

Bienestar emocional infantil: el libro ilustrado como auxiliar en la salud mental

Children's emotional well-being: the illustrated book as an aid in mental health

Xiadani Giselle Gómez Guzmán

Alumna de Diseño y Comunicación Visual en la FESC UNAM.

g.gige10@gmail.com

Dra. Aurora Cecilia Godínez Vázquez

Profesora de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán UNAM.

ceci_1104@hotmail.com

Dedicado a Fernanda López, Marco Montalvo y Susana Hernández, quienes fueron una pieza fundamental del trabajo de investigación.

Resumen

Esta investigación presenta una revisión del bienestar emocional infantil como punto clave para obtener una salud mental favorable, considerando, de igual forma, las estrategias de aprendizaje que son fundamentales en la enseñanza hacia los infantes. Es así que se desglosa el desarrollo de la creación de tres libros ilustrados didáctico - educativos considerados productos de diseño cuyo contenido conformado por cuentos y actividades funcione como herramienta a fin de proporcionar información que permita identificar, comprender y enfrentar de manera adecuada las emociones negativas de tristeza, enojo y miedo.

Palabras clave: Salud mental, Bienestar emocional infantil, Libro ilustrado

Abstract

This research brings forward a review of the child's emotional well-being as a key point to obtain a favorable mental health, taking into account learning strategies which are fundamental for teaching towards infants. This is how the development of three didactic-educational illustrated books breaks down which are considered as design products which content is formed by tales and activities works as a tool in order to provide information that allows to identify, understand and deal adequately with the negative emotions of sadness, anger and fear.

Keywords: Mental health, Child emotional well-being, Illustration book

Introducción

El bienestar emocional como parte fundamental de la salud mental deriva de su desarrollo a una edad temprana a fin de obtener interacciones sociales favorables a futuro, por lo tanto, es necesario cavilar las emociones como punto clave en la cognición del individuo, la problemática radica en que estas no son comprendidas y tratadas favorablemente. De esta manera, es posible considerar a los infantes **como** el usuario decisivo para referir la creación de un producto adecuado, a fin de solventar dicho problema.

El diseño en la actualidad goza de una mayor aceptación por parte del público; retratado como un área capaz de producir herramientas que sean de ayuda, se ha considerado factible la creación de un libro ilustrado, permitiendo así el derroche de creatividad. La mejor manera de abordar el tema fue por medio de la metodología centrada en el usuario, ya que permite trabajar de primera mano con el consumidor a quien va dirigido el producto, de igual forma, la información obtenida gracias al acercamiento con expertos permitió el desarrollo de cuentos y actividades a fin de identificar y comprender las emociones de tristeza, miedo y enojo, consideradas dentro del espectro negativo más complejo de tratar.

Una vez obtenidos los libros en físico, se realizó un testeo a fin de obtener una valoración por parte de los usuarios, en estos se recabaron resultados favorables respecto a la información proporcionada, el aprendizaje obtenido y el diseño del producto. Cabe mencionar que en lo referente a los artículos que tienen como objetivo el público infantil siempre debe considerarse que la innovación es el eje principal; así mismo, no es responsable asegurar que dichos libros didáctico – educativos, reemplacen por completo las enseñanzas adquiridas por quienes les rodean, es necesario que el infante se encuentre en constante reforzamiento de sus aprendizajes.

1. Estado del arte

Si bien, la salud mental se desarrolla a temprana edad, no siempre se logra de forma adecuada y para ello en este apartado investigativo se considera al factor emocional como el medio primordial del cual se desprende un completo desarrollo social y psicológico.

Entendida la emoción a manera de una respuesta fisiológica activa - subjetiva de un individuo hacia factores externos que posibilita interacciones colectivas exitosas, es necesario considerar sus funciones. Cabe destacar la adaptativa como el que opera por igual a través del desarrollo del ser humano para todos, lo único que cambia es el modo en que el sujeto responde ante ellas. En cuanto a los aspectos sociales y motivacionales, las emociones permiten una intercomunicación efectiva una vez que comprendemos el lenguaje no verbal. El establecer una conexión empática con quienes nos rodean contribuye a una mejor experiencia en grupo (Chóliz, 2005).

