. Además, menciona que hay estudios realizados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico cuyos

resultados muestran que estas habilidades favorecen dichas áreas cognitivas. Por ende, debido a su importancia, desde 2018, el Perú tiene como decreto ley la implementación de la educación emocional y social en la malla curricular de los colegios. Durante la pandemia de COVID-19, la situación ha cambiado algunos cursos o parte de las actividades se han tenido que adecuar a los cambios de la virtualización.

2.1.2.2 Habilidades socioemocionales y habilidades blandas.

Las habilidades socioemocionales, también conocidas como habilidades blandas, están representadas en los colegios por cursos de artes y manualidades. Pero ¿por qué se difunden en cursos artísticos? Eso es debido a que actividades como el teatro, el canto, la pintura y el baile promueven las habilidades de comunicación, es decir, expresar las preocupaciones, ideas y opiniones de manera que puedan ser comprendidas por los demás (FMDOS, 2017). Por ello, estos cursos son parte integral del desarrollo del niño y deberían recibir una mayor atención por parte de los colegios. Por último, cabe mencionar un curso más que está integrado a la malla curricular educativa en el Perú, que ocasionalmente lleva por nombre “Personal social”; en el cual se realizan actividades que incentivan el desarrollo de aptitudes como reconocerse a uno mismo y crear conexiones con los demás (Minedu, 2013).

2.1.2.3 Poca capacidad de manejo de las emociones.

La virtualidad afectó aspectos sociales y emocionales de los niños, lo cual se evidencia en su actitud frente a las clases y su estado de ánimo durante ellas. Alrededor del mundo, varias asociaciones, incluyendo el BID, realizaron investigaciones y recopilaron datos sobre cómo los niños de tres a seis años se han visto afectados en su salud mental durante la pandemia en América Latina. Según estos investigadores:

Las brechas de género en los resultados de salud mental son preocupantes, incluyendo brechas de género en índices de tristeza (28 %), inapetencia (27 %), malestar general (24 %), miedo (19 %), cansancio (17 %) e insomnio (15 %) (Näslund, 2020).

Estos resultados fueron indicadores alarmantes, y otras investigaciones arrojaron resultados prácticamente similares en cuanto al estado de ánimo de los menores. Estos sentimientos de malestar en general vienen acompañados de otras reacciones relacionadas al manejo de las emociones del niño. La salud mental de la población ya no es la misma y ha afectado sobremedida a los niños, con cambios de humor y desobediencia (Clínica Meds, 2021).

La Unicef, RENDÍ y Liderazgo para las Américas realizaron otra importante investigación relacionada con el estado anímico del niño afectado por la situación de emergencia. La investigación incluyó encuestas relacionadas al cambio de ánimo de los infantes menores de seis años en América latina. Se observan dos tipos de encuestas: por teléfono (6) y en línea (4). Las preguntas tenían por objeto saber si los niños presentaron cambios en el estado de ánimo (más triste / callado / irritable). De acuerdo con los resultados finales, la mayoría de los niños de dos de las encuestas telefónicas presentaban estas características, y de igual forma fue en la encuesta por línea (Guerrero, 2021). Todas estas condiciones también se reflejan en la actitud del niño con respecto a sus clases, tal como lo indica una investigación realizada en Chile, cuyos resultados reflejan cómo las situaciones del confinamiento afectan mayormente a estudiantes de educación preescolar, según la frecuencia de sus conductas. Según se observó en uno de los gráficos de la investigación, una variable con mayor índices que era “se aburre con facilidad” donde se muestra con un 52%, así mismo lidera las otras reacciones en comparación con niños de otras edades, superando en la conducta de “se frustra con frecuencia” con un

41.3% y por último en la sección de “ Es peleador, sensible o llora con frecuencias en un 40.5 % (CIAE universidad de Chile, 2020). Debido a estas reacciones por parte de los niños, las escuelas optaron por brindar más servicios y apoyo para el aprendizaje y bienestar de sus alumnos.

Como se mencionó anteriormente, esta investigación incluye una encuesta a padres de un niño preescolar de tres a cinco años de Bellavista- Callao, en la que se formularon preguntas relacionadas a los cambios en el estado de ánimo de los niños. Ante las preguntas ¿Cuál es el estado de ánimo más frecuente del niño? y ¿Frente a algún problema, su hijo logra manejar bien sus emociones? Un 66 % respondió que no manejan aún sus emociones y manifiestan diferentes reacciones como: explosivo, engreído y que muestran frustración (consultar el anexo C7). Estos resultados muestran similitudes con los de las encuestas mencionadas realizadas en otros países. Por lo tanto, se entiende el impacto significativo de este contexto.

2.1.2.3.1 Definición e importancia de la regulación emocional.

Para entender el significado de regulación emocional o autorregulación, tenemos que definirla a partir de la visión de uno de los expertos en este campo. Según Bisquerra en Céspedes (2021), la autorregulación es dar una respuesta adecuada a las emociones.

La autorregulación es sumamente importante porque tiene una estrecha conexión con el área cognitiva, además de estar muy vinculada al aspecto socioemocional explicado anteriormente, por lo que muchas características serán muy parecidas. La autorregulación emocional, acompañada de la autoconciencia, constituyen la base del aprendizaje (Minedu, 2021). Existen algunas metodologías educativas como la Montessori, que consideran primordial y eje de la educación del niño aprender sobre regulación emocional.

Por otro lado, en una conferencia de regulación emocional para infantes realizada para los profesores y padres por parte del Minedu, se menciona su relación con la socialización. Según indica Céspedes (2021), la autorregulación se integra con el aspecto social. Y, dada esta conexión, se sostiene en la conferencia que existe una forma de desarrollar la autorregulación en la pandemia: fomentar la empatía de los niños. A partir de este planteamiento, nace la pregunta de ¿cómo difunden la empatía en este contexto de virtualización los colegios que sí basan su educación en lo emocional y lo experiencial?

2.1.2.3.2 Metodologías e investigaciones sobre la educación emocional. Se considera importante para la investigación ver de qué formas han confrontado estos colegios el impacto de la virtualización de la enseñanza, para mantener una metodología de aprendizaje enfocada fundamentalmente en el aspecto socioemocional y la presencialidad del niño.

2.1.2.3.1 Pedagogía Reggio Emilia. La idea de Reggio Emilia es que el niño aprenda adquiriendo experiencias, observando, siendo creativo y poniendo atención a sus sentimientos durante el aprendizaje. Su propuesta educativa plantea experimentar las emociones a través de su interacción con entornos que les brindan la oportunidad de expresarse sin ataduras (Requena, 2016). Ahora bien, todas estas experiencias reales y actividades integradas en las escuelas Reggio Emilia se tradujeron al actual formato virtual y pudo haber sido un gran reto, aunque su principal visión abarca fomentar la autonomía del niño y este método empuja positivamente este aspecto.

La Casa Amarilla es una institución Reggio Emilia establecida en Perú y, debido a la coyuntura, adaptó su oferta educativa, proponiendo la enseñanza de forma virtual y presencial. La enseñanza virtual conlleva asesoramiento y el uso de una plataforma

además, los padres requieren un kit de materiales por mes para que el niño se desenvuelva mejor durante sus clases virtuales.

212322 Pedagogía Waldorf. Los colegios Waldorf se enfocan en enseñar a través de la narrativa y la experiencia. Tal como menciona Rodríguez (2012), los alumnos aprenden de la experimentación, plasman todos los conocimientos obtenidos en un cuaderno o bitácora brindado por la escuela, y van adquiriendo más conocimientos una vez se notan preparados para ello. Además, menciona que esta pedagogía incluye los cursos de Arte y Eurytmia. Según estas características, vemos la gran diferencia de su propuesta con la de un colegio tradicional.

La propuesta de adaptación a un formato virtual por parte de la escuela Waldorf instalada en Lima lleva por nombre “La clase extra”. Esta adaptación creada por Audrey McAllen, maestra Waldorf, sirve como base para mejorar el proceso de autonomía del niño y contribuye a superar cualquier dificultad que se presente en el transcurso de su desarrollo (Waldorf, 2021). Para mejorar este proceso, acompañan al niño a aprender a utilizar su herramienta principal –su cuerpo y sus habilidades físicas-sensoriales– para que a partir de este logre interactuar con sus alrededores. Esta clase incluye actividades relacionadas con ejercicios de movimiento, dibujo y pintura.

2.1.2.3.3 Pedagogía Montessori. Finalmente, la escuela Montessori se centra en realizar dinámicas que fomenten la experiencia sensorial y se centra en el interés del niño. Es muy importante concebir “el interés” como idea o concepto central para comprender la filosofía de esta escuela (Pastor, 2018). Las áreas del currículo general son: lengua y matemáticas, cultura, sensorial y vida práctica. Esta última tiene un rol parecido al del curso de Personal Social que se dicta en los colegios peruanos. A través de la entrevista con una maestra de un colegio Montessori, se obtuvo información sobre este curso y su adaptabilidad al formato digital. Barraza (2021) menciona que se crean actividades relacionadas con la vida cotidiana; se trabaja la concentración, el orden y la autonomía; y se puede hacer cosas básicas, como preparar una ensalada de frutas, preparar un pan con mantequilla o preparar un jugo de naranja, actividades que solían hacer en el aula acompañados de los profesores, solo que esta vez son los padres quienes organizan las cosas necesarias para las actividades y, al mismo tiempo, las supervisan. De igual forma, si en clase se realizarán actividades donde practicarán sus habilidades sensoriales de los niños, se informa a las mamás cómo deben crear sus materiales para la semana, y así los niños obtienen materiales hechos por ellas. En general, las actividades son las mismas, pero las grupales ya no existen y la interacción entre los compañeros se da en momentos puntuales a criterio de la profesora.

2.1.2.3.3 Medidas del Minedu.

Frente a la coyuntura, debido a los cierres de varios colegios en diferentes zonas del país, y los problemas anímicos que los niños presentan, el Ministerio de Educación del Perú ha tomado cartas en el asunto y creó la iniciativa “Aprendo en casa”. Respecto a esta, la ONU (2020) afirma lo siguiente:

Aprendo en Casa es una iniciativa de enseñanza no presencial creada por el Minedu con la cooperación de organismos privados, agencias multilaterales, en comunicación con los ministerios de educación de la región, y para la transmisión de contenidos cuenta con el apoyo de las empresas nacionales de radio y televisión, y de las empresas de telecomunicaciones (para eximir el consumo de datos móviles). Su objetivo es cubrir el currículo escolar integrando nuevas materias como la ciudadanía y ciertos aspectos socioemocionales de la educación.

Esta plataforma virtual sirve para que los niños puedan recibir educación sin importar su contexto socioeconómico, además de ofrecer una sección completa de cursos relacionados con lo socioemocional. De otro lado, cabe mencionar que también realizan charlas o *webinars* sobre regulación emocional, tanto para padres como maestros. Por último, el Ministerio de Educación se encargó de distribuir cartillas entre los profesores de algunos colegios con el objetivo de promover la regulación emocional de los infantes de tres a cinco años. A través de la cartilla, brindan información y algunas herramientas para fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en las aulas de clase de los infantes (Minedu, 2020 p.4.) Esta también contiene material complementario, como cuentos, para implementar en las clases.

2.2. Marco teórico de la especialidad de diseño



Figura 2. Esquema del marco teórico de la especialidad de diseño. Fuente: Elaboración propia (2023)

2.2.1 La ilustración para la educación

Las ilustraciones en cualquier medio captan la atención de los niños significativamente y despiertan su imaginación y curiosidad. Por tal motivo, son utilizadas como herramienta para mejorar la comprensión durante el proceso de enseñanza de los preescolares. Actualmente, varios expertos reconocen la importancia de la ilustración como aporte al desarrollo social, emocional y cognitivo de los infantes (Burgos, 2015, s.p.) El ser humano vive rodeado de imágenes ilustrativas desde que nace, y en su proceso de

intentar comprenderlas y reconocerlas, el niño realiza tres funciones: reconocimiento de la imagen y su significado, identificación con la imagen y creación de situaciones nuevas a partir de la imagen (Durán, 1982 como se citó en Burgos, 2015). Todo este proceso lo realiza mucho antes de leer y es que “los niños aprenden antes el lenguaje gráfico que el escrito” (Voca Editorial, s.f). Las ilustraciones no limitan la imaginación de los niños, sino que la enriquecen, ya que estas nos muestran seres maravillosos, entre ellos hadas y dragones, que enriquecen su galería visual. El lenguaje visual sirve como un complemento del texto y este recurso didáctico conquista a los niños, y les ayuda a entender más lo que leen. No obstante, para que eso ocurra, se debe tener en cuenta que las ilustraciones vayan de acuerdo con su edad. (Voca Editorial, s.f.). Por ello, en la educación inicial es tan vital implementar ilustraciones que acompañen la teoría, ya que ayuda a asimilar lo que el docente enseña y ayuda a adquirir una librería mental del mundo exterior. Así lo menciona Cortés (2008), cuando no se puede mostrar algo de la realidad, la ilustración se expresa como una reproducción de ella y se crea una reproducción espacial (p. 52). Esta implementación de la imagen para la pedagogía se remonta a muchos años atrás, y fue un aporte que dejó Juan Amos Comenio, quien creó los libros ilustrados exclusivamente con un propósito didáctico (Cortés, 2008, p.55). La visión de Comenio sobre el potencial de la ilustración y sus principios educativos se encuentra reflejada en su libro ilustrado *La didáctica Magna*, un libro de aprendizaje del idioma latín. Más adelante, los educadores que preceden a Comenio buscaron otras maneras de facilitar la enseñanza a través de la memoria. Es a partir de aquí que se empiezan a emplear diferentes propuestas como gráficos, figuras dibujadas y otros tipos de lenguaje gráfico (Cortés, 2008, p.55).

Cuando se habla de la ilustración en la educación, es posible que también venga a la mente “el texto”, que siempre es considerado importante en los recursos educativos.

Autores como Isidro (1963, como se citó en Jiménez, Mendoza y Campuzano, s.f.) afirman que “Ilustrar es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno); pero ilustrar, es más, porque ilustrar está vinculado a lo emocional” (p. 2). Entonces, a través de la ilustración, se buscará crear una conexión emocional entre el proyecto propuesto en la investigación y el preescolar. Además, será un complemento perfecto para que el niño conecte con el concepto que el proyecto propone.

2.2.2 Lúdico - educativo

En esta sección, se ahondará sobre los juegos de mesa, ya que fue parte de la exploración primaria para el planteamiento del proyecto. Dentro de los diferentes tipos de juego, se encontró el “libro juego”, a partir del cual se definió el enfoque del proyecto.

2.2.2.1 Los juegos de mesa. Para comprender la importancia del diseño de los juegos de mesa, es necesario remontarse a la historia, clasificarlos e identificar el rol que cumplen en el campo de la educación.

Algunas civilizaciones como Roma, el antiguo Egipto, China y Grecia dejaron rastros de haber utilizado juegos muy parecidos a los que existen en la actualidad. Los juegos de mesa de hoy en día se caracterizan por utilizar un tablero o alguna superficie plana como una mesa, además de incluir diversas piezas. Otro aspecto importante es que estos se rigen por diversas reglas y mecánicas. Además, este tipo de juegos puede depender de la combinación entre el azar y las estrategias (Aranda, 2021, p.45). Dependiendo de los objetivos (por ejemplo, la enseñanza), el diseño del juego puede contener más actividades que necesiten estrategias y razonamientos. Los juegos de mesa brindan muchos beneficios en el aspecto pedagógico, entre ellos, ayudar a mantener una mente activa y fortalecer aspectos de la personalidad de cada individuo (p. 50-51).

Para entender la importancia del juego de mesa para los niños, quienes son el público objetivo del proyecto, es necesario comprender sus beneficios. Autores como Carranza (2018) mencionan que las actividades del juego ayudan a desarrollar diferentes habilidades sociales y cognitivas (p 51). Ciertamente, la mayoría de los juegos de mesa incentivan a la interacción constante entre los pares y se aplican algunos razonamientos bajo sus reglas, además de ayudar a desarrollar el aspecto emocional. Según afirma Universia (2016, como se citó en Carranza, 2018), los sentimientos positivos y las risas durante el juego ayudan a elevar el sistema inmunológico, lo que permite combatir el estrés, la depresión y otros aspectos emocionales. Algunos juegos de mesa contribuyen al fortalecimiento de la salud física y mental, debido a que requieren coordinación motora. Otros beneficios son señalados por Bosserelle (2018), quien afirma que los juegos de mesa contribuyen al desarrollo cognitivo, psicomotor, emocional y creativo (p.17). Tal como señala Torres (2014), los niños pueden potenciar esta capacidad cognitiva jugando ya que, a través de esta actividad, desarrollan su capacidad intelectual y otras habilidades que les permitirán lidiar con problemas que suelen ser difíciles de afrontar en un contexto social (p.25). Cuando los niños se ven sometidos a las normas de un juego, los están preparando para la vida y las normas de convivencia con las que existirán día a día, sobre todo en casa (Espinoza, 2021). Fuera de su entorno habitual (por ejemplo, en la calle), los niños exploran y aprenden nuevas cosas. Con los juegos de mesa, el niño puede hacer todo eso desde casa. Sumado a ello, puede fomentar sus capacidades intelectuales y de resolver conflictos ya que el juego de mesa simula los problemas que se enfrentan en el exterior. Para algunos otros autores como Durban (2015), famoso diseñador de juegos autodidacta, los juegos de mesa aportan mucho al aprendizaje y lo consideran la herramienta pedagógica más eficiente.

A partir de toda la información recolectada, se puede resumir que los juegos de mesa aportan al niño en las siguientes áreas:

- Desarrollo de sus habilidades sociales.
- Desarrollo de su personalidad.
- Aumento de sus capacidades intelectuales o cognitivas.
- Aumento de sus capacidades de resolución de conflictos.
- Desarrollo emocional.
- Desarrollo creativo.
- Desarrollo psicomotor (en algunos casos).



Figura 3. ESQUEMA sobre los aportes de los juegos de mesa. Fuente: Elaboración propia (2022)

Varios autores afirman que los juegos de mesa y la enseñanza van muy bien de la mano; además de ser considerados una forma muy eficaz para involucrar a los alumnos en el

proceso de aprendizaje (Thatcher, 1990). En esta misma línea, Koster (2004) sostiene que son utilizados como un medio poderoso y esencial para este aprendizaje (p.36), pero para que el juego responda como herramienta pedagógica es importante que se introduzca un correcto sistema de enseñanza y que la mecánica que se implemente responda a las necesidades, deseos y temas de aprendizaje del niño. Este proceso de convertir el juego en un proceso educativo se llama **gamificación**. Otro concepto de la gamificación es el uso de las mecánicas, componentes y dinámicas de los juegos junto con el ocio alejándose del aspecto recreativo, y enfocándose en un aspecto educativo (Sánchez y Arteaga ,2015, como se citó en Iquise y Rivera, 2020). Esta palabra se suele relacionar con los videojuegos o juegos virtuales en general, pero lo que se puede rescatar de la gamificación es que sus principios no solo se relacionan con la tecnología digital, sino con la neuropsicología (Iquise y Rivera, 2020, p.14). Por lo tanto, estas bases de la gamificación pueden ser replicadas en el juego de mesa tradicional y así crear un aprendizaje efectivo. En el evento International Conference on Knowledge Management se habló acerca de estudios que revelan cómo el juego de mesa ayuda a mejorar la adquisición de conocimiento en los alumnos. En el estudio, la creación del juego de mesa se basó en dos pilares ligados a la gamificación: “los tipos de jugadores como estereotipo y la mecánica como instrumento para atraer a los jugadores” (Tapiscar, Schmidt y Schuhbauer, 2016, p.102). Ambos elementos son importantes a la hora de diseñar el juego de mesa y así tener éxito debido a que este será atractivo y funcional. Hablar de los tipos de jugadores como estereotipo implica investigar qué tipo de jugador es tu público objetivo y, una vez identificado, determinar qué mecánicas podrían atraerlos. Otros factores para una gamificación efectiva y que se consideran sus objetivos son la motivación intrínseca, el aprendizaje a través del disfrute intenso, autenticidad, tablas de clasificación, premios y recompensas (Iquise y Rivera, 2020).