Es así que, retomando las ideas de los psicólogos Plutchik (1980), Bisquerra (2000) y Goleman (2003) acerca de la existencia de emociones principales, de las cuales, al combinarse derivan otras, es posible unificar las similitudes encontradas en sus propuestas, obteniendo de esta manera las emociones básicas en miedo, ira, tristeza y alegría.

Es necesario apuntar la clasificación de Bisquerra (2003) donde se catalogan como positivas -alegría- y negativas -miedo, ira y tristeza-. Es fundamental que dentro del bienestar emocional el individuo desarrolle su capacidad de enfrentarse a ambas, recordando que es parte del común social encontrarse emocionalmente en las dos posibilidades. Ahondar en las emociones básicas negativas (*ebn*), permitirá a los infantes ser conscientes de las funciones que estas confieren respondiendo a las preguntas: ¿qué estoy sintiendo?, ¿por qué lo siento? y ¿qué hago ante ello?

Resulta fundamental reconocer las emociones en el aspecto infantil, por lo que, inicialmente la psicóloga Levine (1995) menciona que la mayoría de las veces los niños canalizan la tristeza tras experimentar un resultado negativo, ante el cual consideran que no lo pueden enfrentar, generando una idea de impotencia (Cuervo y Izzerd, 2007). Por otro lado, al hablar de enojo, de acuerdo con el psicólogo Berkowits (1990), es producido debido a una estimulación aversiva, como lo son ataques contra los valores morales de un individuo o, destacando la mención de los profesores Campos y Stenberg (1981) restricción y/o agresión física -castigos corporales- y/o psicológica (Chóliz, 2005). En función de la reacción hacia el miedo esta permite una respuesta veloz, ya sea de escape o evasión respecto a una situación peligrosa; Bisquerra (2000) afirma una clasificación de dos formas: situaciones naturales -reales- e imaginarias -creadas por un constructo social- (Reyes; Reidl, 2015).

Derivado de lo anterior, el bienestar emocional infantil hace especial énfasis en las habilidades sociales y emocionales que desarrolla un individuo en los primeros años de vida, porque es ahí donde empezará a sortear pequeños retos que pondrán a prueba y fortalecerán o disminuirán su inteligencia emocional. De acuerdo con lo mencionado por la pedagoga Jiménez (2005), las primeras permiten al sujeto comportarse de manera socialmente aceptada. Así, el primer acercamiento del infante se genera en su proceso escolar, permitiendo retroalimentar -a través del diálogo y la práctica- su intercomunicación a fin de modificar o potencializar sus actitudes y acciones. Por otro lado, las segundas se relacionan con la comprensión emocional, posibilitando al sujeto reconocer, aceptar y expresar, a la par de respetar los sentimientos ajenos y trabajar la empatía.

Respecto a la teoría pedagógica, las estrategias de aprendizaje permiten al niño recuperar el conocimiento aprendido, llevándolo a la práctica en su vida cotidiana. A fin de que estas sean realizadas de manera exitosa, es necesario considerar ciertos parámetros entre los cuales destaca la iniciativa del alumno a fin de mostrar interés en la información proporcionada; a la par que deben estar orientadas a la

ejecución de cada etapa y edad del público (Ortiz *et al.*, 2007). Gracias a esto, es fundamental tomar en cuenta los procesos a los que recurren los individuos a fin de desarrollar sus habilidades.

De esta manera los modeladores y lingüistas Bandler y Grinder (1988) proponen el sistema sensorial de aprendizaje (VAK) basado en lo visual -aquel que capta información con la vista-, el auditivo -emplean sus oídos como canales- y el kinestésico -aprenden a través del tacto-. Enfatizando lo que menciona en una entrevista la pedagoga Rodríguez (2022) “los tipos de aprendizaje son fundamentales en mi práctica docente porque no tenemos solamente un niño que aprenda observando, [...] que aprende escuchando y [...] que aprende solamente tocando [...] sino que ellos necesitan vivir para poder aprender” (pág. 4).