2.2.2.2 *libro-juegos*. Los libro-juegos eran conocidos hace unas décadas con el título de Elige tu propia aventura. Dentro de este tipo de libros, se encuentran indicaciones del texto para realizar diversas actividades propuestas. Después de un tiempo, se incorporaron otros objetos al juego, como dados, fichas de habilidades, etc; de esta forma se crea una mayor libertad para el lector con respecto a las maneras en que puede resolver los obstáculos que aparecen en el juego (Huijbregts, L., 2016, p. 10).

Según Herráez y Martín (2020), el libro-juego sumerge al lector en la historia a través de interacciones como búsqueda de elementos o actividades que ayuden a continuar la historia. Debido a este tipo de dinámica, se considera que el libro-juego tiene un carácter lúdico que puede usarse a favor del aprendizaje y el fomento de la lectura. Por otro lado, Salazar, E. y Viera, N. (2020) afirman que el libro-juego es una de las herramientas más efectivas de aprendizaje, ya que logra que el lector se involucre en la historia y mejore su experiencia, volviéndola original e interactiva (p. 12).

En base a lo mencionado, los libros-juego pueden aportar grandes beneficios si son dirigidos a un público infantil. Así lo sostiene Márquez de la Cruz (2020):

- Permiten el desarrollo intelectual y madurativo de los niños
- Fortalecen el desarrollo de su autoconocimiento y sensibilidad
- Favorecen a la expresión de sus emociones
- Crean un entretenimiento de sus percepciones y su motricidad

En el mercado se encuentran libro-juegos de todo tipo; es importante por la naturaleza del proyecto y hacia quien se dirige, analizar qué tipo de libro juego pueden existir. Marquez de la Cruz (2020) menciona algunos de estos, dirigidos a niños, y los clasifica de la siguiente manera:

-Libros pop up: Están hechos de papel y tienen figuras plegables en sus páginas. También pueden contener otros materiales como cordones, telas, etc.

-Libros interactivos: Son aquellos en los que se requiere la participación del lector. Puede contener diferentes texturas, sonidos que emergen al tocar botones incorporados en el libro, etc.

-Libros con solapas y lengüetas: Son libros que cuentan una narrativa al interactuar con este, levantando, deslizando o tirando de estas lengüetas que se encuentran parte de la ilustración.

-Libros desplegados: Son aquellos en los que se pueden separar algunos elementos o desplegar de sus páginas. Esto crea cierto volumen atractivo en la ilustración.

-Libros con bandas, tiras y faldones: Reúnen características de los mencionados anteriormente. Incluyen recursos como tiras de papel o de cartón desplegables, en donde se puede encontrar las respuestas a las preguntas hechas en el texto del libro.

-Libros con multiposición: Su formato (forma y tamaño) no es convencional. Las imágenes aparecen y desaparecen con la superposición de las hojas hasta que se formen entre ellas la narrativa visual.

-Libro perforado o troquelado: Creados con diferentes texturas de papel o cartulina. Tiene huecos y relieves que forman parte del atractivo y narrativa del libro.

-Libro con materiales superpuestos: Tienen entre sus páginas una cantidad llamativa de texturas, formas y colores.

-Libro con acetato o transparencias: Permiten cambiar distintos aspectos del personaje: su acción, su vestimenta o se pueden añadir elementos gracias a la transparencia y forma de corte de las páginas.

-Libro con pegatinas, recortables, póster: En estos se puede adherir elementos a la ilustración, además de algunas actividades lúdicas y creativas que logren complementar la lectura.

2.2.3 *Diseño Gráfico editorial para productos infantiles*

Para la creación y el diseño editorial de un libro infantil, primero se debe tener en cuenta la idea o concepto principal del proyecto, además de definir el tipo de público al que va dirigido. También resulta importante entender las funciones que cumplen las personas responsables dentro del proceso creativo; por ejemplo, tenemos al editor, que se encarga de supervisar todo el proceso del proyecto y realiza algunos planteamientos antes. Si se tiene planeado crear un proyecto editorial se debe tomar en cuenta que funciones realiza el editor para que el encargado de planificar esas mismas etapas por la que tiene que pasar el proyecto. Primero, se comienza planteando las preguntas correctas. Así lo menciona Canciani (s.f.) que, desde la perspectiva del editor, la creación de este diseño tiene la intención de capturar al lector o al comprador, despertar su curiosidad y llamarlo a leer el contenido; y todo esto a través de una serie de preguntas:

- ¿Cómo llamar la atención de un lector determinado?
- ¿Cómo hacer que compre el libro?
- ¿Cómo hacer que el comprador el libro lo llegue a leer?

Un aspecto que contribuye a que se conozca mejor el contenido del proyecto es un buen diseño del libro (Canciani, *s.f.*, p.2). Para ello, resulta necesario tener conocimiento sobre códigos visuales del diseño gráfico que serán implementados en el proceso de la creación del libro. Existen elementos que deberían considerarse siempre en un diseño editorial infantil, para que este genere un impacto atractivo para el lector; por ejemplo, la relación entre texto e imagen la ilustración juega un papel importante, estimulando la creación de una fantasía y transmitiendo un atractivo estético. Dentro de su clasificación planteada, Canciani (*s.f.*) define estos tres elementos claves para lograr diseñar libros para niños:

- Aplicar una paleta cromática llamativa
- Que exista una conexión entre la fantasía y la realidad de los niños
- Emplear una tipografía fácil de leer

Por su parte, Alarcón (2013) menciona otros elementos de diseño que conforman parte del libro y que favorecen su legibilidad:

- La composición: Es la distribución de los elementos que forman parte del libro.
- En su creación, se toma en cuentas las especificaciones del editor en aspectos como: la cantidad de páginas en blanco, la paleta de colores, los cuales elige considerando a quién va dirigido y teniendo en mente sus características culturales.
- La unidad y variedad: Norma que define que un diseño debe tener unidad y que dentro de esta debe de haber variedad entre elementos, en las formas, los tamaños y disposición entre la compaginación.

- La simetría: Se refiere a la ubicación de los elementos del libro, tomando como referencia el eje central tanto vertical como horizontalmente, de tal manera que exista un equilibrio entre ellos.
- Asimetría: Que haya una distribución libre e intuitiva de los elementos que equilibre algunas secciones con otras, manteniendo una unidad en conjunto.
- Proporción: Que exista una relación formal y una concordancia entre los tamaños de los elementos. Se podría explicar que existen reglas de proporciones ya establecidas como el espiral.
- Equilibrio: Proporciones en la composición: axial, simétrico, radial, oculto o asimétrico.
- Ritmo: Se refiere a la repetición y sensación visual de orden. Es un orden en la sucesión y administración de los elementos.
- Contraste: Crea dinamismo en una composición. En un libro, se puede obtener contraste entre el color y forma, columnas y espacio, viñetas y subtítulos, entre el texto e imagen.

Ahora, para comprender un poco más sobre el diseño editorial, se presenta un resumen del libro *How to be a Children 's Book illustrator*. Es importante ahondar en este tema ya que el proyecto de tesis tiene una inclinación hacia la ilustración. En esta publicación,

Chatterton (2020) explica el proceso de creación de un proyecto editorial infantil desde la perspectiva del ilustrador:

1. Comienza considerando tu audiencia: su edad, su cultura y lugar de proveniencia.
2. Define el tono de la historia: Al tratarse de un libro infantil, suele tener un tono reflexivo y debe enfatizar y sobrellevar el conflicto de la historia de manera amena.
3. Coherencia de narrativa:
 - Los elementos propuestos en las imágenes deben ser claros y no prestarse a otras interpretaciones, por ejemplo, si una niña está corriendo en un patio de una casa poner elementos en el fondo que definan qué es un patio, para que no se piense que podría ser un bosque u otro escenario.
 - Los personajes deben ser reconocibles al pasar de las páginas, se recomienda practicar mucho las distintas poses que tengan.
4. Interpretar la historia: Leer la historia y plantear los momentos más importantes para ilustrarlos.
5. Planificación de las páginas: El proyecto editorial infantil suele contener historias o una narrativa, esta debe ser analizada por el ilustrador y luego se propone pequeños bocetos o thumbnails, donde podrás observar tus ideas iniciales para expresar la historia en ilustraciones y cómo funcionarán. Mientras creas los thumbnails, se recomienda ir creando los personajes y todo lo relaciona con su personalidad, vestimenta, poses, expresiones. Posteriormente se hace una pequeña planificación de todo el libro, usualmente son 32 páginas sin incluir la carátula y contracarátula del libro (en el caso de libro álbumes); con esta planificación,

podrás revisar al libro como un todo y sabrás qué tipo de ilustración se harán:

doble página, página sola, ilustración enmarcada.

6. Consideraciones para contar una historia:

- Considerar los elementos narrativos clave para usar en las ilustraciones para proporcionar un tono y sentimiento a la historia: la acción, el conflicto, el cambio de página, humor, detalles y espacios en blanco, perspectiva.
- Crear conexión y credibilidad con el lector con el uso del color, la apariencia del personaje y micronarrativas pequeñas en la ilustración, buscando educar con la representación entendible de los elementos dentro de la ilustración, creando credibilidad con reflejo de la vida cotidiana de la audiencia.

7. Trabajando con palabras: Distribuir el texto en la ilustración de forma que tenga espacio alrededor y sea entendible. Además, se debe considerar la tipografía ideal según la temática del libro.

2231 *Códigos visuales.* Hoy en día, lo visual es lo que más predomina sobre todo lo demás. Estamos rodeados de muchas imágenes y contenido visual que influye en nuestro comportamiento. Según el estudio Perea (2022), los códigos componen el lenguaje visual y estos transmiten un mensaje que es interpretado por la audiencia.

Ruiz (2022) sostiene que los códigos visuales hacen alusión a los códigos sociales. Se mencionan los códigos de forma concisa: código verbal, corporal, productos, comportamiento (protocolo), textuales. Son importantes al componer una imagen, que

puede incluir recursos significativos como metáforas. Por la naturaleza del proyecto, serán ahondados desde la perspectiva del diseño gráfico.

Los diseñadores deben saber manejar diferentes signos o códigos visuales y su connotación para transmitir un mensaje directo y poderoso. Según la Universidad de Guanajuato (2022), los elementos a aplicar en el diseño gráfico son los siguientes:

- **La línea:** Es el trayecto de un punto a otro. Características como el grosor de las líneas, su color, su textura pueden generar un impacto visual de cómo se percibe la imagen.
- **La forma:** Es un plano o espacio cerrado, tiene 2 dimensiones y tenemos entre ellas las principales, que serían el círculo, el cuadrado y el rectángulo.
- **La tipografía:** Tiene su propia anatomía. Los caracteres que la componen pueden modificarse y comunicar: rudeza, armonía, orgánicas, etc.
- **La textura:** Es la propiedad física de un objeto. Mediante el uso de patrones o de imitación visual de las superficies se puede crear una ilusión visual de cómo se sentiría el objeto propuesto en la imagen.
- **El espacio:** Permite crear dinamismo en la obra. La agrupación o la ubicación de los objetos crean un impacto en el espectador, dependiendo lo que se busque transmitir. Se debe considerar el espacio positivo y negativo que se crea en la composición para entender si el flujo de la imagen es el correcto.
- **El color:** El uso de color permite crear armonía en la imagen. Puede alterar la percepción de los objetos que coloquemos en nuestras composiciones y con ayuda del círculo cromático y la teoría del color podremos seguir unos conceptos básicos para lograr armonía en el diseño.

Con la distribución y elección correcta de cada elemento dentro de la imagen, se lograra comunicar la idea o concepto deseado. Este listado solo es una parte de los fundamentos que pueden ayudar a que se cree un gran diseño.

2232 *El uso del color para ilustración infantil.* El uso del color en un libro infantil ayuda a capturar la atención del lector. Es importante mantener la atención del lector en el libro, para que entienda la lección del mismo. Para eso tenemos la paleta de color, que junto a la ilustración ayudan a recorrer la historia completa al niño (Chatterton, 2020, p.31).

El color, al igual que otros elementos gráficos, tienen propiedades o elementos básicos que pueden usarse para crear diferentes efectos en las personas. Se puede considerar elementos como el tono, el brillo y la saturación; y propiedades como el modo, los colores primarios y secundarios, los colores fríos o cálidos, etc. (Udovychenko, 2022). Según cómo se modifiquen sus propiedades y otros aspectos, este tendrá un significado diferente para el espectador.

El color también sirve para crear consistencia entre las páginas del libro. Es importante mantener la misma paleta de color para que el tono visual de la historia no este desequilibrado (Chatterton, 2020, p. 31). Usar una paleta armoniosa permitirá que sea fácil de seguir la historia y sea entendible.

Para los seres humanos, el color tiene una conexión a través de los recuerdos que se conecta con sentimientos. La capacidad de descifrar qué sentimientos van con los colores que observamos en alguna imagen u obra es algo instintivo.

El color evoca significados, así lo menciona la Universidad de Guanajuato (2022); esto se genera de manera inconsciente y a veces es relacionado a una vivencia personal, pero las personas asocian cada color a diversos conceptos o sensaciones. Por ese motivo, los

artistas frecuentemente usan el color como un recurso para generar o transmitir un determinado *mood* en sus obras. Por su parte, Heller (2007) menciona que profesionales como los terapeutas, los arquitectos, diseñadores y artistas saben qué efectos generan los colores en los demás (p. 27). Si quisiéramos transmitir tristeza, el color que predominaría podría ser gris, azul, negro, etc.; por el contrario, si fuera felicidad, se inclinaría por elegir un tono vibrante como el amarillo o el naranja. La artista visual argentina Blue (2019) comenta que para elegir la paleta de color de sus obras considera: el humor que quiere transmitir en la imagen, la luz que se va aplicar, la narrativa y el punto focal.

Los colores crean efectos sobre los espectadores; inclusive, un mismo color puede tener connotaciones muy distintas. El rojo podría interpretarse como un color erótico o brutal, pero también como algo inoportuno o noble (Heller, 2007, p.27). Este tipo de ambivalencias existe en otros colores como el amarillo, el verde etc. Este efecto se produce debido al contexto que rodea al color, o mejor dicho, los otros colores que rodean a ese color. Heller (2007) menciona que los colores nunca aparecen solos, siempre intervienen otros colores y eso es llamado: acorde de colores o acorde cromático; son colores que al usualmente juntarse se crean impresiones particulares (p. 27-28).

2233 *La animación de gráficos.* Uno de los estilos más prácticos para crear movimiento en las ilustraciones es el motion graphic, el cual puede realizarse en programas como After Effects. Este modo de animación, según Valdivieso (2015), consiste en darle movimiento y modificar algunas propiedades a imágenes y texto, que son acompañados de música y son utilizados para emitir un mensaje dinámico. Otra definición la plantea Crook et al. (2016,) que señala que la definición va más allá de las propiedades que pueda asignarles a los objetos: es la simplificación y abstracción de la

imagen, reduciéndose a su forma básica. Esto no implica que no se pueda usar elementos gráficos como textos, imágenes, texturas, formas o líneas como parte de la animación.

En el motion graphics es posible transformar algunas propiedades de los materiales que son parte de la composición. Valdivieso (2015) explica las propiedades para darle dinamismo a los objetos: posición, escala, forma, tiempo (p. 77).

Otro estilo de animación es el cut out, que separa los elementos de los personajes (brazos, ojos, manos, etc.) para lograr mover cada articulación de forma individual y crear movimiento. Cuesta (2015) afirma que gran parte del método del motion graphic utiliza el cut out, pero la técnica es mucho más predominante entre el 2D y el 3D.

Los principios de animación que se manejan en los distintos estilos son los mismos. A continuación, se mencionan los 12 principios básicos, que son descritos en el famoso libro *The illusion of life* que es presentado por Thomas et al. (1981):

1. Estirar y encoger (squash and stretch): Es considerado uno de los principios más importantes de la animación. A menudo denominado squash and stretch, se refiere a la deformación de una forma o volumen para dar la impresión de peso y flexibilidad.
2. Anticipación: Ayuda a los espectadores a predecir la acción principal antes de que suceda. Este principio se incorporó cuando se descubrió que los espectadores no entendían parte de la animación. Por tanto, para que eso no suceda, es necesario planificar la secuencia para que el espectador, habiendo previsto un determinado movimiento, entienda toda la acción.

3. Puesta en escena (staging): La puesta en escena tiene sus raíces en el teatro y se refiere a comunicar efectivamente a un público una acción vista, un sentimiento, reconocer a una persona, etc.
4. Animación directa y pose a pose (straight ahead and pose to pose):

Animación directa: Se aplica directamente cuando el dibujante recibe una breve descripción de lo que debe contener su secuencia, luego hace cada dibujo hasta el final. No existe un plan, excepto la improvisación continua de posiciones y actividades.

Animación pose a pose: Se establecen primero la pose principal de la acción y la última, posteriormente, se va rellenando la pose intermedia y las restantes.
5. Acción complementaria (follow through) y acción superpuesta (overlapping action):

Acción complementaria: Las acciones complementarias (de seguimiento) están relacionadas principalmente con las partes adicionales del cuerpo que le siguen en una acción, estas partes continúan moviéndose porque su inercia ha respondido directamente con la velocidad, la masa y el volumen.

Acción superpuesta: Es un concepto relacionado en el sentido de que describe cómo las distintas secciones de un cuerpo u objeto se mueven a diferentes velocidades.
6. Acelerar y desacelerar: Es el principio que te induce a controlar la velocidad o la lentitud con la que los elementos o personajes llegan de una pose de llave a otra.
7. Arcos: Se refiere a que la trayectoria de la mayoría de los objetos y personajes se percibe más natural mediante curvas en forma de arcos.
8. Acción secundaria: Hace referencia a acciones sucesoras que respaldan a la principal. Las historias secundarias ayudan a dar vida a las escenas y enfatizan las

historias de los personajes. Puede ser una animación corporal o facial. Lo importante es no competir o distraer de la acción principal.

9. **Timing:** Se refiere a la relación entre el número de veces que se dibuja una acción y su duración. El tiempo define el significado de la secuencia. Esto se debe a que la percepción cambia con cada fotograma. Por ejemplo, si nos referimos a una bola que cae a la misma distancia se verá como una bola de boliche en 4 cuadros de tiempo.
10. **Exageración:** Es la distorsión del personaje con el fin de remarcar una pose o acción para volverlo más atractivo o cómico.
11. **Dibujo sólido:** Se refiere a la parte de la técnica que todo animador debe manejar.
12. **Atractivo (appeal):** Consiste en generar una animación creíble y que la interpretación de la realidad (la síntesis) del personaje y la toma sean atractivas para el público.

2.2.3.4. La tipografía en una pieza infantil. La tipografía, es un elemento importante de las piezas infantiles, ya que cumple el rol de guiar al lector, complementar y reforzar lo que las ilustraciones buscan transmitir. El texto aporta personalidad dentro del diseño de una pieza infantil. La elección del tipo de letra a utilizar es uno de los pasos más importantes. Jansen (2016) resalta que es algo que se debe pensar cuidadosamente, ya que de ello depende que el niño pueda entender la lectura y no se canse. Las letras ideales para este tipo de proyectos son aquellas sin serifas, según lo afirma Chatterton (2020) se debe tratar de evitar aquellas con remates, que se definen como fuentes con líneas y trazos pequeños que van junto a los trazos grandes de la letra (p.35).

Chatterton (2020) aconseja que para elegir tipografías se debe usar “letras educativas”, por ejemplo, la “a” minúscula (p.34); la cual, se enseña en la escuela básica a los más pequeños a crear esta letra a partir de un círculo y un palito. Jansen (2016) afirma que

puedes ser creativo y transgredir paradigmas para diseñar o ilustrar, pero en el caso de la creación o elección de tipografías siempre debe existir la legibilidad.