Es así que, llegando a la teoría del diseño editorial respecto a la ilustración, es pertinente destacar la información proporcionada por la artista Ibañez (2011), quien considerando como sujetos de dicha investigación a infantes de 7 y 8 años, rescata la importancia que recae en el ilustrador acerca de su capacidad del primer acercamiento social. Aunado a esto, es en esta edad cuando comienza a producirse el interés por la literatura más realista aunque corta. De igual forma, propone la clarificación de la etapa de sistematización, formando la relación color - objeto - sensación, funcionando como eje en la consideración de una paleta funcional y llamativa.

Dentro de la gran variedad de libros acerca de salud mental enfocados a niños y niñas que se encuentran hoy en día, cabe destacar los escritos por García (2021 y 2022), escritora española especializada en neurociencia infantil. En esta serie de historias ilustradas publicadas se presentan situaciones cotidianas respecto al nerviosismo, enojo y miedo; cuyo contenido permite observar lecturas que posibilitan al lector aprender sobre la validación de sus emociones.

2. Planteamiento del problema

La salud mental en México presenta uno de los mayores retos dentro del contexto de bienestar social. En consonancia con el director general del Hospital

Psiquiátrico Infantil “Dr. Juan N. Navarro”, Emmanuel Sarmiento Hernández menciona que “es indispensable atender la salud mental de las infancias y adolescencias, ya que más de 50% de los problemas mentales en la edad adulta [...] iniciaron durante las etapas del desarrollo” (OMS, 2022: 2).

El Instituto de Simetría y Evaluación Sanitaria explicó que en 2019, 40 millones de individuos, incluidos niños, niñas y adolescentes, sufrían un trastorno de comportamiento disocial, tales comportamientos que pueden transgredir las leyes o normas apropiadas para la edad (OMS, 2022), aunado a esto se encuentra la normalización de la violencia en México donde en, prácticamente, todos los estados de la República ocho de cada diez personas son agredidas de forma física, verbal, psicológica, sexual o patrimonial (Carbajal *et al.*, 2006).

La salud mental corresponde, no sólo como elemento indispensable dentro de la conducta comunitaria, sino también en el espectro del crecimiento individual. Es fundamental reconocer la importancia que dicho tema ha adquirido con el tiempo, tanto así, que ahora forma parte de la educación básica; sobre todo después de ser nosotros partícipes de una pandemia, sin embargo, no es suficiente. Esta área compete al funcionamiento y comprensión de diversos factores siendo el desarrollo emocional el motivo principal de interés.

Las primeras interacciones emocionales se presentan en el núcleo familiar, posteriormente en el ámbito escolar y a la par del ambiente y contexto social (López *et al.*, 2021). Si las experiencias con el entorno se forjan de manera positiva se obtendrán vínculos afectivos saludables, mientras que cuando son negativas se generan conductas de riesgo (Lamas, 2013). Es por ello por lo que se debe trabajar de primera mano a nivel cognitivo en la etapa infantil con el fin de desarrollar habilidades eficientes a lo largo del crecimiento.

La disciplina del diseño es un espacio que ha permitido el derroche de creatividad en su función. Gracias al tiempo y al cambio social en el que vivimos, se ha aceptado al profesional como pieza clave dentro de sus herramientas de trabajo en diferentes áreas. Actualmente dicha labor cuenta con oportunidades en las

ocupaciones que se presentan cotidianamente así se crean condiciones que favorecen el diseño para niños, los cuales se encuentran en el inicio de su cosmovisión hacia la vida. Esto obliga al diseñador a responsabilizarse de lo que muestra frente al usuario, el cual puede ser un público bastante complicado al cual apuntar; también es fundamental recordar que su participación en la sociedad es más activa de lo que se cree. El dejar que los infantes sean honestos respecto a su visión del mundo, ayuda a que los adultos que les rodean se vuelvan empáticos con ellos, logrando de esta manera un mejor desarrollo en sus entornos.