Otros factores a considerar en la aplicación del texto es el color, el cual debe contrastar con el fondo. Esto se refiere a que, si el fondo es claro, se debe usar una letra oscura, como negro, por ejemplo, y viceversa. Jansen (2006) sostiene que el color que más se recomienda para textos infantiles es el negro o el azul.

En el libro *How to be a Children 's book illustrator*, varios autores como Chatterton (2020) recomiendan crear su propia tipografía hecha a partir de la escritura a mano (p.36). En esta misma línea, Jansen (2016) menciona que algunos ilustradores realizan los textos por ellos mismos, posicionando el texto fuera y dentro de la propia ilustración. No obstante, realizarlo a mano tiene algunos contratiempos al momento de reproducir el material en otros idiomas.

Se recomienda usar la menor cantidad de fuentes para el proyecto. En caso de que se emplee una fuente secundaria, esta serviría para enfatizar algunas palabras o anotaciones y reseñas adicionales.

2.2.4 Mascotas en el marketing y publicidad

Las mascotas de marca son personajes que acompañan la identidad visual de una marca y es una de las formas más importantes y económicas de marketear un producto. La diferencia con un símbolo corporativo es que las mascotas de marca suelen aparecer en diferentes poses en varias ocasiones y cobran “vida propia” separándose del logo u otros elementos de la identidad gráfica de la marca. Es importante saber la diferencia entre ambos, porque así se conocen los diferentes beneficios que trae cada uno y en qué

momento emplearlos. Otro de los muchos beneficios que trae el personaje de marca es que ayuda a incrementar el *awareness* y su posicionamiento, y brinda un toque de simpatía y carisma gracias al uso de formas antropomorfas (Forero, 2021).

El personaje de marca dirigido a niños suele crear ternura en los usuarios y es un elemento de la marca muy importante, ya que facilita la decisión de compra solo por su atractivo y la conexión emocional que genera con las personas. Estas connotaciones de ternura y diversión crean una fuerte relación entre los niños y las mascotas. (Lencastre y Dionisio, 2005, p.8.)

El personaje en la marca ayuda principalmente al reconocimiento de marca e influye en la compra del producto. El atractivo del personaje es importante, pero también es recomendable tomar en cuenta crear una relación entre el mensaje de la marca y los lemas que lo acompañan. Estos últimos deben ser memorables, sus historias deben ser interesantes, puede ser asociado también con jingles y la nostalgia del mercado por medio de interacciones transgeneracionales, padre e hijo, generando apelaciones o conexiones emocionales positivas y sentimientos de afecto hacia la marca y también a los productos (D'Ugard, L., Katherine, M., 2017, p.31). Otro factor que acompaña al personaje y genera que los niños sientan atracción hacia las marcas son los colores del personaje. Los preescolares pueden reconocer una marca y relacionarla con su nombre debido a algunos atributos visuales como el color, las imágenes y la forma de sus personajes (Macklin, 1996, como se citó en Roedder, 1999). Es importante lograr transmitir los valores de marca a través del personaje, ya que es una de las funciones principales de la mascota. Según Forero (2021), el 64 % de los consumidores mencionan que los valores compartidos les permite crear una relación mucho más estrecha y de confianza con la marca.

2.3. Estado del arte (2) nacional o internacional

2.3.1 *Aprendo en casa (2021).*

Proyecto del Estado peruano que brinda recursos educativos básicos a los niños de todas las edades. Estos además complementan clases dictadas en televisión y radio. Los recursos creados para la enseñanza de preescolares contienen dos áreas importantes. La primera muestra contenido relacionado con el desarrollo socioemocional, mientras que la segunda tiene que ver con el arte, la lectura y la parte psicomotriz.

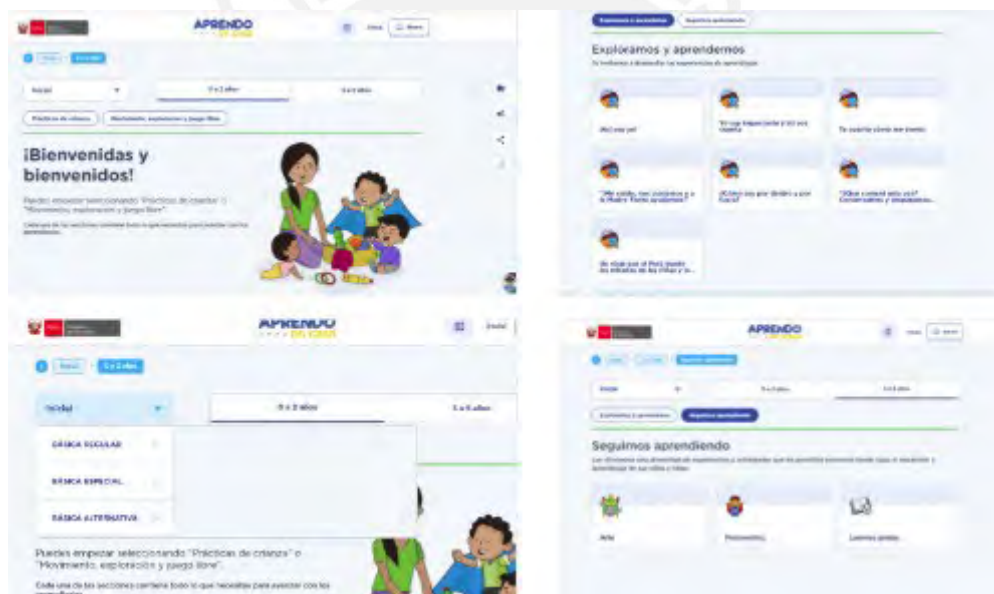


Figura 4. Imágenes del sitio web. Fuente: *Aprendo en casa (2021)*

2.3.2 *Missing Early Education and Care During the Pandemic.*

Investigación del estudio PLEY sobre cómo el cierre de escuelas impactó en el aspecto socioemocional de los niños durante la pandemia. Se llevó a cabo una encuesta virtual con la participación de 506 padres de niños de 1 a 10 años en Irlanda. Los resultados indican que el desarrollo socioemocional de los niños se vio severamente afectado durante el confinamiento, con muchos impactos negativos resumidos en: rabietas,

ansiedad, apego, aburrimiento y falta de estimulación. Sin embargo, resaltan que esta experiencia no se dio de manera universal y existieron algunos aspectos positivos, como el tiempo que ahora podían aprovechar para jugar con sus hermanos y descansar más fuera de la rutina habitual.

2.3.3 *Pequeños detectives monstruos.*

Es un juego en el que los niños asumen el rol de detectives. Este proyecto fue planteado como herramienta pedagógica en potencia para ayudar a los infantes a superar sus miedos. Cuenta con actividades y misiones descargables. Este proyecto fue realizado por Patricia de Blas y Álvaro Corcín, patrocinados por la tienda Nosolorol.



Figura 5. Imágenes del manual y fichas de *DETECTIVES MONSTRUOS*. Fuente *Detectives Monstruos*

web (2021)

2.3.4 *Mustakis en casa - Talleres online.*

Es una plataforma que ayuda a promover el desarrollo integral de los niños y jóvenes. Incluye distintos talleres y videos virtuales para realizar actividades que ayudan a fortalecer el desarrollo socioemocional, además de guías y recursos virtuales para maestros.

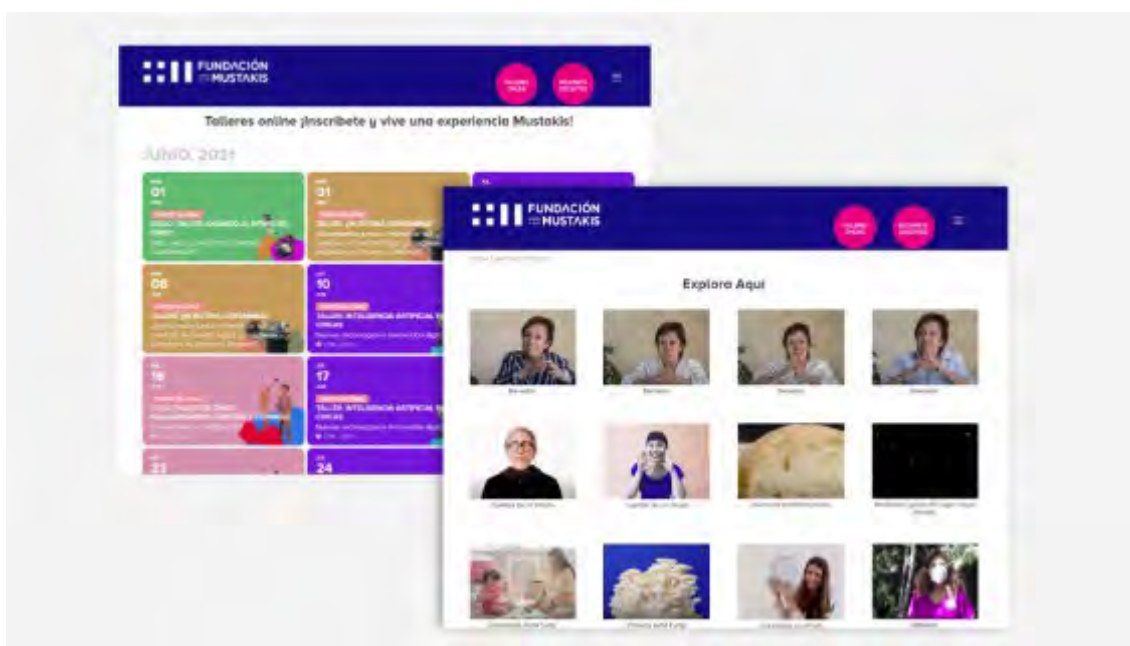


Figura 6. Imágenes del sitio web. Fuente Fundación Mustakis (2021)

Capítulo III: Metodología

3.1. Metodología teórica

La presente investigación se inició teniendo como eje temático el desarrollo integral de los preescolares en el contexto de pandemia. Posteriormente, se identificó la problemática principal: las limitaciones del desarrollo socioemocional de los preescolares, causadas por la virtualización del aprendizaje y enseñanza en pandemia. Dentro de esta, se encontraron los problemas secundarios que se investigaron para entender cómo afectan el ámbito social y emocional. Se han consultado publicaciones que abordan el desarrollo integral, como los que ofrece la Unesco, escritos del autor Vygotsky y artículos del New York Times; y para profundizar el tema de desarrollo socioemocional, los textos de CASEL, del Minedu y del BID.

3.1.1 Descripción de los actores

Niños. Son los actores principales de la problemática, tienen entre tres a cinco años de edad, estudian en un nido particular ubicado en Bellavista, Callao. Les agrada dibujar, colorear y utilizar plastilina y otros elementos manuales. Sus mayores intereses son jugar y distraerse la mayor parte del día, algunos de ellos con medios digitales. Suelen estar acompañados siempre de un adulto mayor.

Los padres de familia. Son personas de treinta y cinco a cuarenta años, con situación socioeconómica B y C. Ellos acompañan al niño en su día a día. En este contexto de pandemia, la madre suele tomar el rol de guía y apoya al niño durante sus clases virtuales; por lo que podría brindar información sobre la reacción que refleja el niño en casa frente a la problemática.

El acompañante del niño. Acompañan y monitorean al niño en la realización de actividades durante las clases virtuales cuando los padres no pueden encargarse de ellos directamente.

Otros familiares. Son personas con las que comúnmente el niño interactúa, pues vive con ellos. Aunque no sea un familiar directo o se encargue de su cuidado, la interacción que tenga con el niño y su percepción de la problemática puede aportar a la investigación.

Los profesores. Son maestras con formación en educación inicial, de entre veinticinco y treinta y cinco años de edad. Son muy alegres y pacientes con los pequeños. Suelen guiar a los padres para que les ayuden con las actividades de las clases. Ellas imparten las medidas que el colegio ha tomado para adecuar la enseñanza a un entorno virtual. Dictan un promedio de dos horas por clase.

Expertos en educación. Profesores expertos en educación en los niveles de inicial y primaria, quienes, a partir de su experiencia y conocimiento, pueden brindar una postura con respecto a la problemática.

Ministerio de Educación del Perú. Órgano del Poder Ejecutivo encargado del sector. En el marco de la emergencia sanitaria, realizó proyectos como la estrategia "Aprendo en casa", cuya cobertura abarca todo el territorio nacional. Además, una de las metas de su propuesta involucra la educación emocional, por lo que puede ser otro actor a investigar.

Psicólogos expertos en desarrollo socioemocional. Dado que la problemática abarca el tema del desarrollo socioemocional, sería beneficioso contar con la percepción de un experto para la investigación.

3.1.2 Descripción del campo

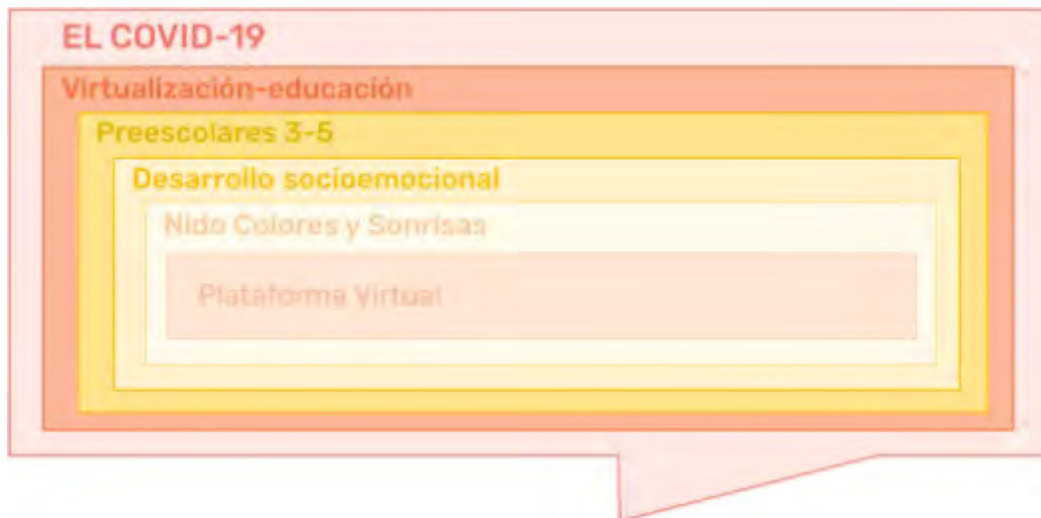


Figura 7. Gráfico descriptivo del campo. Fuente propia (2021)

Durante el confinamiento, la sociedad ha pasado por un proceso de virtualización de actividades: el trabajo, los estudios, etc. Esta virtualización tuvo un impacto en el plano socioemocional y los más afectados han sido los preescolares. Se vieron afectados por factores que generan limitaciones en su principal desarrollo, el socioemocional, que en parte las escuelas podían brindarles. La investigación se centrará en el distrito de Bellavista, en un grupo de niños de tres a cinco años de edad. Además, se investigará la plataforma de estudio que el colegio ofrece a los alumnos.

3.1.3 Métodos y herramientas

La problemática es abordada dentro de un contexto de pandemia, por lo que muchos de los recursos utilizados se obtuvieron y desarrollaron a través de medios digitales. Para la recolección de información, se realizaron encuestas a los padres del nido. Además, se entrevistó a maestros y psicólogos infantiles con el fin de lograr una mejor comprensión de dos factores: la reacción del niño frente a la virtualización del aprendizaje y cómo se vio afectado a nivel emocional y social. Por último, para analizar la problemática de

forma directa, se asistió a una clase de los niños con el objeto de observar su comportamiento y reacción ante las actividades, y analizar hasta qué límites llegan las dinámicas que aportan a su desarrollo socioemocional. Para ello, se consideraron las siguientes pautas a la hora de analizar de forma etnográfica esta visita. Para determinar si se promueve el desarrollo socioemocional, es necesario identificar si presenta las siguientes características: interacción con sus pares (empatía), autocontrol (manejar las emociones), autoconciencia (identificar emociones), habilidades sociales (cooperación y toma de decisiones responsables, pensando en las consecuencias de nuestros actos).

Otra plataforma que se consideró para analizar de forma etnográfica y con fotos es la de actividades y propuestas del Minedu, entre ellas, la de Aprendo en casa (donde se encontró mucha información y ejercicios para los niños, priorizando el aprendizaje emocional), la guía que se distribuye a los maestros y clases en línea para padres y maestros, que sirven para ayudar, brindar información y enseñar técnicas de regulación emocional que pueden utilizar en este contexto de pandemia en ellos mismos y en los niños.

3.2. Metodología de la conceptualización

Para la definición del concepto, primero se identificó un público objetivo y sus características principales: niños preescolares de 3-5 años de Bellavista - Callao. El concepto busca apelar a lo que más les atrae, la diversión y los juegos; pero, también busca que ellos resuelvan actividades y compartan sus resultados con sus compañeros. Después, se realizó una lluvia de ideas, de las cuales destacó la de **“Vivir aventuras fantásticas resolviendo misterios”**. Posteriormente, se trabajó un *moodboard* que ayudó a plasmar lo planteado de manera visual, y se optó por desarrollar el proyecto en un ambiente de juego medieval, ya que resulta atractivo para los niños debido a que abarca temas de magia y fantasía (Rabal y Martínez, 2020). Al proyecto se le asignó el nombre

de “Amika”, y se espera que los niños aprendan y se diviertan jugando inmersos en una temática de su agrado.



Vivir aventuras fantásticas
resolviendo misterios

Figura 8. Moodboard del concepto. Fuente: Elaboración propia (2021)

3.3. Metodología de la validación

Para la validación, se hizo una implementación en pequeña escala con un grupo de niños cuyo perfil se asemeja al del público objetivo. Asimismo, el proyecto fue revisado por profesionales del diseño especializados en diseño editorial, ilustración y en la creación de juegos de mesa. También participaron en la evaluación maestros de educación inicial de la PUCP y profesores del nivel inicial en colegios de Bellavista.

Se contó con la validación del profesor Enrique Chiroque, miembro del grupo Avatar PUCP, equipo de investigación multidisciplinario especializado en el desarrollo y creación de juegos; la docente Liz Castillo Olivas, profesora de un nido de Bellavista; Lileya Manrique, Magíster en Educación; María José Campos, experta en animación y proyectos audiovisuales; Rudy Ascue, docente de Diseño Gráfico de la PUCP; y, por último, la profesora Evelyn Núñez, profesora de la PUCP especializada en la articulación entre texto e imagen.



Capítulo IV: Proyecto

4.1. Concepto

El concepto del proyecto es **“Vivir aventuras fantásticas resolviendo misterios”**. En este contexto de pandemia, los niños no pueden salir mucho de casa y explorar, por eso, la idea de vivir aventuras fantásticas ayuda a generar interés y rememora, tanto en niños como en padres, la nostalgia de salir a explorar y observar el mundo exterior. El concepto remite a escaparse de la realidad de la situación actual y aprender resolviendo misterios que encontrarán en su gran viaje hacia la imaginación.

4.2. Descripción del proyecto de diseño

Inicialmente, el proyecto fue planteado como un juego de rol; sin embargo, debido a las observaciones y consejos de los docentes expertos, se decidió que este consistiría en un libro-juego que permitirá al niño desarrollar una serie de cualidades en el plano emocional, como la empatía, socialización y autonomía. Será un juego dirigido a niños, padres y maestros, adaptado al contexto de pandemia. Contendrá actividades de desarrollo socioemocional y, a través de la página web de Amika, se permitirá al profesor editar las presentaciones (PPT) para crear e integrar sus propias actividades que complementen lo aprendido en clases, por lo que también le servirá de material pedagógico.

El proyecto contiene un tablero con el que se juega de forma física, además de un libro de actividades ilustrado para los niños. La profesora tendrá los mismos materiales, y adicionalmente, una guía de profesor virtual con la cual podrá orientar a los alumnos durante el juego.

El proyecto será un “demo” del libro-juego, el cual se espera que cautive al público objetivo con el inicio de la historia. Se planea que el proyecto completo contenga diez

actividades, las cuales estarán organizadas en cinco áreas principales establecidas por Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL): autoconocimiento, conciencia social, autocontrol, habilidades para relacionarse y toma de decisiones responsables. Existen dos actividades de cada área incorporadas en el juego.

La duración aproximada del juego es de cinco horas en total, considerando media hora por cada actividad. El profesor tiene una experiencia completamente virtual, ya que los principales materiales que usa en el juego, son documentos virtuales como: *La presentación del profesor (el PPT del juego), la guía del profesor y las reglas del juego*. Siendo estas dos últimas, lecturas importantes antes de empezar las clases. Dentro de estos documentos el profesor aprenderá a incorporar su propio material pedagógico como parte de las nuevas actividades dentro de la historia del juego. En caso de que el profesor desee tener más variaciones de actividades e historias para incorporar en su presentación, en la web encontrará material extra listo para descargar en forma de diapositivas adicionales. Si el profesor plantea alguna actividad que requiera materiales difíciles de encontrar en casa, avisará a los padres para que los tengan con anticipación. Las sesiones de las clases serán virtuales vía *ZOOM* o en alguna plataforma que permite compartir pantalla. Al inicio de las clases, el docente explicará las reglas del juego a los alumnos, mostrando en su pantalla la presentación correspondiente. Durante el resto de la clase el profesor irá resolviendo junto a los alumnos las actividades propuestas. Al ser niños de tres a cinco años de edad, no es recomendable jugar Amika en un solo día, podría ser más beneficioso que se familiaricen gradualmente con la historia y los personajes.

Los niños participarán en el juego desde sus casas acompañados de sus tutores y utilizando una computadora para entrar a la reunión virtual. El profesor, les guiará en las distintas actividades del juego, algunas de las cuales podrán realizarlas marcando, dibujando o coloreando en el libro de actividades que viene dentro de la caja del juego

físico. Mientras van recorriendo la historia y actividades junto al profesor, los niños irán avanzando en el mapa físico. En algunas dinámicas ellos tendrán la oportunidad de jugar con materiales como: papeles, almohadas, stickers, pasadores, etc. Así mismo, habrá varias actividades donde se solicitará dibujar a sus compañeros, o que escriban cartas de amistad, logrando la interacción entre compañeros de clase.

El mensaje principal que se busca transmitir a los niños es la importancia de interactuar con sus compañeros de clase a través del juego, y se sintetiza en la siguiente frase:

¡Diviértete viviendo aventuras fantásticas y resolviendo misterios junto a tus compañeros de clase!

Este proyecto innova en dos aspectos: es uno de los primeros juegos de rol educativo enfocado en el área socioemocional, y, si bien contiene actividades propias, permite a la profesora integrar otros juegos y materiales de clase.

4.2.1 Objetivos del proyecto

Los tres objetivos fundamentales del proyecto de diseño son: fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños, incentivar la interacción entre los compañeros de clase y que los niños desarrollen su creatividad mientras se divierten jugando.

4.3. Diseño de la comunicación

Amika es un libro-juego dedicado a fomentar el desarrollo socioemocional e incentivar la interacción entre niños de tres a cinco años en un contexto de virtualización de la enseñanza y el aprendizaje. El mensaje que comunica es que el niño exprese sus emociones, practique la empatía y la tolerancia, entre otros valores que le ayuden a expresarse, autoconocerse e interrelacionarse. Este mensaje se refleja en los roles en los que se ve inmerso el niño durante el juego: puede ser un guerrero feroz, un gran hechicero u otro ser fantástico, lo que proporciona al niño la libertad de expresarse,

experimentar y reaccionar según el contexto narrativo propuesto en cada casilla. El principal motivo de comunicar este mensaje es reforzar el desarrollo socioemocional durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños preescolares de tres a cinco años en el contexto de la COVID-19 en una institución educativa de Bellavista, Callao.

Se desarrolló la estrategia de comunicación de la marca para que el mensaje llegue de manera efectiva al público. En primer lugar, se definió el *briefing* para organizar la información imprescindible para el inicio del proyecto; luego, se elaboró una tabla sintetizando los contenidos desarrollados, donde se muestran claramente los objetivos, las acciones y resultados que se esperan de la campaña. Posteriormente, se precisan las etapas del proyecto relacionadas al plan de acción para conectar con el público, las cuales son: antes, durante y después. Finalmente, se establecen los objetivos *smart*, que resumirá cómo se conseguirán los objetivos del plan de comunicaciones. A continuación, se desarrollará el proceso de la estrategia de comunicación:

Primero, se empieza con el *brief* del proyecto de comunicación, el cual consiste en contestar las siguientes preguntas:

Quién/ A quién:

Amika es un libro-juego educativo para preescolares que ayudará a los niños a sumergirse en un fantástico juego de rol donde podrán expresar sus emociones, y practicar la empatía y la tolerancia a través de las actividades que ofrece en cada casilla.

Está dirigido a niños que disfruten de las historias medievales, padres de familia que quieran pasar un buen rato y aprender junto a sus niños, y a maestras de educación inicial que buscan implementar un nuevo recurso didáctico de aprendizaje en su método de enseñanza. Asimismo, se busca generar el interés por

parte de creadores de juegos de mesa para niños. A fin de lograr un mayor alcance en el público, se contempla una búsqueda e identificación de aliados, entre los que destacan escuelas o empresas que quieran apoyar a la difusión del juego o implementarlo en sus centros.

Qué / Cómo

Se realizará una campaña de lanzamiento de la marca, iniciando con la publicación de una animación corta del juego como *post* de Facebook e Instagram, que son las redes sociales más usadas por los padres y profesores. En segundo lugar, se realizará un aviso promocional a través de Google Ads, para conseguir un gran alcance en cualquier página que los padres y maestros suelen visitar. Al hacer clic en estos avisos, el usuario llegará finalmente a la plataforma web del juego donde se explica mucho más del mismo. Finalmente, cabe mencionar que las maestras y padres también suelen utilizar YouTube para buscar videos y cuentos para los niños, por lo que se creó un canal en esta plataforma para difundir y promocionar el juego. La campaña del proyecto se iniciará en enero, debido a que en ese periodo los preescolares están de vacaciones, de modo que profesores y padres de familia, puedan anticiparse y obtener el juego antes que comiencen las clases.

Por qué / Para qué

La virtualización de las clases de los preescolares durante el confinamiento tuvo un impacto negativo en el desarrollo socioemocional y aprendizaje del niño. Amika se creó con la finalidad de incentivar al niño a expresarse, aprender y fortalecer sus habilidades socioemocionales sumergiéndose en este maravilloso juego de rol.

Cuando/ Cuánto

En la siguiente tabla, se especifica el cronograma de la campaña, la cual tendrá una duración de seis meses.

MESES	SEMANAS	Creación de redes sociales y canal de YouTube	Video tráiler del juego de rol	Video para YouTube - Animación corta	Campaña para Google Ads	Creación de plataforma web
		Instagram Youtube	YouTube, Instagram, Facebook	Guión - <i>Storyboard</i>	Búsqueda de referencias de composición	Objetivos, referencias y competencias. Abstracción de la información y del contenido de la web. Contenido fundamental.
1. ^{ER} MES	1	-Creación de cuenta en Instagram, YouTube y Facebook - Creación del <i>banner</i> en Youtube y miniaturas	<i>En espera de creación del contenido de Youtube para reciclar partes</i>	Ilustración de escenarios y personajes	Diseño de bocetos de las franjas publicitarias	Creación de <i>wireframes</i>
	2	-Elaboración de descripción de las publicaciones	- <i>Storyboard</i> -Ilustraciones en limpio	Ilustración de escenarios y personaje	Investigación de páginas y lugares de más tráfico del contenido que ofrezco	Conversación con un programador sobre lo que sí se puede hacer en la plataforma
	3	-Descripción de la biografía.	-Coloreado	Ilustración de escenarios y personaje	Creación de Google Ads	Creación de <i>wireframes</i> pasado a colores y con diseños
	4	-Creación de contenido informativo sobre la marca y el producto	-Animación básica -Voz y sonido -Exportación en Premiere	Ilustración de escenarios y personaje		Segunda revisión con el programador
2. ^º MES	5	-Creación de contenido informativo sobre la marca y el producto		Paso a After Effects para dar movimiento a las ilustraciones		Creación de la plataforma web
	6	-Creación de contenido informativo sobre la marca y el producto		Paso a Premiere para agregar sonido y efectos especiales		Creación de la plataforma web
	7			Exportación de video y refinado Creación de carátula del <i>post</i>		Creación de la plataforma web
	8			Adaptación a Facebook e Instagram		Creación de la plataforma web
3. ^{ER} MES	9			Guión - <i>Storyboard</i>		LISTO
	10			Ilustración de escenarios y personajes		

	11			Ilustración de escenarios y personajes		
	12			Ilustración de escenarios y personajes		
4.º MES	13			Ilustración de escenarios y personajes		
	14			Paso a After Effects para dar movimiento a las ilustraciones		
	15			Paso a Premiere para agregar sonido y efectos especiales		
	16			Exportación de video y refinando Creación de carátula del post		
5.º MES	17			Adaptación a Facebook e Instagram		
	18	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES
	19	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES
	20	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES	AJUSTES
6.º MES	21	POSTEO	POSTEO	POSTEO	POSTEO	POSTEO

Después de establecer las bases del proyecto y proponer un calendario, se crea una tabla de planificación del proyecto de comunicación, donde se revisan los objetivos del proyecto, cómo se llegará al público objetivo y qué metas específicas y medibles se proponen.

METAS	OBJETIVOS	ACCIONES	ACTIVIDADES	PRODUCTOS	RESULTADOS
Que los padres, maestros y distintas instituciones educativas conozcan sobre el proyecto Amika y puedan ver los beneficios que este	-Ser reconocidos por varias instituciones como uno de los recursos educativos más usados en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional del niño. -Contar con una gran variedad de contenido atractivo e informativo en los medios de	-Crear una campaña de lanzamiento (para hacer más conocida la marca) -Crear una plataforma web que sirva de complemento al juego e informe más a los padres sobre el producto	-Post de videos cortos animados en Instagram y Facebook. -Abrir canal de YouTube, videos animados educativos en YouTube. -Hacer promociones pagadas en Instagram, Facebook, Google Ads.	-El libro-juego: Libro de actividades, manual del juego, guía del profesor, muñeco armable y tablero.	-Lograr en 3 meses 600 suscriptores en Instagram y Facebook. -Lograr 100 suscriptores en YouTube. -Haber vendido el 5% de los productos.

material les ofrece a los niños.	comunicación para hacernos conocidos por los padres, maestros y otras instituciones.	<ul style="list-style-type: none"> -Crear promociones pagadas en Google Ads. -Crear animaciones cortas en YouTube para que el público vea el tipo de contenido que ofrecemos. -Crear post de pequeñas animaciones para Instagram y Facebook. -Repartir volantes en nidos, escuelas y parques. 	-Plataforma web con recursos de aprendizaje descargables gratis.		<ul style="list-style-type: none"> -Tener más de 1000 visitas en 3 meses en la plataforma web. -Haber recibido más de 100 mensajes pidiendo información acerca del producto Amika.
----------------------------------	--	---	--	--	--

Figura 9. Cuadro del plan de comunicaciones. Fuente: Elaboración propia (2021)

A continuación, se detallan las etapas del proyecto:

Antes:

- Estreno de la animación corta (tráiler del juego) en Instagram, YouTube y Facebook.
- Publicación de anuncios en Google Ads.

Durante:

- Generación de contenido en redes sociales que brinde mayor información sobre el juego.
- Estreno de videos o animaciones educativas en YouTube sobre desarrollo socioemocional como entretenimiento.
- Publicación de material de prueba gratis en la web para jugar pequeñas partidas en casa o con los alumnos.
- Promoción a través de *brochures* impresos para dar a conocer el juego en la zona.

Después:

- Código de descuento del 30 % del juego de mesa por tiempo limitado.

- Se contempla, a mediano o largo plazo, el lanzamiento de *merchandising* personalizado y la creación de otros juegos para niños de más edad enfocados en la salud mental.



Figura 10. Imagen promocional para redes en video. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 11. Mockup del video en Facebook. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 12. Mockup del video en Instagram. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 13. Diseño de página de inicio de la plataforma web: Elaboración propia (2021)



Figura 14. Mockup de plataforma web: Elaboración propia (2021)



Figura 15. Mockup de aviso promocional, Google Ads: Elaboración propia (2021)

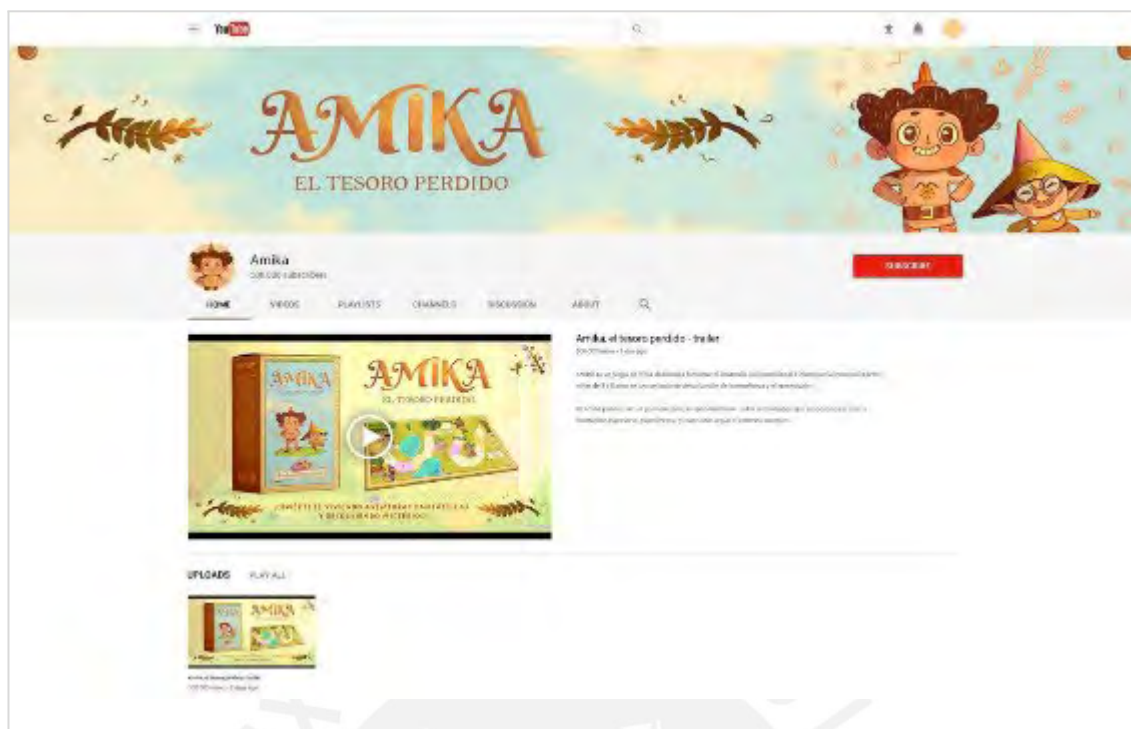


Figura 16. Mockup de canal de Youtube: Elaboración propia (2021)

Posteriormente, se definieron los objetivos *Smart*, que suelen usarse para crear metas realistas y tener más claridad de cómo conseguirlas.

(S)Específico: Lograr que los padres de familia y maestras de Lima Metropolitana puedan conocer y comprar este material educativo para niños preescolares. Se difundirán publicaciones en Instagram y Facebook, y se brindará información en la página web para realizar la compra. Se proyecta una campaña de tres meses de duración, con la finalidad de dar a conocer el juego a padres y maestros y, de ese modo, generar un interés por este o por la compra del mismo. Los obstáculos a presentarse pueden ser la falta de interés de los padres por juegos con temática socioemocional, y la falta de conocimiento de su importancia. El contenido de YouTube incluiría animaciones cortas o pequeñas partes del cuento de forma animada para lograr más vistas de forma gratuita y crear una conexión con el público.

(M) Medible: La publicación en Instagram y Facebook costaría alrededor de S/ 120 por mes, llegando a 3 300-8 700 seguidores por mes. El desarrollo de una plataforma costaría entre. Se habrá logrado el objetivo cuando se reciban al menos treinta consultas o mensajes por mes para solicitar más información.

(A)Alcanzable: La difusión del proyecto resulta factible porque se cuenta con las posibilidades económicas y los conocimientos para manejar y diseñar las cuentas de Instagram y la plataforma web.

(R)Relevante: Con ayuda de este proyecto, se podrá expandir la idea de la importancia del aspecto socioemocional en el aprendizaje de los preescolares.

(T) Tiempo: El contenido estaría terminado en cinco meses, aproximadamente. Luego, se realizaría el lanzamiento y se requerirían tres meses para que el público reaccione como se espera. Durante las primeras dos semanas, se pueden ir creando los post de Instagram y Facebook que servirían para informar al público y conocer más sobre el producto y la marca. Posteriormente, se necesitarían tres meses para terminar el diseño de la plataforma web. El contenido de YouTube estaría listo en cinco meses, ya que conlleva un trabajo más elaborado al estar enfocado en aspectos educativos. Todo el contenido de comunicación estaría terminado en seis meses aproximadamente.

4.3.1 Descripción del público objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo de niños entre tres y cinco años de edad, quienes estudian en el nido particular *Colores y Sonrisas*, ubicado en el distrito de Bellavista (Callao). Ellos suelen estar interesados en jugar con medios digitales o ver la televisión la mayor parte del día. Asimismo, les agrada realizar actividades que les resultan entretenidas, como dibujar, colorear y utilizar plastilina u otros elementos manuales.

Por lo general, los niños de esta edad son muy curiosos y tienen bastante capacidad de aprender y retener información. Suelen aprender a través del juego, del movimiento y de la experiencia. Además, siempre están acompañados de adultos para sentirse seguros y en confianza.

Con base en los intereses principales de los niños, se ha propuesto un estilo visual que les resulte atractivo. Se ha considerado la psicología de la forma en el diseño gráfico para elaborar una propuesta acorde al público objetivo. Se trata de ilustraciones 2D que contienen un estilo *cartoon* colorido, por lo que se observan proporciones interesantes en los personajes y estos contienen formas sencillas que pueden ser entendidas con facilidad por el niño.

Además, los diseños presentan una característica notable: los colores empleados para los personajes son sólidos (sin textura) y sus sombras son planas con una dirección vertical.

4.4. Piezas gráficas

En lo que respecta al sistema de identidad de la marca, se tiene el logotipo como primer elemento. El nombre elegido para el juego fue **Amika**, derivado de la palabra “amigo” para abordar el aspecto social y apelar al compañerismo y la amistad. Además, es un nombre corto y fácil de recordar para los más pequeños. En la lectura completa del logotipo se puede entender perfectamente de qué tratará el juego: una aventura para encontrar el tesoro.



AMIKA

EL TESORO PERDIDO

Figura 17. Logotipo Amika. Fuente: Elaboración propia (2021)

Se realizó una búsqueda de tipografías para los títulos y subtítulos del proyecto, y se eligieron de acuerdo con la temática y legibilidad, y considerando además que resulten atractivas para el público objetivo. El logo fue creado a partir de la fuente tipográfica Berkshire, realizando algunas modificaciones en los caracteres. Sus terminaciones y bordes son ondulados, por lo que transmite la magia y dinamismo del juego. También cabe destacar que algunas partes del logo tienen bordes redondeados, lo que refleja amabilidad en el lenguaje del diseño. Por otro lado, se utilizó como tipografía principal de tipo Serif, que suele usarse para apelar a la escritura de libros antiguos, por lo que es adecuada para evocar la temática medieval del juego. Asimismo, se formuló una paleta de colores que mantiene la mayoría de las tonalidades cálidas, haciendo alusión a los colores otoñales y a la naturaleza de un bosque, por lo que es una paleta de color armónica acorde con el concepto. El color puede reflejar el estado de ánimo, brinda pistas sobre los estados emocionales de algún personaje, y puede ayudar a resaltar algún objeto en particular en las ilustraciones (Martínez et al., 2020). Debido a esto, la paleta elegida tiene variedad de tonos en distintos valores que ayudan a representar diferentes emociones: verde, naranja, azul, rosado, etc. El rosado y el azul se utilizan usualmente dentro de los cuentos de hadas para simbolizar la magia, por lo que se decidió emplearlos

dentro de la historia del juego.