Puntualizando la trascendencia de escuchar a las infancias respecto a sus habilidades y procesos emocionales; destaca que todas las emociones tienen alguna función que les confiere utilidad y relevancia, incluso aquellas que se consideran desagradables poseen funciones importantes en la adaptación comunitaria y personal. De esta forma, se propone que estas se vuelvan integrantes de la base identificable y llevadera, a fin de permitirle a niñas y niños que acepten dichas “negativas” como parte del proceso humano.

Dentro del marco resolutivo se ha decidido trabajar con una herramienta dispuesta ya conocida: el libro ilustrado. Fuera de lo que se pensaría, sigue siendo funcional en el proceso de acercamiento clave en el desarrollo cognitivo, especialmente porque de acuerdo con la edad se presentan necesidades concretas que se ajustan a la ilustración y redacción del contenido, permitiendo de esta manera la atención adecuada a cada etapa (Ibañez, 2011).

Como consecuencia de esto, llegamos a las siguientes preguntas que buscarán ser respondidas en este trabajo:

- ¿Cuál es la importancia de la salud mental en los infantes?
- ¿Qué es y cómo funcionan las emociones?
- ¿Cómo desarrollar de manera efectiva el bienestar emocional infantil?
- ¿Cuáles son las formas de aprendizaje infantil y su aplicación metodológica?
- ¿Qué impacto tienen las ilustraciones y textos cortos en la comprensión didáctico - educativa de los niños y niñas?

3. Objetivos

Como principal objetivo se pretende motivar y promover el bienestar psicológico a un nivel emocional: primero presentado ante el lector historias relacionadas con sus emociones a fin de que se sienta identificado y se le permita comprender la normalidad de la emoción y aprender a sobrellevarla; posteriormente se presentarán actividades en las cuales el usuario llevará a la práctica el alcance de sus indicadores emocionales, esto es, se le permitirá indagar libremente acerca de cómo y por qué se siente así, asegurando que todo sea trabajado en un ambiente de respeto. Finalmente, se espera que niñas y niños aprendan habilidades sociales saludables y maneras eficientes de enfrentarse a problemas futuros.

4. Planteamiento teórico - metodológico

Como ya se mencionó anteriormente, esta investigación deriva de la comprensión sociológica -la salud mental enfocada al bienestar emocional infantil y del diseño - el libro ilustrado-. Comprender las nociones sustantivas permitirá situar los fundamentos del abordaje metodológico y la propiedad de diseño de manera asertiva.

El diseño centrado en el usuario (DCU) centra su filosofía en la aportación del consumidor durante todas las fases de desarrollo de un producto a fin de garantizar la eficacia del mismo, cumpliendo así la utilidad y satisfacción de sus necesidades (Garreta y Mor, 2011). De esta manera, cada ciclo del proceso resulta clave, pues al tratarse de un sistema interactivo ayuda a planificar las etapas.

Es así que en primera instancia se realiza el análisis referente a la recopilación de información y su interpretación, esto es, identificar los requisitos del usuario - necesidades, limitaciones- dentro de un marco de observación en su contexto natural.

Gracias a la primera parte de las teorías, se realizaron dos entrevistas a expertos en sus áreas -pedagógica y de diseño- con la intención de enriquecer la

información ya obtenida. De esta manera, se permitió un esclarecimiento respecto a los temas principales a tratar.

Una vez clarificada la información previa respecto a la problemática social y desarrollando la respuesta del proyecto de diseño, fue posible identificar la limitación del usuario en infancias de 7 y 8 años; a fin de remarcar la importancia de su desarrollo intelectual e interacción con el medio de manera intencional. Al mismo tiempo, en sus necesidades se observan el reforzamiento de conocimiento referente a sus habilidades emocionales y finalmente, dentro de sus limitaciones se puede recalcar el hecho de tratarse de un público difícil, pues mantener su atención y concentración es considerado un reto.

Es así que, con el fin de ponderar en el tema de las habilidades emocionales y estilo de aprendizaje de las infancias, se realizó una encuesta y acercamiento en la Escuela Primaria Fernando Orozco y Berra, turno matutino, al Grupo 2do. "A", Cuautitlán Izcalli, Edo. de México, el 20 de septiembre del 2022. El objetivo fue la obtención de datos generales -cuantificables- sobre los infantes en el ámbito escolar y familiar, así como también el contacto directo hacia los mismos a fin de conocer su comportamiento en un entorno no controlado.

En la primera parte se pidió a los alumnos que escribieran su nombre en hojas blancas a fin de comenzar una relación más directa con ellos (observar figura 1); en segunda instancia se realizó una encuesta de cinco preguntas (edad, ¿con quién vives?, ¿tienes mascotas?, ¿qué actividad te gusta hacer más?, ¿quién te ayuda a hacer tu tarea?) a un total de 28 infantes. Los resultados más importantes fueron los siguientes: 53.57% de ellos viven con ambos padres y hermanos, al menos 57.14% aprenden de manera kinestésica y 64.28% realiza la tarea con su mamá, siendo ella el acercamiento principal hacia su figura adulta.

Figura 1.
Ejemplo de la actividad “Escribe tu nombre”.



Nota. Escaneo digital de la imagen original.

Gracias a la clarificación de la investigación proporcionada por los niños y niñas, se obtuvo la premisa del complemento del libro ilustrado, obteniendo así la idea de un producto didáctico - educativo, cuyo contenido incluye cuentos y actividades referentes a cada una de las emociones básicas negativas.

Una vez concluido el apartado de Análisis, se continúa con la fase de Diseño, en este caso, tratándose de la línea gráfica editorial.

Para la tipografía (figura 2) se utilizaron dos fuentes, la primera (Report) es llamada Infant Character, imitando el trazo del niño a la hora de escribir (observar Gráfico 1). Para los títulos (Gabriele Childish) se utilizan serifas, logrando aplicar diferentes tamaños y pesos visuales.

Figura 2.
Tipografías utilizadas.

REPORT	GABRIELE CHILDISH
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	0123456789
0123456789	! " # % & ' () = [] ^ _
! " # % & ' () = [] ^ _	

Nota. Gráfico propio realizado en Photoshop

En la redacción del cuento se dispone de un narrador en primera persona, a fin de que el infante pueda identificarse directamente con la historia. Posteriormente las actividades se trasladan a una narración en segunda persona, fungiendo como guía en caso de que el lector no cuente con uno.

En cuanto a la paleta de color (figura 3), el constructo social permite relacionar las emociones con estos, de esta manera, se decidió trabajar con cada una de acuerdo a las EBN. La tristeza se asocia con colores fríos, características de los tonos azules; el miedo se relaciona directamente con lo misterioso, el morado y violeta causan temor y el enojo se vincula a los colores cálidos, entre ellos el más significativo el rojo.

Figura 3.

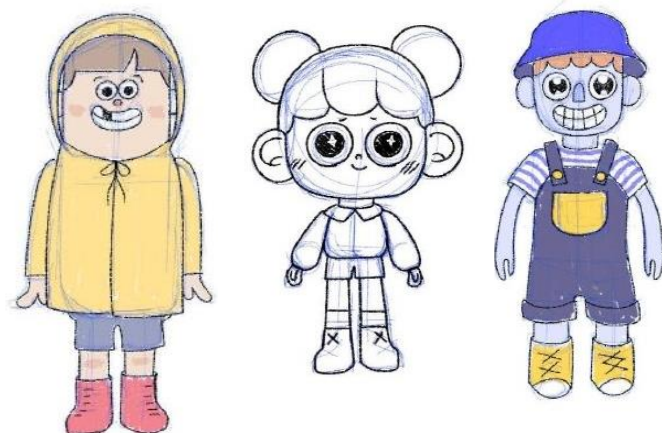
Colores seleccionados (tristeza, miedo y enojo)



Nota. Gráfico propio realizado en Photoshop.