Figura 18. Tipografía y paleta de colores. Fuente: Elaboración propia (2021)

La paleta principal contiene los colores saturados y la secundaria es más desaturada. Estos colores se aplican a los personajes. Los villanos muestran los colores fríos de la paleta, pues emiten una sensación de maldad, mientras que los héroes mantienen los tonos tierra cálidos, ya que estos transmiten confianza.

Para desarrollar las piezas, primero se elaboraron las reglas del juego junto con la historia y actividades que irán en cada casilla del tablero.

El proyecto se compone de un total de diez piezas, siendo las principales:

- **El tablero y los personajes:**

Una vez finalizadas las reglas del juego, se realizaron bocetos rápidos del prototipo del tablero, teniendo en cuenta la cantidad de casillas totales para lograr una buena composición en el espacio.

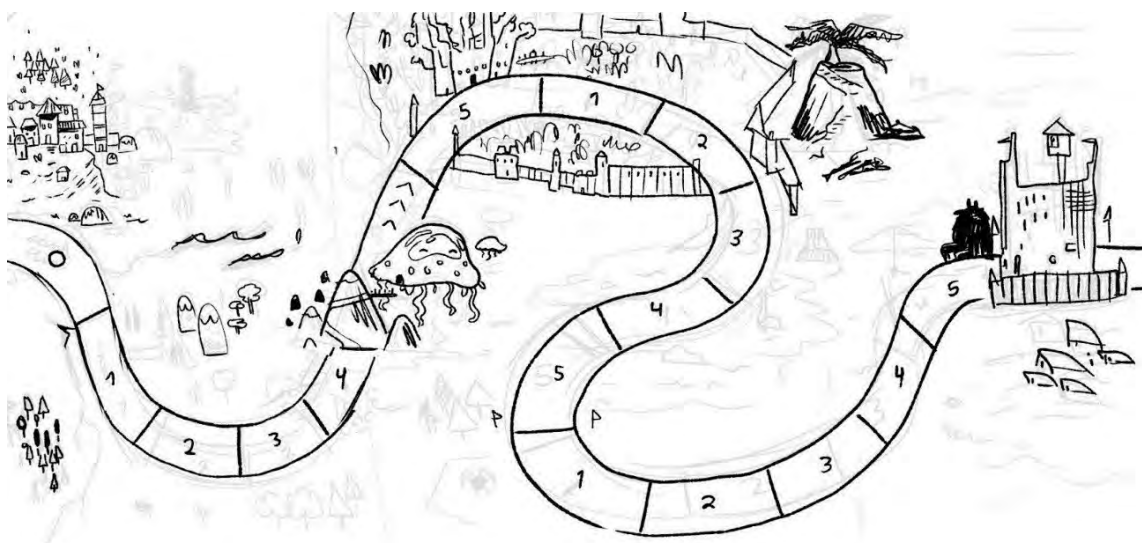


Figura 19. Bocetos iniciales del mapa. Fuente: Elaboración propia (2021)

Luego de plantear el boceto, se incorporó la paleta de color a la ilustración y se definieron los dibujos de acuerdo con el estilo gráfico. Una vez finalizada la propuesta del tablero, se diseñó un *mockup* para observar cómo funciona el tablero de manera física.



Figura 20. Mapa del tablero, Resultado Final. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 21. Mapa del tablero, Resultado final en mockup. Fuente: Elaboración propia (2021)

Mientras se desarrollaban los bocetos del mapa, se llevó a cabo una búsqueda de la gráfica. Para definirla, primero se diseñaron los personajes, y más adelante se realizaron las adaptaciones necesarias en función de los escenarios y demás elementos. Uno de los primeros personajes fue el duende. Se probaron dos estilos gráficos diferentes y se eligió el segundo para el proyecto.



Figura 22. Bocetos del personaje duende, prueba de estilo 1. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 23. Bocetos del personaje duende, prueba de estilo 2. Fuente: Elaboración propia (2021)

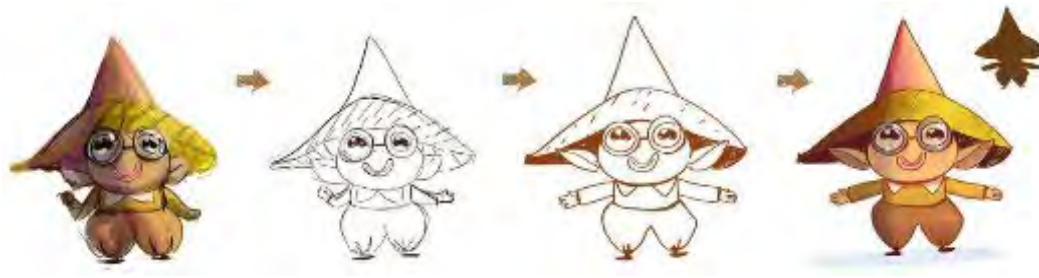


Figura 24. Limpieza del personaje, prueba de estilo 2. Fuente: Elaboración propia (2021)

El diseño del personaje duende se compuso con figuras geométricas simples, por lo que se buscó formar los demás personajes con estas mismas características.

Los otros personajes del juego son: el niño héroe, el rey duende, la bruja, el mago con su mascota y, por último, el ogro. A continuación, se describe a cada uno de ellos incluyendo sus respectivos nombres.

- Val (el niño héroe): Es un guerrero aprendiz y posee una súper fuerza. Proviene de la aldea Olu. Tiene la misión de capturar al rey duende y darle una lección.
- Lele (el duende): Es un amigo leal y gentil que proviene de la aldea de los duendes. Es muy valiente y no le gusta robar como a los otros duendes. Le encanta dibujar en su cuaderno.
- Gamel (el rey duende): Un duende mayor que gobierna la aldea.
- La bruja Bachi: Es la villana de la historia. Suele robar objetos brillantes y es muy burlona. Le gusta mucho comer frutas, por lo que en su castillo tiene muchas plantas frutales.
- El mago: Es muy inteligente y gruñón. Ayuda a los viajeros a cambio de favores.
- Los Uvas: Son espíritus pequeños que siempre andan en grupos. Recorren todo el bosque y suelen dormir cerca de algún viajero que les caiga bien. Cuando están muy felices, hacen crecer flores.

- El ogro Crof: Es parte del grupo de ogros del bosque. Son seres grandes y redondos, su apariencia es similar a la de los osos. Les gusta asustar a cualquier criatura que pasa por el bosque, en especial, a los duendes ladrones.



Figura 25. Line up de personajes. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 26. Line up de personajes, formas básicas. Fuente: Elaboración propia (2021)

El lenguaje geométrico empleado facilita la construcción de los personajes. Cada uno tiene formas básicas que resaltan su personalidad. Por ejemplo, en el caso de Lele, su estructura principal está conformada por círculos, pues estos sugieren una sensación de energía, movimiento, integridad, organicidad, calidez y amabilidad. Estas características representan bien lo que se desea transmitir de él, que es alguien íntegro, que proviene del bosque (orgánico) y que es muy amable. En contraste con este personaje, existe el ogro,

cuya forma está contenida por un cuadrado. Este tipo de figura transmite estabilidad y fuerza, aunque el diseño tiene ciertas curvas ya que el ogro suele ser torpe algunas veces. Otro personaje con forma muy marcada dentro del juego es la bruja Bachi, que fue diseñada a partir de un triángulo –la figura más usada al crear villanos porque transmite peligro, maldad y agresividad. Hay algunas excepciones para esta forma, por ejemplo, en el caso del duende también existen algunos elementos triangulares, pero representan dinamismo y armonía.

- **El manual del juego:**

Al crear las reglas del juego, esta información sirvió de base para crear el manual, que también es ilustrado. Este manual es presentado al profesor de manera digital; sin embargo, más adelante será en formato audiovisual, para facilitar la explicación del manual a los alumnos.



Figura 27. Manual del juego. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 28. Manual del juego, Piezas del juego. Fuente: Elaboración propia (2022)



Figura 29. Página 4, Resumen. Fuente: Elaboración propia (2022)

¿Qué hago en mi turno?



OBJETIVO GENERAL Realiza las actividades de cada casilla con ayuda de tu Libro de Actividades y así superarás los obstáculos hasta llegar al final y convertirte en un verdadero héroe.

Antes de comenzar:
El maestro enseñará las reglas del juego.



PRIMER PASO
Cuando comience la historia, mueve tu ficha de personaje a la casilla de inicio. Luego, se movimenta tu ficha en cada casilla junto con el profesor.



SEGUNDO PASO
Debes estar atento a la historia que se cuenta en la pantalla. Después de cada mini historia, hay una actividad. Estas pueden ser simples o grandes.

¿Qué son las actividades simples?
Son actividades que se solucionan con el dado virtual o la ruleta. En otros casos, también puede presentarse una pregunta que se soluciona marcando un **ASÍ** en algunas de las imágenes que te brinda el libro de actividades.

Todos los jugadores comienzan con cinco monedas de corazón y cinco ocasiones de amabilidad.

Cuando se resuelve alguna actividad simple **SI GANAS** obtienes una moneda o un corazón de amabilidad.

En el caso que **NO GANES**, se te quitará o perderás una moneda o un corazón de amabilidad.





7 

Figura 30. Página 7, ¿Qué hago en mi turno? Fuente: Elaboración propia (2022)

- **Las diapositivas de la profesora (PPT):**

Las diapositivas que acompañan a la profesora ayudan a contar la historia que ocurre dentro de cada casilla del tablero. Las ilustraciones no contienen un fondo, aunque en algunos casos incluyen elementos que ayudan a contextualizar la historia. Algunas de las casillas tendrán pequeñas animaciones y sonidos que ayudarán a capturar la atención de los niños.

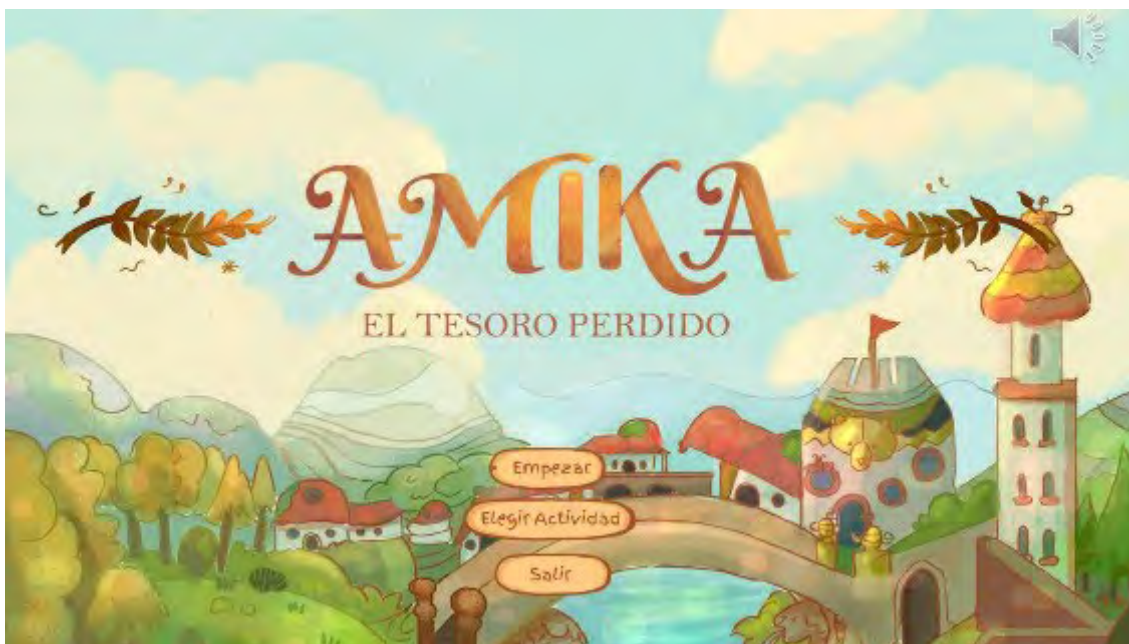


Figura 31. Diapositiva, Inicio del juego. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 32. Diapositiva, casilla 1, comienza la aventura de Val. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 33. Diapositiva, casilla 1, Duende y los ogros. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 34. Diapositiva, casilla 1, Ruleta. Fuente: Elaboración propia (2021)

La ruleta servirá para saber si todos ganan o pierden en conjunto –la profesora y los alumnos. Aunque pierdan, la historia nunca cambia el rumbo y nadie se atrasaría en el juego.



Figura 35. Diapositiva, casilla 1, casilla para marcar. Fuente: Elaboración propia (2021)

Como parte de la presentación del juego, se implementó un video introductorio sobre la historia de Amika. Se desarrollaron tres videos en total, uno de ellos para el demo. Estos recursos audiovisuales se mostrarán en el transcurso del juego, siendo representaciones del inicio, nudo y desenlace de la historia.



Figura 36. Storyboard de video introductorio. Fuente: Elaboración propia (2021)

Link del video introductorio:

<https://drive.google.com/file/d/1iA5M3TXGVjrd6M0hXGVDORiux2Uk-86c/view?usp=drivesdk>

- **La guía del profesor:**

Junto con la presentación del juego, se elaboró la guía del profesor. Con ella, el docente aprenderá a jugar Amika con sus alumnos. Asimismo, encontrará consejos que le ayudarán a crear nuevas actividades lúdicas donde podrá incorporar el material visto en clase dentro de la narrativa. Dentro de esta guía se debía incluir toda la información de las gráficas cómo parte de su contenido. Por tal motivo, se realizó también un *mockup* de

la web de Amika para mostrar su diagramación en el apartado donde se puede descargar la gráfica que el profesor desee incorporar en la presentación (PPT).



Figura 37. Guía del profesor. Fuente: Elaboración propia (2022)



Figura 38. Guía del profesor, contraportada. Fuente: Elaboración propia (2022)

Índice

Prólogo

PARTE 1: Introducción

Conceptos clave **11**

¿Qué es Amika? **12**

Estado de piezas del juego **14**

Materiales que utilizará el profesor **15**

PARTE 2: Explicación del proceso del Juego

Las reglas del juego **19**

Conociendo las diapositivas **20**

¿Cómo incorporo mi material de clase dentro
de la narrativa de las diapositivas? **22**

Banco de imágenes **27**

¿In qué momento utilizar el dado y
la ruleta virtual del juego? **28**

Las animaciones **29**

PARTE 3: Vistazo al Libro de Actividades

Portada del libro de actividades **35**

Introducción a la historia **36**

Página para marcar **37**

Resultados de la ruleta **38**

Conversación final entre personajes **42**

Últimas páginas de la actividad **44**

Figura 39. Guía del profesor, índice. Fuente: Elaboración propia (2022)



Figura 40. Página de Amika, biblioteca de imágenes. Fuente: Elaboración propia (2022)

Si bien se bosqueja una idea de la página web, esta se utiliza para que se tenga una idea de cómo sería el acceso del público al proyecto. Más no se desarrollaría a fondo, ya que el proyecto se enfoca en el libro-juego y otras piezas principales.

- **El libro de actividades:**

La última pieza creada es el libro de actividades, que tiene por objeto ayudar al niño a realizar las actividades de cada casilla; todo esto mientras la profesora presenta la historia en su diapositiva. Contiene ilustraciones para colorear, explicaciones de actividades que

necesiten materiales extra y, cuenta con una guía para armar el muñeco que viene con el tablero.



Figura 41. Libro de actividades de Amika. Fuente: Elaboración propia (2021)

Las casillas para marcar también se encuentran en el libro de actividades, por lo que cada alumno podrá colocar la respuesta que crea correcta y, posteriormente, corregirla con la profesora.

casilla 1 Actividad Simple (AS) Emociones Social

Val va decidido al castillo de los duendes



¡De repente se encuentra con unos ogros molestando a un duendecito!



5

¿Cómo crees que se siente el duende?
Marca la respuesta que creas correcta



Triste



Sorprendido



Feliz

(MARCA CON UNA X)

6

Figura 42. Libro de actividades de Amika, casilla 1. Fuente: Elaboración propia (2021)

casilla 4



En un arroyo encuentran aves de distintos colores, son llamadas **aves OM**.

Cada una tiene un **color** según sus emociones.

Duende dibujó alguna de ellas en su cuaderno y te pide ayuda para pintarlas, ¡Trata de **COLOREAR** algunas de ellas!

30



(Colorea la página)

31

Figura 43. Libro de actividades de Amika, página para colorear. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 44. Libro de actividades de Amika, actividad grande. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 45. Libro de actividades de Amika, guía de muñecos armables. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 46. Libro de actividades de Amika, páginas 7 y 8. Fuente: Elaboración propia (2022)



Figura 47. Libro de actividades de Amika, páginas 9 y 10. Fuente: Elaboración propia (2021)



Figura 48. Libro de actividades de Amika, páginas 11 y 12. Fuente: Elaboración propia (2022)

4.5. Implementación o juicio de pares

Este proyecto fue dado a conocer a través de un correo que contenía el resumen del mismo y una presentación con las piezas gráficas y de comunicación. Cabe mencionar que, durante el proceso de revisiones, uno de los evaluadores sugirió que se realizará la guía del maestro, por lo que se presentó la pieza junto con los otros documentos después de las primeras revisiones. La guía del profesor fue revisada por Evelyn Núñez, Lileya Manrique y María José Campos.

En las cartas de los expertos se podía apreciar que la propuesta había sido bien recibida. La profesora de inicial Liz Castillo manifestó lo siguiente: “Amika brinda esa interacción e invita a la imaginación a través del juego e ir descubriendo las diversas emociones de los personajes en las situaciones que van viviendo”. Cada uno brindó algunas

recomendaciones para la mejora del proyecto. El profesor Enrique Chiroque comentó que podría promoverse el proyecto como un “libro-juego” más que como un juego de rol, ya que todas las descripciones del proyecto se asemejan más a este tipo de juego. Debido a esta observación, se decidió cambiar la descripción como indicó el docente, ya que, finalizando la creación del juego, se hizo más notorio la importancia del libro de actividades sobre los otros materiales del juego. Por otro lado, el profesor Rudy Ascue recomendó incluir algún indicador explícito (qué dimensión o área socioemocional se está trabajando en cada actividad), por lo que al inicio de cada actividad aparecen íconos indicando que dimensión se está trabajando. La profesora Evelyn Núñez realizó comentarios puntuales sobre el libro de actividades, en los que se corrigen el diseño de página, alineación, consistencia visual y legibilidad de los textos.

Lileya Manrique, experta en educación básica, señala que sería importante tomar en cuenta que los personajes no representan estereotipos de género, por lo que recomienda que el niño pueda elegir entre otros géneros de personaje, una aventurera mujer u hombre.

Recomendaciones y conclusiones

El proyecto “Amika” logra generar interés en los niños y niñas de tres a cinco años, favorece su desarrollo socioemocional, incentiva la interacción entre los compañeros de clase y ayuda a que los niños desarrollen su creatividad y se diviertan jugando. Surgieron varias investigaciones de entidades, sobre todo internacionales, sobre el impacto social y emocional de la virtualización de la enseñanza y aprendizaje en preescolares de tres a cinco años. Este proyecto tiene como objetivo aportar en las investigaciones y buscar fortalecer el desarrollo socioemocional y contribuir a la mejora de la educación frente a este contexto de confinamiento.

Las diversas ilustraciones que se muestran en las presentaciones visuales del profesor ayudan al niño a seguir con el juego de forma amena, pues facilitan la comprensión del juego y las actividades propuestas. El implementar gradualmente una actividad es suficiente para que los niños se diviertan y aprendan con Amika.

La viabilidad del proyecto fue reafirmada en la evaluación de expertos, donde participaron profesionales de los ámbitos de desarrollo y creación de juegos, profesores de educación inicial, magísteres de educación, expertos en animación e ilustración, docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la PUCP y especialistas en la articulación entre texto e imagen; quienes destacaron su aporte como un recurso didáctico innovador desarrollado desde el diseño. Asimismo, brindaron recomendaciones y sugerencias que permitieron mejorar la propuesta.

Se sugiere que se realicen más investigaciones sobre el impacto de la virtualización del aprendizaje en los preescolares, de modo que se creen propuestas para la reinserción

efectiva de los alumnos y se tome en cuenta el refuerzo del área socioemocional en los niños para que este contexto no les afecte de forma exponencial en el futuro.

Dentro de las mejoras a futuro, se tomará en cuenta la creación de personajes personalizables con ropa y accesorios. Se podrá elegir un personaje femenino, masculino o de opción libre, con el fin de no representar estereotipos de género. Como recomendación adicional, se propone realizar un presupuesto del proyecto con anticipación y con la ayuda de otros diseñadores y especialistas en impresión, creación web, ilustración, etc. que formarán parte de las etapas que conlleva el proyecto.

Se sugiere también la realización de una investigación de mercado con la finalidad de identificar empresas o instituciones que estén dispuestas a invertir en el proyecto para desarrollarlo por completo y lograr llevarlo a la práctica.

Si bien el presente proyecto fue diseñado dentro del contexto de la pandemia de COVID-19, posee atributos le permiten funcionar en cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.

Referencias bibliográficas

¿Cómo afecta la pandemia a los niños? (s.f.). [artículo]. Clínica MEDS. Recuperado de:

<https://www.meds.cl/como-afecta-la-pandemia-a-los-ninos/>

Aranda, M. (2021) Propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa didácticos basada en el libro *The Art of Game Design* del autor Jesse Schell [Tesis de maestría, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio Institucional Digital UCSS. Recuperado de: <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/925>

Barraza, M. (2021) Entrevista sobre las limitaciones que presenta el desarrollo socioemocional de los preescolares / Entrevistado por Paula Aída Polo Sáñez.

Beirão, A., Lencastre, P., Dionisio, P. (2005). *Brands, Mascots and Children: A Qualitative Approach* [Presentación de *paper*]. Marketing trends congress, Oporto, Portugal. <https://cutt.ly/7AipvcP>

Bentacur, T. (2010) La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización [Trabajo de grado]. Corporación Universitaria Lasallista. Recuperado de: <https://cutt.ly/wRSq87L>

Blue, B.(2019) *WONDER the art and practice of Beatrice Blue*. 3Dtotal Publishing.

Bosserelle, F. (2018) How the regular practice of board games can help us better manage our projects in the everyday life? [Tesis de maestría, Skema Business School]. Recuperado de: <https://cutt.ly/jE9188e>

Burgos, C. (2015) La ilustración: una clave para el desarrollo integral del niño [Tesis de pregrado, Universidad de Granada]. Recuperado de: <https://cutt.ly/TRSq14N>

Canciani (s.f) EL diseño gráfico de libros infantiles. Polivalente de arte y diseño. <https://www.calameo.com/books/006476800ee5df798aa3f>

Carranza, L. (2018) Diseño de juego de mesa como herramienta para dar a conocer las consecuencias del insomnio tecnológico por el excesivo uso de las redes sociales [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional de la USIL. Recuperado de: <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/3647>

Carrera, Beatriz y Mazzarella, Clemen(2001).Vygotsky: Enfoque sociocultural. Educere. vol.5.p 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Chatterton , C. (2020) How to be a Children's book illustrator. 3Dtotal Publishing

Clark, A.(s.f.). ¿Qué es el aprendizaje socioemocional? Understood. <https://cutt.ly/ORTwo1y>

Cortés, L (2008). *“La ilustración como estrategia de enseñanza- aprendizaje para la comprensión lectora en 3.er grado de la escuela primaria Simón Bolívar* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/25459.pdf>

Crook, I. y Peter, B. (2016). Motion graphics: principles and practice from the ground up. Bloomsbrury. <https://cutt.ly/L5HyFSN>

Cuesta, M. y Manuel, J. (2015) La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. [Tesis] <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/1/T36327.pdf>

Díaz, A. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales [Tesis de grado]. USIL. Recuperado de: <https://cutt.ly/kRSwlZR>

Donald C. Thatcher.(1990, septiembre). Promoting Learning through Games and Simulations. *Sage Journals*, 21 (3), 262-273.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878190213005>

Dormal, M (2019) *¿Estamos prestando atención al desarrollo emocional de los niños?* Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado de: <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/desarrollo-emocional/>

Egan, S., Pope, J., Moloney, M., Hoyne, C., & Beatty, C. (27 April 2021). Missing Early Education and Care During the Pandemic: The Socio-Emotional Impact of the COVID-19 Crisis on Young Children. *Early Childhood Education Journal*. <https://cutt.ly/MRqJOsS>

Equipo FMDOS (2017) Desarrollo de habilidades blandas en niñas y niños incide en su futuro. Recuperado de: <https://www.fmdos.cl/noticias/habilidades-blandas-ninas-ninos/>

Espinoza, M. (5 de octubre de 2021).Avatar-FAD Game Jam 2021 - charla 3 [Ponencia]. Grupo Avatar PUCP, Facebook. Recuperado de: <https://cutt.ly/6RAXd78>

Forero, T. (12 de marzo del 2021). Crehana. ¡Que tu marca impacte! Descubre qué son las mascotas de marcas +20 Ejemplos. Recuperado de: <https://cutt.ly/aRAXtmP>

Fundación Mustakis (s.f.). Mustakis en casa. <https://www.mustakisencasa.org/>

Gallo, C. (2021). Pandemia reduce las capacidades de desarrollo socioemocional que brinda la educación preescolar[artículo]. France24.<https://cutt.ly/CRtwyCj>

Gamón, S. (4 de febrero de 2021). La falta de socialización en niños y niñas, fuera de su núcleo familiar, puede llegar a provocar estrés, agobio y problemas de autoestima. *Milenio*.
<https://cutt.ly/MRLBuxk>

GOB.PE. (s.f.). Aprendo en casa. Ministerio de Educación. <https://cutt.ly/1RqHi9C>

Guerrero, G. (2021) Midiendo el impacto de la COVID-19 en niños y niñas menores de 6 años en América Latina (1). UNICEF. Recuperado de: <https://cutt.ly/ERTq5IQ>

Hadley, E. (2020) El involucramiento de padres en la educación a distancia y la brecha de género en salud mental. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/involucramientodepadres/>

Harráez, S. y Martín, R. (2020). Libros para contar, para crear, para imaginar... para jugar. [Artículo en prensa]. Recuperado de <https://salamancartvaldia.es/not/111743/libros-para-contar-para-crear-paraimaginar-para-jugar/>

Heller, E. (2004). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.

Huijbregts, L (2016). Dawn of the Agon PreProyecto de Rol: librojuego y videojuego. Grado en Bellas Artes (pp. 10). Universidad Politécnica de Valencia. <https://cutt.ly/o5CGdCZ>

Iquise, M., Rivera, L (2020) La Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://cutt.ly/RRR6nuF>

Jiménez, H., Mendoza, J y Campuzano, L.(s.f.) *La ilustración como un medio de comunicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje*. Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercia . <https://cutt.ly/nRGzhMR>

Kochhar, D., Pavitar Parkash (abril de 2019). Psychological Impact of a Brand Mascot in Customer's Purchase Decision. International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE). <https://cutt.ly/tRAZX4L>

Koster, R (2004). What games are. Theory Of Fun For Game Design (2ed., p. 36) . Orreily. <https://cutt.ly/qRTq4Ps>

LA Network. (2020). LA Network: La pandemia, una huella llena de cambios que también tocó a los niños. dirección de donde se extrajo el documento. Recuperado de: <https://cutt.ly/0RtwkAh>

Ley Nro. 3523, Ley que declara la necesidad pública y de preferente la incorporación del enfoque de educación emocional y social en los contenidos curriculares de la Educación Básica Regular. Gonzales, J. Congreso de la República. (2018).<https://cutt.ly/PRTjgiB>

D'Ugard, L., Katherinne, M. (2017). Uso de los personajes animados (Brand Mascots) en *spots* televisivos para posicionar a los productos de consumo masivo como parte de una dieta saludable en el público infantil. Caso: Zucaritas y Ángel. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)]. Repositorio académico UPC.<http://hdl.handle.net/10757/623355>

Marquéz de la Cruz, A. (2020). Aproximación a la Literatura a través del libro juego: desarrollo de la imaginación y la creatividad en primeros lectores [Grado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/41288>.

Martínez, Miriam; Harmon, Janis; Hillburn-Arnold, Margaret; Wilburn, Marcy. (2020). An Investigation of Color Shifts in Picturebooks. *Journal of Children's Literature*, 46(1), 9-22. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1271575>

Merino, T. (2020). ¿Qué extrañan los niños de sus instituciones educativas? Universidad Andrés Bello. Recuperado de: <https://cutt.ly/mRAXh6F>

Ministerio de Educación (2020) Conciencia y regulación emocional: Fundamentos y orientación para promover su desarrollo en niñas y niños de 3 a 5 años. Recuperado de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7239>

Ministerio de educación del Perú. (2013). Estudio de educación inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y niños de cinco años de edad. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>

Pacheco, J. (2021) Pandemia, educación y habilidades socioemocionales. Universidad Católica de San Pablo. Recuperado de: <https://ucsp.edu.pe/pandemia-educacion-habilidades-socioemocionales/>

Pastor, M. (2018) Reggio Emilia y Montessori: diferencias y semejanzas. Mavipastor. Recuperado de: <https://www.mavipastor.com/reggio-emilia-y-montessori/>

Pequeños detectives monstruos. (12 de abril de 2016). El libro. <https://cutt.ly/xRqJ7RI>

Perea, I. (2022, 16 de Julio).Codes in Visual Language for Graphic Design. Alka Perea studio. <https://ilkaperea.com/2019/06/25/codes-in-visual-language-for-graphic-design/>

Plan Internacional (s.f). Tres formas en el que el coronavirus afecta a los niños y niñas. <https://cutt.ly/MRTwphf>

Rabal, J., Martínez, L. (2020, diciembre). Didáctica de la edad media en educación infantil. *South Florida Journal of Development*, 2 (1), p. 668-684 .<https://cutt.ly/sAisd3w>

Richtel, M. (2020). Una infancia sin otros niños: una generación criada en cuarentena [artículo]. Recuperado de: <https://cutt.ly/8RLNKsh>

Roedder, J (1999).Consumer Socialization of Children: A Retrospective Look At Twenty-Five Years of Research [artículo]<https://cutt.ly/CIvyEsb>

Rodríguez, E. (2012) Pedagogía Waldorf: Un enfoque en educación [Trabajo de grado]. Universidad Internacional de la Rioja Facultad de educación. Recuperado de: <https://cutt.ly/fRLNZG1>

Ruiz, A. (2022, 4 de Agosto).¿Qué son los códigos visuales en diseño gráfico?. Escuela Superior de Diseño de Barcelona. <https://cutt.ly/y5LmWy3>

Ruiz, M (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio Unican. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780>

Salazar, E. y Viera, N. (2020). Libro-Juego para concienciar a los niños de 9 a 11 años sobre la importancia de los lepidópteros en el ecosistema del Bosque Protector La Prosperina. [Licenciada en Diseño Gráfico, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. <http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/56199>

Salisbury, M. y Styles, M. (2019). El libro ilustrado y el niño. En C. Rodriguez Fisher(Ed.), *El arte de ilustrar libros infantiles* (pp. 78–79). Blume. <http://catalogo-gy.ucab.edu.ve/documentos/tesis/aaa9358.pdf>

Sepúlveda, P., Said, C. (16 de abril de 2021) Crecer encerrados: el efecto de la pandemia en niños, adolescentes y jóvenes. La Tercera. <https://cutt.ly/IRLNAzq>

Sociedad LR. (07 de Octubre 2021). Aprendo en Casa EN VIVO hoy 7 de octubre de 2021: inicial primaria secundaria. La República. Recuperado de: <https://cutt.ly/tRqHdvc>

Tapisnar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016) International Conference on Knowledge Management, ICKM 2016, 10-11 October 2016, Vienna, Austria [Sesión de conferencia]. Gamificación in education: a board game approach to knowledge acquisition, Viena, Austria. Recuperado de: <https://core.ac.uk/reader/82383940>

Thomas, F. y Johnston, O. (1981) The illusion of life: Disney Animation. Abbeville Press.

Torres, L (2014). Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial [Tesis de pregrado, Ibero Americana]. Repositorio ibero. Recuperado de: <https://cutt.ly/iE92V6Q>

Udovychenko, S. (2022). El simbolismo y la relación entre el color y la emoción. Realización de un libro infantil ilustrado. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA. <https://riunet.upv.es/handle/10251/184492>

UNESCO (2020) UNESCO COVID-19 Education Response Education Sector issue notes (Nro. 2.1) Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373305>

Universidad de Chile (2020). Pandemia e infancia: ¿cómo ha afectado el desarrollo de niños y niñas? [noticias]. Recuperado de: <https://cutt.ly/GRLV2Dn>

Universidad de Chile. (2020). Experiencias educativas en casa de niñas y niños durante la pandemia COVID-19. Recuperado de <https://cutt.ly/gRtwUYh>

Universidad de Guanajuato (2022, 6 de abril). Clase digital 5. Códigos visuales en el diseño gráfico. NODO universitario: Recursos educativos abiertos. <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-5-codigos-visuales-en-el-diseno-grafico/>

Valdivieso, A. (2015). Enseñar con Motion Graphics. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Volumen(4), número de 76 – 77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5292615>

Vega, A. (2016) La metodología Reggio Emilia. CESdonbosco. <https://cutt.ly/dRn8LaU>

Vivir en el Poblado (2020).¿Cómo la pandemia impacta el neurodesarrollo y el aprendizaje?[artículo].<https://cutt.ly/tRn8P5p>

Voca Editorial. (s.f) *La importancia de las ilustraciones en los cuentos*.<https://www.vocaeditorial.com/blog/ilustraciones-en-los-cuentos/>

Anexos

Anexo 1: Transcripción de entrevista a expertos

Dra. María Lisseth Barraza

Profesión: Psicóloga y maestra infantil

Institución: Maestra de colegio Montessori

1. ¿Qué limitaciones en el desarrollo socioemocional de los niños de 3 a 5 años son ocasionadas por la virtualización del proceso de enseñanza?

Los cuidadores, mamá, papá y tíos, los que le acompañan en su primera infancia, esas personas ejercen un rol importante en el trabajo socioemocional y apoyo cognitivo. Los profesores realizan un rol importantísimo. A raíz de la coyuntura, ha habido muchas interrupciones. Dentro del aula, él es el eje del ser del aula. El padre de familia quien ejerce ese rol de guía (no son docentes) pero están ejerciendo un rol de guía, Les apoyan en las clases y actividades. Les ponemos el nombre de Guías. Dentro de sus capacidades, están apoyando a su niño. Todos los seres humanos tenemos diferentes habilidades y capacidades y cada padre de familia ayuda de manera diferente.

Antes teníamos veinte niños y teníamos que trabajar con las veinte realidades, y hacer una función y ver del grupo que tú manejes. Tenemos que trabajar ahí la tolerancia y el orden y, sobre todo, las habilidades de cada uno. Esa era nuestra función. Estar atentas a las habilidades de cada niño, con apoyo de casa. Nos acompañaban los padres y apoyaban, no tanto como ahora. El que guía y apoya y ejerce como maestro. No se podrían desenvolver como lo harían en el aula. La presencia de mamá siempre va a resaltar (la sobreprotección de promedio). Ahora en casa mamá o papá o, el que cuide al niño.

A raíz del poco conocimiento, repercute mucho, porque no le van a brindar para que se desenvuelva dentro del aula. En el aula, el niño mismo podía buscar herramientas. El niño actual no va a trabajar esas capacidades, porque él está en su zona de confort. No tiene pares con quien trabajar la parte socioemocional. La parte más importante (el control de la tolerancia, respeto de las demás opiniones, se le va a hacer un poco difícil, ya que no ha tenido con quien trabajar. Los adultos son permisivos, para estar tranquilos. Nos ha afectado en la parte socioemocional.

Sí hay mucho que trabajar en la parte socioemocional con los niños.

2. Una de las consecuencias de esta problemática se plantea que podría ser la incapacidad de socialización, ¿cree que esta consecuencia afecta o afectaría al niño?

Sí afecta a niños, pero hay otras formas de buscar herramientas y su grupo se conozcan. que un maestro puede emplear para que haya interacción entre sus alumnos y ayudar a fomentar algunas virtudes como la paciencia, el respeto al prójimo, la autonomía y todas esas cositas que tal vez se fueron perdiendo o son difíciles de cultivar ahora que el niño nunca está fuera de casita y no puede expresarse individualmente e interactuar con diferentes personalidades a la de él. Mi última clase, a las 12.30 trabajo con el método Montessori, el área cultural, trabajo zoología, botánica y geografía. Presentó videos y

materiales. Les muestro (el elemento) una isla. A veces se unen sus voces cuando quieren hablar todos, ahí luego llamamos al silencio. Cuando quieran hablar, levantan su mano y esperan. Trabajamos la paciencia, la espera y también agradecemos al niño que esperó, porque para él esperar tal vez sea muy difícil esperar porque en casa todos le hacen caso. No solo cuando estamos reunidos de manera virtual, también podemos trabajar el trabajo en equipo. Por ejemplo, con el tema de los océanos, le digo a un niño de 5 que le pregunte cosas específicas a los niños de 3 años. Así, hago que el de 5 hable con el de 3. Cada niño decide si puede brindar palabras de afecto. En las clases de motricidad, trabajo y hago que observen los de 3 y 4 para que miren a los de 5, y ellos se guíen y además para que los de 5 den palabras de aliento a los de 3 y 5, y aprendan a interactuar y ser empáticos. Tolerancia y empatía.

3. Otra de las consecuencias de esta problemática se plantea que podría ser la poca capacidad del manejo de sus emociones, ¿cree que eso afecta o afectaría al niño debido a esta problemática?

Dentro de casa sí se puede trabajar la parte socioemocional, pero primero se tiene que trabajar el adulto quien va a acompañar al niño. Quién pasa a ser él, guía, porque esta persona tiene que ser una persona que:

1. Lo ame y lo quiera.
2. Que respete sus tiempos de aprendizaje y sus habilidades (su inteligencia).

Para trabajar la parte socioemocional, tienes que ser observador y ver qué puedes trabajar. Si es hijo único, puedes trabajar lo socioemocional y se le puede enseñar, pero no tiene que ganar la emoción de mamá. Puede que un niño comience a aprender a colorear. Pasa si es hijo único, y pues pasa que la mamá ve que no le sale y no le brinda una oportunidad a su hijo donde pueda enseñarle de que él lo realice nuevamente. Eso pasa cuando hay protección de promedio (la mamá amorosa). No va a dejar que se desarrolle en su totalidad. Ahí el mensaje que le estás dando es no puedes, yo te lo hago. Y no dejas que aprenda de la experiencia y luego él sienta que puede solo. Lo que se debería hacer es darle la oportunidad y luego hacerle ver la diferencia de su antiguo dibujo, y luego él se dé cuenta de que lo hizo solito, "tú puedes". La otra parte es cuando (mamá no tiene paciencia). Tal vez le borre lo que ha hecho y le diga que es un feo trabajo o le arranque la hoja. El niño ve eso y la parte emocional no le está ayudando, que no lo puede hacer, que no es bueno en nada. Esa mamá tal vez trabaje en casa y realice las actividades en casa, y tal vez tenga dos niños más. En ambas situaciones, se quiere que el niño experimente y lo haga solo; y hay mamás que agarran la mano y le muestran así.