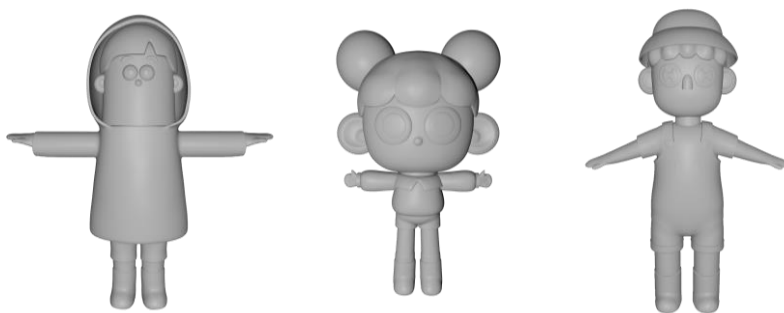
Los personajes fueron diseñados de acuerdo al guión del cuento; de igual forma, resulta fundamental considerar el estilo gráfico obtenido gracias al acercamiento con los infantes. Su conocimiento general acerca de la figura humana no es considerada tan demandante, sin embargo, sí es puntual la atención al aspecto geométrico conformado por líneas curvas, suaves y naturales a fin de permitir una comodidad visual.

Así pues, se decidió seleccionar tres personajes a fin de utilizar en cada uno de los cuentos. De esta manera la figura 4 presenta el adecuado para cada libro.

Figura 4.**Diseño de personajes para cuentos.**

Nota. Gráficos propios, recuperados de los bocetos originales.

A fin de mantener la atención del infante sobre el desarrollo del cuento se decidió realizar los personajes en un formato de modelado 3D. Esto con el fin de resaltar las expresiones correspondientes, propiciando la empatía entre el lector y la lectura. En la figura 5 se pueden observar los modelados en crudo.

Figura 5.***Modelados de las emociones sin color.***

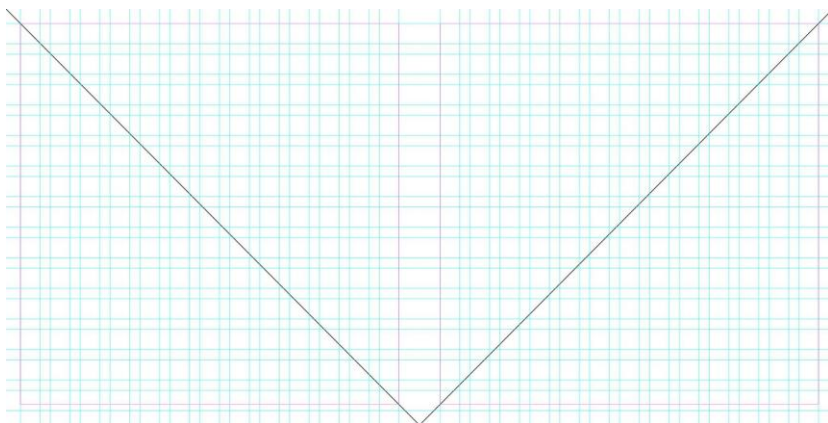
Nota. Gráficos propios, recuperados de los modelados originales.

Fue posible identificar la naturaleza descuidada del usuario respecto a sus materiales de trabajo, es así que se optó por un diseño grande pero atractivo obteniendo medidas de 20x20 cm con el producto cerrado y 20x40 cm al abrirlo. Se

decidió utilizar un margen invertido así como una retícula modular, facilitando la disposición de todos los elementos dentro del libro (observar figura 6).

Figura 6.

Margen invertido con retícula modular (13 filas y 13 columnas).