Hay un área de vida práctica que es algo que trabaja Reggio Emilia. Ahí se trabaja atención, concentración, orden, autonomía. La edad ideal para trabajar es desde los 3 hasta las 4 (porque es la edad ideal para enseñarle varias cosas, para que aprendan a hacer varias cosas solito). Por ejemplo, les enseñamos a hacer jugo de naranja. Primero les hacemos actividades de ejercicio de mano. Les enseñamos a untar mantequilla en el pan, y disfrutan en conjunto y ellos les dan un trapito para que guarde sus cosas a su lugar; y luego limpia su mesa. La guía en ese entonces felicita a todos. Ahí se trabajó la autonomía, la concentración, su orden. Son presentaciones que tal vez puedan tomarlo como el lado absurdo. A las mamás se les da indicaciones. Con base en lo que hemos practicado las cosas en aula, pueden poner esas cosas en práctica en su vida diaria.

A raíz de que las mamás pasan a ser las guías y las acompañantes, pasan a ser las que también aprenden. Las maestras ahora no solo trabajamos con los niños, sino también con los adultos.

Yo todos los viernes les mando una lista a las mamás de todos los años. Específico para qué clase es y qué vamos a trabajar, mando fotos.

Siempre mis temas deben tener relación entre ellos para que los niños puedan entender la relación.

Tenemos una semana de Adaptación donde observo a los niños, y así veo qué debo trabajar con cada niño (normalmente hay semana de adaptación antes de la pandemia). Este niño, lo observamos cómo habla, cómo se expresa, si está en un ambiente cómodo para hacer su trabajo. Ahora también podemos no solo observar a su niño, sino que también podemos ver su medio ambiente.

Tuvimos una reunión con las maestras Montessori. La metodología trabaja directamente con el sensorial, no con lo (audio ilegible). Y ahí entra el trabajo en equipo con mamá. Por ejemplo, trabajamos discriminación auditiva: llenamos botellas de yogur con diferentes elementos y, por ejemplo, las mamás ayudan a los niños a mover las botellitas y que escuchen si suena diferente. Y las herramientas ahora serán adaptadas en casa y hechas por mamá.

Para trabajar la parte emocional, tienes que hacer una fusión. Por ejemplo, yo doy clases de yoga. Yo no soy especialista, siempre se respeta el trabajo del especialista, y yo aprendí en YouTube y a través de cantos e historias, unas chicas argentinas de YouTube y ellos te ayudan a trabajar las emociones. Las canciones les ayudan a canalizar sus energías. Se tiene que buscar cuentos, pero siempre tiene que ir por algo más. Mi proceso es una canción de bienvenida y luego escuchó una historia y luego preguntó, tú cómo haces cuando estás enojado, tú cómo haces cuando estás triste. Y ellos contestan.

El arte se ve cuando el niño pinta, pega, corta, baila, cuando canta o cuando se expresa. Hay niños que cada uno tiene su especialidad. No todos tienen las mismas habilidades. Hay que tener en cuenta a cada niño. Y ahora más con la pandemia, cada niño está en cada mundo dentro de su casa.

Sra. Liz Castillo Olivas

Profesión: Profesora de Inicial

Institución:

1. ¿Qué limitaciones en el desarrollo socioemocional de los niños de 3 a 5 años ocasionadas debido a la virtualización en el proceso de enseñanza?

Su desarrollo va a afectarse porque el trabajo de las emociones: la tolerancia, la frustración, berrinches. Acompañarse de la profesora ayudaba a manejar esas emociones. Normas de convivencia dentro de la escuela –eso se ha perdido.

A pesar de que se trata de guiar a los padres. Ellos mantienen sus pensamientos de enseñanza diferentes, a los de sus tiempos. Se ha tratado de trabajar con papitos.

Un 90 por ciento afectados. Los niños ya no quieren estar frente a la computadora, parecen estar cansados. El contacto es diferente, y a esa edad los niños necesitan contacto, son más de sentir.

Ellos tendrán bastante dificultad para regresar al colegio.

2. Una de las consecuencias de esta problemática se plantea que podría ser la incapacidad de socialización, ¿cree que esta consecuencia afecta o afectaría al niño?

Tienen problemas para socializar con sus pares. Los niños suelen idealizar a su *miss*, se guían de ellas para aprender cosas nuevas, y aprendieron a lidiar y empatizar con sus compañeros. Ahora existe una sobreprotección de los padres.

3. Otra de las consecuencias de esta problemática se plantea que podría ser la poca capacidad del manejo de sus emociones, ¿cree que eso afecta o afectaría al niño debido a esta problemática?

Los padres no han sido buenos acompañantes o guías. Le ha tocado al adulto enseñarle. Y si no cumplen como buen canal, (reacciones) maltrato o no tienen paciencia para respetar sus tiempos de aprendizaje. El material que los niños les brindamos es para que practiquen. El tiempo en clase no es suficiente. Los niños tienen que practicar en casa y hacerlo a través del juego. Los papás pueden practicar con ellos, pero muchas veces no pueden. Existe una carencia emocional porque no tienen hermanitos o primitos ni nadie de su misma edad. Los niños aprenden enlazando el juego con el aprendizaje.

La Srta. Mirian Merino
Profesión: Maestra de inicial
Institución: Colegio de Bellavista-Callao

1. ¿Por cuál plataforma imparte sus clases?

Plataforma Meet.

2. ¿Cuántos alumnos tiene en sus clases?

En total son 22, pero divide las clases en 2 grupos, 11 niños de 9.00-10.30 y el resto de 10:40 a 12:10.

3. ¿Cuánto en promedio dura sus clases?

1 h 30 min.

4. ¿Qué tal le parece la plataforma virtual? ¿Has tenido algún problema para comunicarte, a través de la plataforma, con tus alumnos debido a ella?

Sí, es incómodo, pienso que hay mejores alternativas como el Zoom. Por ejemplo, cuando un alumno tiene alguna duda, o si quiero mostrarle algo, quisiera que sea más personalizado. Como proyectar algo y que solo un alumno pueda verlo, como en Zoom que permite escribir o mandar mensajes a una sola persona.

5. ¿Crees que les es difícil realizar las actividades propuestas en las clases? ¿Ponen la debida atención a las clases?

Sí, dependiendo. A veces se agotan porque los niños suelen tener una capacidad de atención corta.

6. ¿Cuál es el lugar donde el niño puede desarrollarse más en el ámbito socioemocional?

Desde la familia, porque de ahí parte el estado emocional del niño. En el colegio le pueden guiar, pero luego tiene que volver a casa y eso le afecta.

7. ¿Cómo la pandemia ha afectado a los niños en su desarrollo socioemocional?

No ven a sus amigos o no establecen un vínculo directo con ellos o con los maestros. Les ha chocado definitivamente, ya que solo ven a mamá y papá. No es lo mismo que sentir y compartir la alegría en conjunto.

8. ¿La escuela ha ofrecido algún material relacionado sobre niños y el aspecto socioemocional?

No, no nos han entregado ningún material.

9. ¿En qué cursos o actividades cree usted que se implementan la enseñanza del desarrollo socioemocional?

Sí, tratamos de implementarlo en todos los cursos, pero más en el curso de Personal Social. En este curso se enseña sobre las emociones, cómo reconocerlas y también sobre la familia y los valores.

10. ¿En qué cursos o actividades se implementa la enseñanza del desarrollo socioemocional? ¿Qué estrategias didácticas utiliza, o cómo lo implementan?

Juegos, actividades donde se comparte con la familia o 2 familiares más. Por ejemplo, se turnan en pasarse los globos y cuando la música para, la persona que tiene el globo tiene que contar una anécdota o que hablen de cómo se sienten.

11. ¿Tienes alguna dificultad en el proceso de enseñanza de estas actividades a través de las clases virtuales?

Sí, no es lo mismo. Tiene que hacer juegos interactivos virtuales y es muy complicado.

12. ¿Los niños realizan algún trabajo en grupo o en equipo? (¿las actividades las hace solo con los papás?) ¿En qué tipo de dinámicas? ¿Qué tan efectiva es la interacción entre los compañeros de clase?

Al finalizar las dinámicas o la clase, usualmente si hay tiempo, tratamos de compartir cosas importantes, o hablar de las emociones entre los compañeros. Se cuentan cómo la pasaron, qué sienten.

Adicionalmente: Sobre los padres, hay ciertas actividades que solos no podrían realizarlos, ellos ahí tienen la función de guiarlos y explicarles (acompañarlos, orientarlos como si fueran ahora el reemplazo de los maestros). Hay otras actividades que deben realizarlas solos para que sean más autónomos.

Hay limitaciones, en el sentido de dejarlos solos en la clase. Cuando estoy explicando algo, no sería adecuado que los niños aprendan su micro, sería un desastre. Asimismo, si quiero hablar con un niño y este no sabe cómo prender el micro, ahí necesitan ayuda.

Pero, en general, sí es un gran problema la virtualidad. El tiempo es corto y tienen que participar y revisar a todos, y hacer eso es un poco difícil. Mientras revisas a uno los demás ya están aburriéndose y así.

Respuestas coincidentes entre las entrevistadas:

“Los niños saldrán muy afectados en el aspecto socioemocional por el confinamiento”.

“Es fundamental para los niños relacionarse con sus pares”.

“El manejo de las emociones se trataba en el aula, ahora es muy difícil de forma virtual”.

Anexo 2: Ficha Técnica de la encuesta para padres de Familia

Objetivo de la encuesta:

El objetivo de esta encuesta es descubrir qué aspectos socioemocionales se han visto afectados por la virtualización del proceso de enseñanza de los niños de tres a cinco años.

Tamaño de la muestra:

Se recolectó la respuesta de doce padres de familia de un nido de Bellavista - Callao. Siete del salón de cinco años, tres del salón de cuatro años y dos del salón de cuatro años.

Técnica de recolección:

Encuesta virtual

Fecha de recolección de la información:

Del 28-05 al 23-11 de 2021

Diseño y realización:

Las preguntas fueron diseñadas por Paula Aída Polo Sáñez con la asesoría del profesor Rudy Ascue.

Universo:

Se realizó una encuesta a los padres de familia de un nido de Bellavista - Callao de los salones de 3.º, 4.º y 5.º de preescolar. La mayoría de entrevistados eran mujeres entre 35 a 40 años.

Preguntas que se formularon:

- Nombre
- Sexo
- Edad
- Oficio
- Edad de su hijo
- ¿Cómo se ha adaptado su hijo durante la pandemia?
- ¿El niño se ha visto afectado en el aspecto emocional o social durante la pandemia? Explique su respuesta.
- ¿Está asistiendo a clases virtuales en algún nido o preescolar?
- ¿Ha tenido problemas de conectividad en casa?

- ¿Qué dispositivo utiliza para entrar a las clases de su hijo?
- ¿Piensa que las aplicaciones y plataformas que usan para comunicarse con la escuela han sido adecuadas o efectivas para el aprendizaje a distancia?
- ¿Cree que el aprendizaje académico se ha adaptado y flexibilizado frente a la modalidad *online* en contexto de pandemia?
- ¿Quién ayuda a estudiar al niño? (Dentro y fuera del horario de clases)
- ¿Cómo han adaptado el espacio físico para estudiar en casa? (¿Dónde estudia el pequeño?) (Quién le ayuda en sus tareas)
- ¿Cuántas horas de clase lleva el niño?
- ¿Qué distracciones existen en el hogar durante su horario de clases?
- ¿Considera que a través de este aprendizaje virtual el progreso de aprendizaje académico de sus hijos se está dando de manera efectiva? ¿Por qué?
- ¿En qué horarios suele tener cursos el niño?
- ¿En qué momentos de las clases ve a su niño más enfocado? ¿En qué momento del día?
- ¿El niño presenta alguna dificultad en realizar las tareas o actividades propuestas por el profesor? ¿Las logra hacer con su ayuda?
- ¿Se comunica fuera del horario de clase con sus compañeros? ¿Con qué frecuencia habla o se comunica con ellos?
- ¿Tiene algún amigo de su edad para jugar o comunicarse en este contexto?
- ¿Con quién es suele jugar el niño y con qué frecuencia?
- ¿El niño suele compartir sus juguetes y respetar su turno en el juego?
- ¿Cree que la pandemia ha afectado de alguna forma en el bienestar emocional de su niño?
- ¿Cuál es el estado de ánimo más frecuente del niño? ¿Frente a algún problema, su hijo logra manejar bien sus emociones?
- ¿Qué opina sobre la enseñanza de la regulación emocional en la pandemia?
- ¿Considera que algún curso de los que lleva en el nido aporta en el aprendizaje del manejo emocional del niño? ¿Cuál?
- ¿Cómo cree que se ha visto afectada la relación con sus amigos por el contexto de pandemia?

Anexo C: Gráficas de Resultados de la encuesta para padres de Familia

GRÁFICO 1. Porcentaje de encuestados según la edad de sus hijos

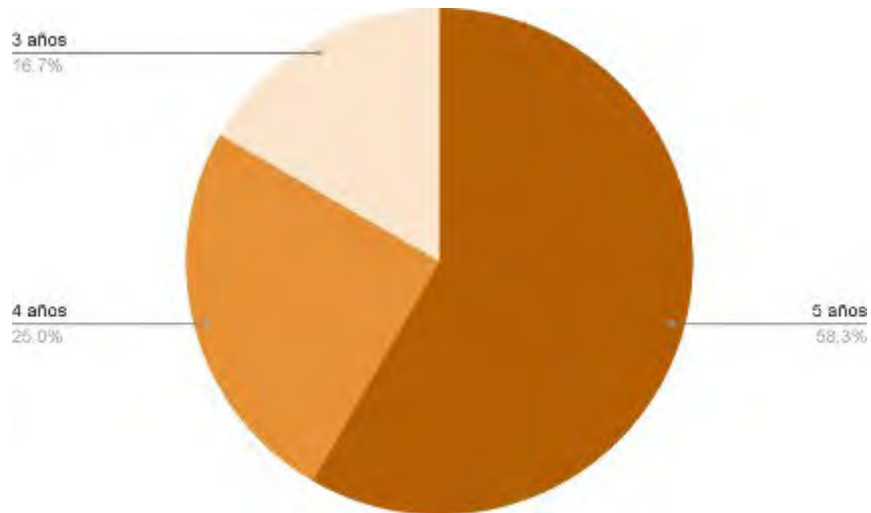


GRÁFICO 2. Porcentaje de reacciones sobre si los niños se han visto afectados en el aspecto emocional o social durante la pandemia

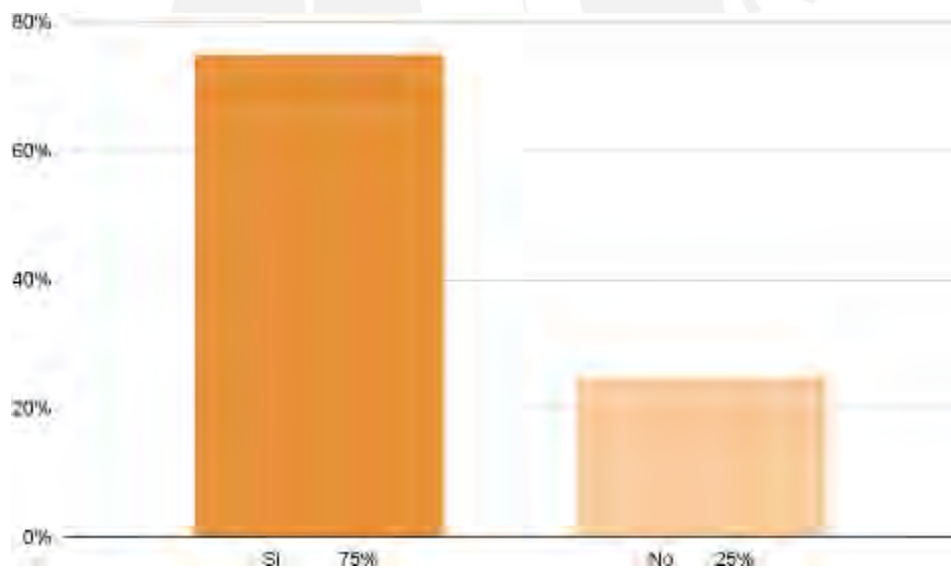


GRÁFICO 3. Porcentaje de respuesta a la pregunta: ¿Considera que a través de este aprendizaje virtual el progreso de aprendizaje académico de sus hijos se está dando de manera efectiva?

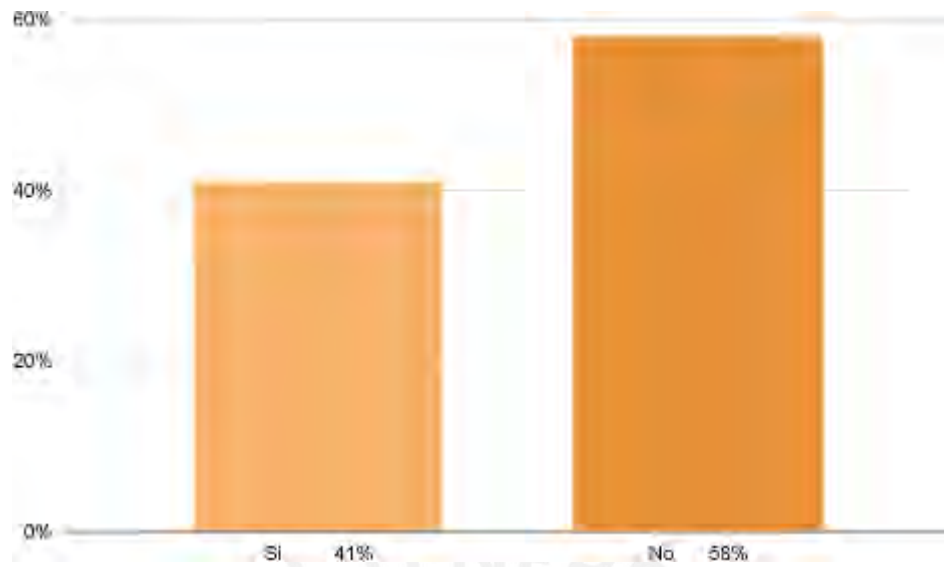


GRÁFICO 4 Porcentaje de respuesta a la pregunta: ¿Se comunica fuera del horario de clase con sus compañeros?

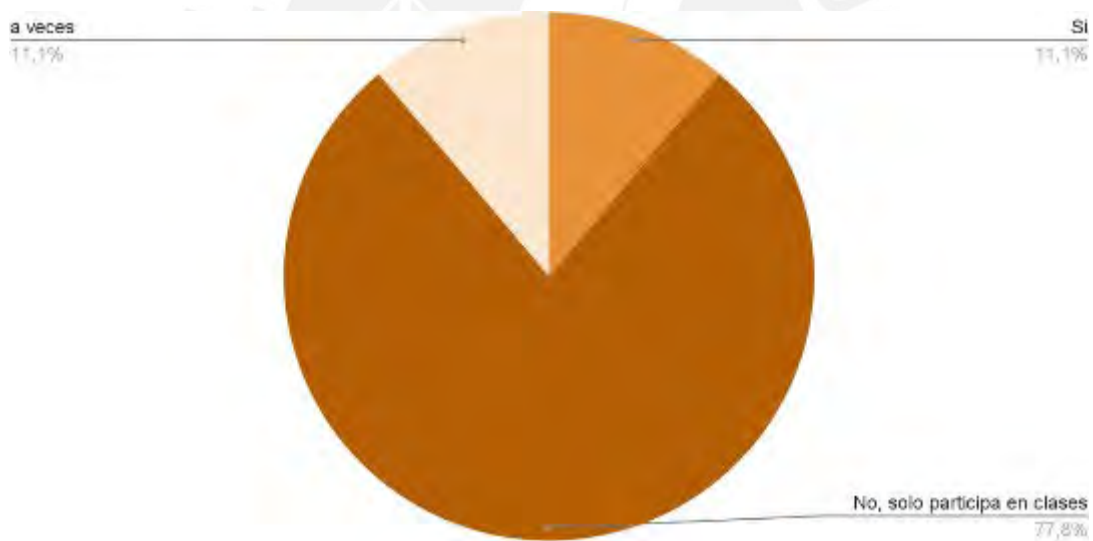


GRÁFICO 5 Porcentaje de respuesta a la pregunta: ¿Tiene algún amigo de su edad para jugar o comunicarse en este contexto?

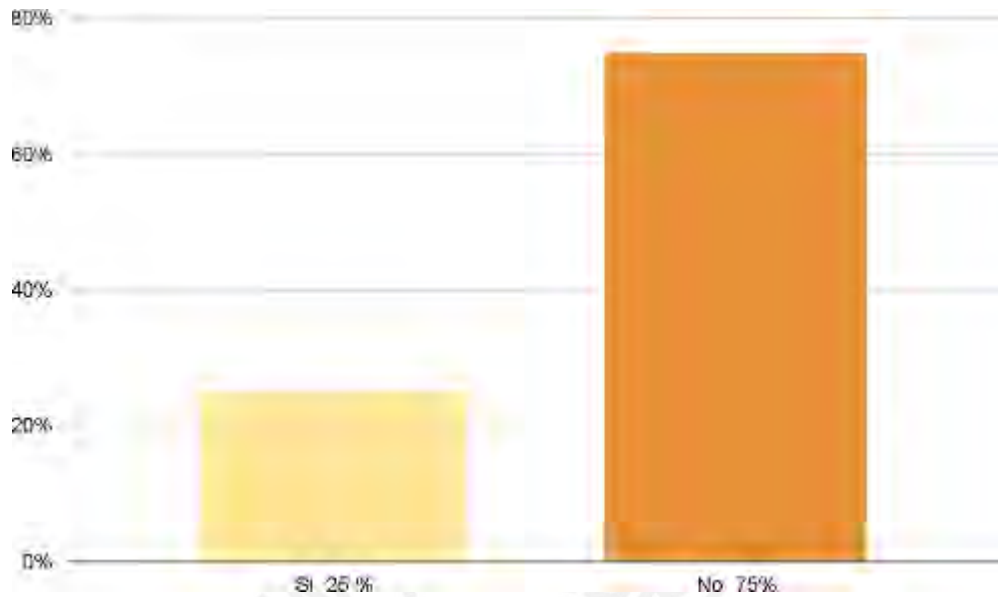


GRÁFICO 6

Porcentaje de respuesta a la pregunta: ¿Con quiénes suele jugar el niño?

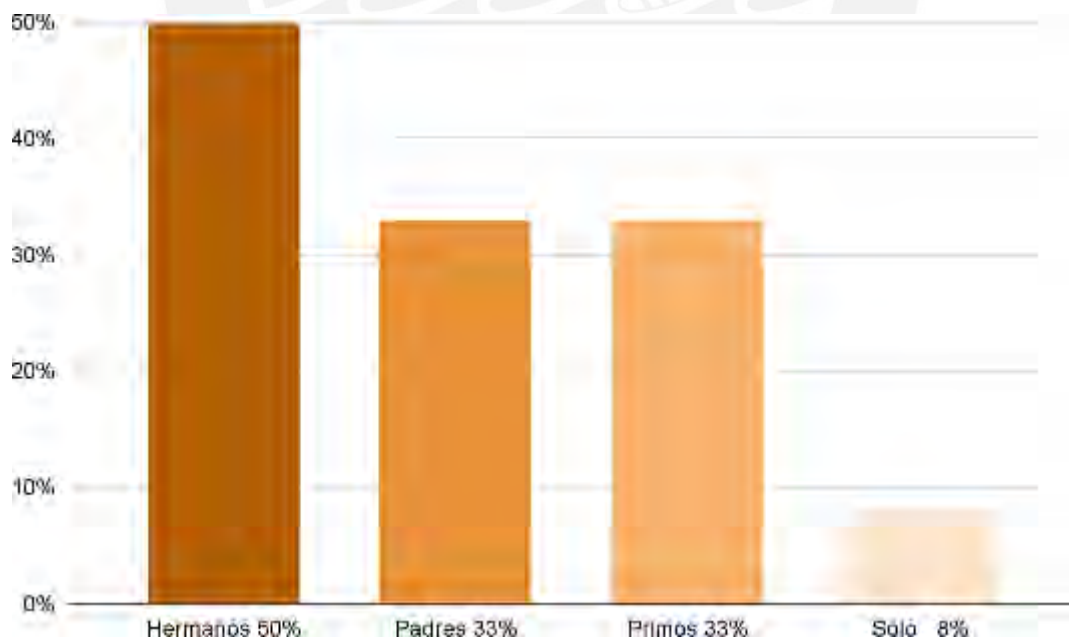


GRÁFICO 7. Porcentaje de respuesta a la pregunta: ¿Cuál es el estado de ánimo más frecuente del niño? ¿Frente a algún problema, su hijo logra manejar bien sus emociones?

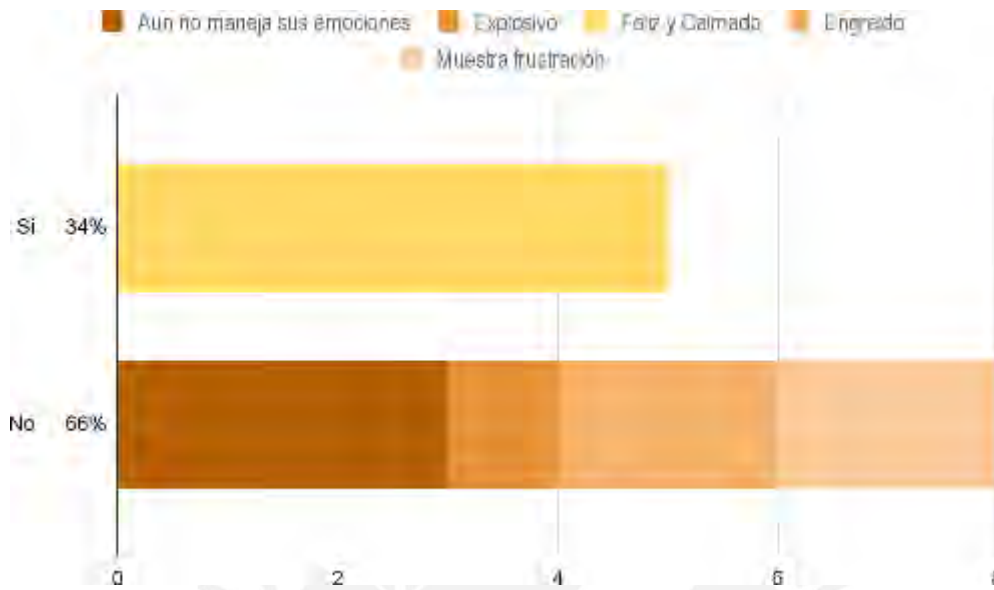


GRÁFICO 8. Porcentaje de respuesta a la pregunta: ¿Ha tenido problemas de conectividad en casa?

¿Has tenido problemas de conectividad en casa?

12 respuestas



Anexo 3: Juicio de pares- Carta de Enrique Chiroque

Lima, mayo 29 de 2022

Señores, Facultad de Arte y Diseño

Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "AMKA" diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Creo que valdría la pena promoverla más como un "libro-juego" que como un juego de mesa o juego de rol. Un libro-juego, es un libro interactivo donde hace protagonista al lector (o estudiante) y puede contener actividades interactivas entre las sugeridas en el genially. Si bien tiene de apoyo el tablero, es mayormente eso, un apoyo para contar la historia de manera visual que asumo es muy grato en niños de corta edad.

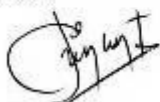
En ese sentido el producto sería el "libro juego" y la propuesta educativa es la parte de seguimiento/acompañamiento y potencial desarrollo de más material. Un juego de mesa implica necesariamente una toma de decisiones significativas que conduzcan al juego a otro estado, cosa que entiendo no es el caso de la historia que es lineal, lo mismo aplicaría en los juegos de rol. Si están tomando el rol de este aventurero medieval, pero no un "juego de rol" en sí.

El diseño está genial, muy atractivo para la edad planteada, creo que a cualquier niño/a le encantaría tan solo ver a los personajes, así que de todas maneras sería algo llamativo y motivador. Se ve que se ha prestado detalle al diseño de personajes, los colores y diseños de fondos, porque todo se ve armónico (incluyendo la música de fondo utilizada en la presentación).

Una cosa que no me quedó claro es cómo interactuarán entre pares, veo actividades que hace cada niño/a en su casa a la vez, pero no estoy seguro si van a interactuar entre ellos en algún momento. Otra duda sería si en un futuro la profesora de aula revisará los libros resueltos por sus alumnos o si queda solo en la actividad y que todo mundo como grupo tome decisiones conjuntas.

Al analizar y revisar el proyecto, encuentro que, ajustando los alcances que he mencionado el proyecto alcanza con ellos objetivos que se ha planteado:

Atentamente



Victor Enrique Chirique Landayeta



Anexo 4: Juicio de pares- Carta de Liz Castillo

Lima, marzo 2022

**Señores, Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú**

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "AMIKA" diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La educación y el acompañamiento a los niños y niñas después de esta pandemia se ha priorizado en el aspecto socioemocional, dada la situación de aislamiento o pérdida inclusive de algunos de sus progenitores. La tarea es delicada y de hacer de estos niños y niñas personas seguras, autónomas y que puedan vivir colaborativamente. Y sobre todo devolverle sus momentos de interacción con sus pares.

Al analizar y revisar el proyecto minuciosamente, encuentro que cumple satisfactoriamente con el objetivo que se ha planteado: "Amika" brinda esa interacción e invita a la imaginación a través del juego e ir descubriendo las diversas emociones de los personajes en las situaciones que van viviendo. Considero que para un mejor entendimiento de la propuesta debería incluirse:

- 1.- Manual de la docente
- 2.- Leyenda en tableros mostrados
- 3.- Una visualización del juego interactivo para su observación. (DEMO)

Atentamente



Liz Rita Castillo Olivas

Anexo 5: Juicio de pares- Carta de María José Campos

Lima, 5 de junio 2022

**Señores, Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú**

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "AMIKA" diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al analizar y revisar el proyecto minuciosamente, encuentro que cumple satisfactoriamente con el objetivo que se ha planteado:

- La gráfica del juego es muy lúdica, colorida y atractiva para el público objetivo, además que muestra ser original e interesante.
- Los personajes tienen diseños simples y a la vez originales, mostrando que pueden ser memorables de forma visual y narrativa.
- El uso del color y los acabados son muy atractivos y la diagramación en general permite una clara y enfocada lectura.
- Presentación con alto nivel en gráfica y animación, es limpia y profesional.

Falta saber:

- ¿Cómo se utilizará el tablero de juego? ¿Es por actividad o es por módulo? Explicar un poco las reglas del uso de este recurso.
- No comprendo qué es "La Feria del Pueblo".
- ¿El libro de actividades será digital o físico o ambos?
- ¿Cuál es el modelo de negocio del proyecto? ¿Se va a ofrecer a colegios o clases online o es un recurso gratuito?
- Además de las diapositivas del docente, ¿habrá alguna guía adicional para el docente?

- ¿Se va a realizar todo el libro de actividades para este proyecto o solo algunas páginas?

Recomendaciones y mejoras:

- Corrección de estilo a todas las piezas gráficas (uso de mayúsculas y minúsculas en general)
- Recomendaría unos pantallazos de cómo se vería el proyecto AMIKA aplicado a través de la plataforma Zoom, y en el caso que se utilice a través de otras aplicaciones adicionales como Miro, Jamboard, Kahoot, etc.
- Poner una comparación en un mismo 'slide' de la presentación entre una hoja del cuaderno del alumno y diapositivas del docente para tener una idea en cómo se relacionan una con otra.
- Colocar descripciones cortas sobre los personajes, además de sus nombres. Incluir tal vez sus metas y en qué tipo de actividades van a estar presentes. No es necesario poner 'lineup', ni el nombre de la artista.
- Validar actividades en clase con alumnos y profesores, para tener una idea también de cuánto dura cada actividad (y poder indicar esto en la misma guía del docente).
- No se coloca el rango de edades ni grado escolar de los niños usuarios. Es importante colocar esto, sobre todo si van a haber actividades para los distintos rangos de edades y/o grados escolares.
- Tener mockups de varias vistas de la plataforma virtual, para tener una idea de cómo está articulado el aprendizaje.
- Indicar cuantas actividades y horas de aprendizaje ofrece AMIKA.
- Realizar un pequeño teaser promocional del producto, que incluya una voz en off del personaje principal.

Atentamente,



MARIA JOSÉ CAMPOS



Anexo 6: Juicio de pares- Carta de Rudy Ivanoff Ascue

Lima, marzo 2022

**Señores, Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú**

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "AMKA" diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al analizar y revisar el proyecto minuciosamente, encuentro que cumple satisfactoriamente con el objetivo que se ha planteado: "Diseñar un juego de mesa (juego de rol) que promueva el desarrollo de habilidades emocionales como empatía, socialización y autonomía".

Además, tengo las siguientes observaciones que no me quedaron claras en el juego. Por ejemplo, hay tres dimensiones señaladas en el objetivo: empatía, socialización y autonomía. Sería conveniente indicar, de forma explícita, una actividad o actividades para cada dimensión en el libro de actividades. Es probable que las tres se trabajen de forma integrada, por lo que sería conveniente enfatizar en alguna, dependiendo de la actividad.

Con respecto a la segunda innovación, no queda claro como podrían ser incorporadas o como funcionarían estas otras actividades que quiera agregar el docente. Además, se expone sobre una guía virtual que no está en los ítems enviados.

Atentamente


NOMBRE Y FIRMA DE EXPERTO

Anexo 7: Juicio de pares- Carta de Lileya Manrique

Lima, 10 de octubre 2022

Señores, Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "AMIKA" diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El proyecto "AMIKA" busca transmitir a los niños la importancia de interactuar con sus compañeros de clase a través del juego. Para ello, toma en cuenta el desarrollo del pensamiento mágico de los niños de estas edades y parte de situaciones fantásticas y divertidas para capturar la atención de los niños y niñas, resolviendo misterios y ayudando a reconocer las emociones involucradas. Además, el proyecto "permite a la profesora integrar otros juegos y materiales de clase", lo cual aporta versatilidad y funcionalidad para la función docente.

Desde el aspecto educativo, es preciso señalar que el tipo de material lúdico debe propiciar el juego colaborativo y la idea de ganar-ganar más que de competir. De otro lado, será importante cuidar que los personajes no representen estereotipos de género.

Al analizar y revisar el proyecto, encuentro que cumple satisfactoriamente con los objetivos que se ha planteado: fortalecer el desarrollo socioemocional en los preescolares; incentivar la interacción entre los compañeros de clase; y, por último, que los niños desarrollen su creatividad y se diviertan jugando. Por último, queremos destacar la relevancia del proyecto que aporta al desarrollo socio-emocional del niño y niña en edad preescolar, a través del uso de espacios virtuales y materiales físicos que se complementan.

Atentamente



Lileya Manrique Villavicencio
Docente
Departamento de Educación PUCP

Anexo 8: Juicio de pares- Carta de Evelyn Nuñez Alayo

Lima, 12 de octubre de 2022

Señores

Facultad de Arte y Diseño

Pontificia Universidad Católica del Perú

De mi consideración:

Por medio de la presente, me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto “AMIKA” diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al analizar el aspecto editorial de la guía de profesor virtual del proyecto minuciosamente, encuentro que puede cumplir con el objetivo que se ha planteado: instruir a los alumnos durante el juego AMIKA. Con respecto a las ilustraciones, están bien realizadas y reflejan un estilo tierno y de paleta de color cálida acorde al público objetivo, con el cual los niños y niñas conectarían. Sin embargo, tengo algunas observaciones que considero deben ser corregidas para mejorar la experiencia de la lectura de la guía:

1. La guía ha sido diseñada a doble página, aunque la exportación a PDF se ha realizado en páginas individuales. Ello dificulta la lectura de algunas secciones donde las imágenes aparecen cortadas, como por ejemplo, la página 12 y 13, 40 y 41. Si la guía va a ser distribuida, tanto de forma impresa como digital, se debería hacer los ajustes correspondientes.
2. En el índice, resulta un poco difícil seguir el número de página. Quizás se podría probar una alineación central. Además, falta actualizar el contenido de la Parte 3.

3. Delimitar de forma más evidente cada una de las tres partes. Se podría aplicar la solución gráfica (página con fondo a color y diseño) usado antes de la Parte 3, a manera de un separador.
4. Falta de consistencia visual: el cuerpo de texto de la introducción es más pequeño que en el resto de secciones, el puntaje debería ser igual. Del mismo modo, el estilo de los consejos difiere en las páginas 19, 21 y 22. Considerando la cantidad de páginas de la guía, debería usarse un solo estilo de consejos.
5. Problemas de legibilidad de algunos textos. Por un lado, el color verde claro no está generando suficiente contraste y se dificulta la lectura. Por otro lado, los subtítulos en itálicas y serif pierden fuerza visual, sobre todo cuando ocupan dos líneas.

Asimismo, dejo algunas sugerencias:

1. Reducir el interlineado del título de la portadilla.
2. El texto que acompaña los números en las cajas de color beige con los números grandes en color marrón, podría resaltar más.
3. La página 14 se ve un tanto vacía. Sería bueno probar otra diagramación.
4. Evaluar si es conveniente el uso de la tipografía con serif en itálicas, ya que aún no logra integrarse con las otras tipografías usadas en la guía.

Atentamente,



Evelyn Mabel Nuñez Alayo

Anexo 9: Juicio de pares- Segunda revisión de María José Campos

Lima, 8 de diciembre del 2022

**Señores, Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú**

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una segunda opinión objetiva respecto al proyecto "AMIKA" diseñado por la Bachillera PAULA POLO referido al diseño de juego de roles para reforzar el desarrollo socioemocional en preescolares durante la virtualización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Al analizar y revisar el proyecto minuciosamente, tengo las siguientes preguntas y comentarios:

- Sobre el prototipo del juego en el PPT: ¿Este va a ser utilizado por niños directamente, es decir van a clickear ellos? ¿O es solo como ejemplo para ver como es la dinámica al elegir ciertas opciones? Pondría en algún lugar cual es la función específica de este PPT. Entiendo por el manual del profesor, que el profesor puede modificar las actividades, ¿entonces el profesor puede editar el PPT?
- Sobre que los niños lean las instrucciones primero: En general es complejo controlar esto y el docente lo sabe. Hay que tener en cuenta que debe haber cierta flexibilidad y consejos sobre cómo hacer la explicación de las actividades didácticas fáciles de entender. Algo que se usa mucho son video tutoriales para las reglas de la mayoría de juegos de mesa hoy en día (tu manual de juego podría tener un video tutorial acompañándolo).
- Aconsejo que un profesor de primaria lea y de feedback de la guía del profesor un profesor de primaria. Para mí no fue muy claro leer la guía del profesor, me presenta más dudas que respuestas, pero tal vez sea mi percepción y sí sea adecuado para el público. Es muy importante que la guía sea clara para los profesores de primaria.

- El video: Está muy bien y acorde a la línea que se trabaja, pero hay que subir el nivel de la voz que se pierde porque la pista de la música está más alta. Aporta en la narrativa y en la inmersión. ¿Van a haber más de un video? En la guía decía que iban a haber 3.
- ¿Va a funcionar la página web? Chequea bien que tus links funcionen, o que lleven a un pantallazo de En construcción (un JPG en Drive con un mensaje que aún está en proceso con tu línea gráfica).
- Hay que colocar la duración aproximada del juego en la guía del profesor y/o el manual. Es importante para el profesor saber cuán larga es la actividad para programarla dentro de su clase.
- Los elementos que has elaborado (video, guía, PPT, libro de actividades y manual de juego), son parte de un demo, ¿cierto? Es importante que pongas en algún sitio que son un demo y que no son la versión final que sale al mercado/al público.

Aparte de eso mis felicitaciones, el proyecto muestra mucho potencial y a nivel gráfico, creativo y de ilustración está espectacular.

Atentamente



MARÍA JOSE CARMEN CAMPOS RUNCIE