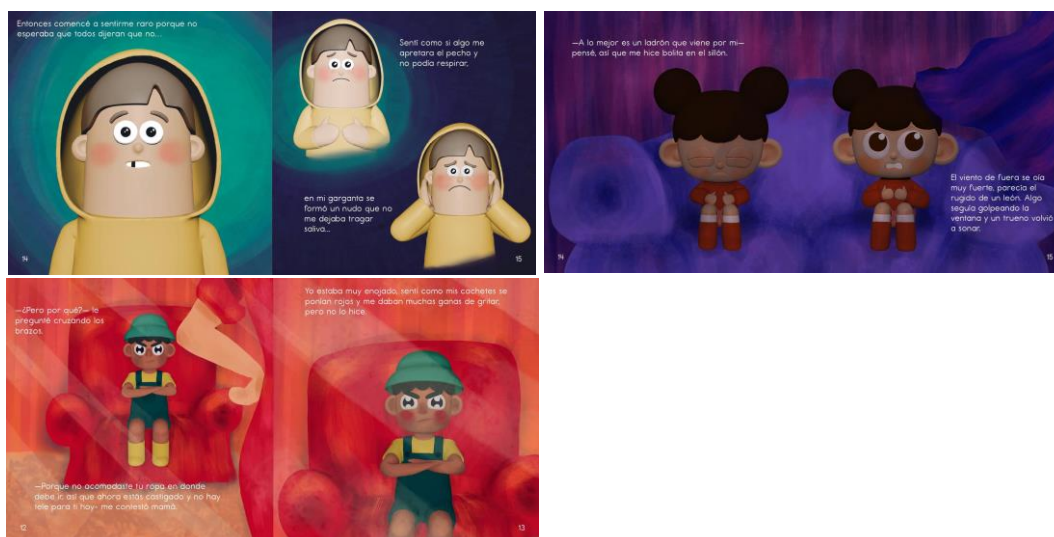


Nota. Gráfico propio realizado en InDesign.

Posteriormente, fue indispensable recrear la atmósfera, es así que cada ilustración de los cuentos aborda al protagonista en la situación inferida, demostrando su reacción ante el problema, explicando cómo se siente y canalizando de manera saludable su emoción (observar figura 7).

Figura 7.

Cuentos maquetados.

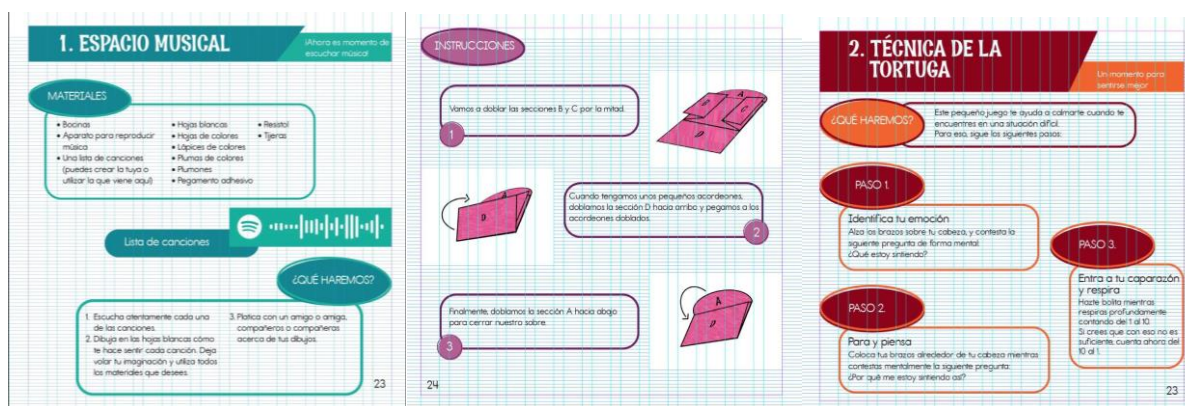


Nota. Gráficos propios, recuperados de los cuentos originales.

La redacción de las actividades se maqueto de manera similar en los tres libros, utilizando figuras redondeadas y rectas a fin de enfatizar los textos, los cuales, al mismo tiempo se trabajaban en blanco y negro (observar figura 8).

Figura 8.

Actividades maquetadas.



Nota. Gráficos propios, recuperados de los cuentos originales.

En el caso de las portadas, pretende mostrar al personaje principal enfatizando la expresión de cada emoción; sin embargo, aquí no se deseaba utilizar el modelado creado, sino ilustración en 2D agregando luces y sombras para generar volumen. De esta manera el infante se llevará una sorpresa al hojear el interior (observar figura 9).

Figura 9.

Portadas maquetadas.



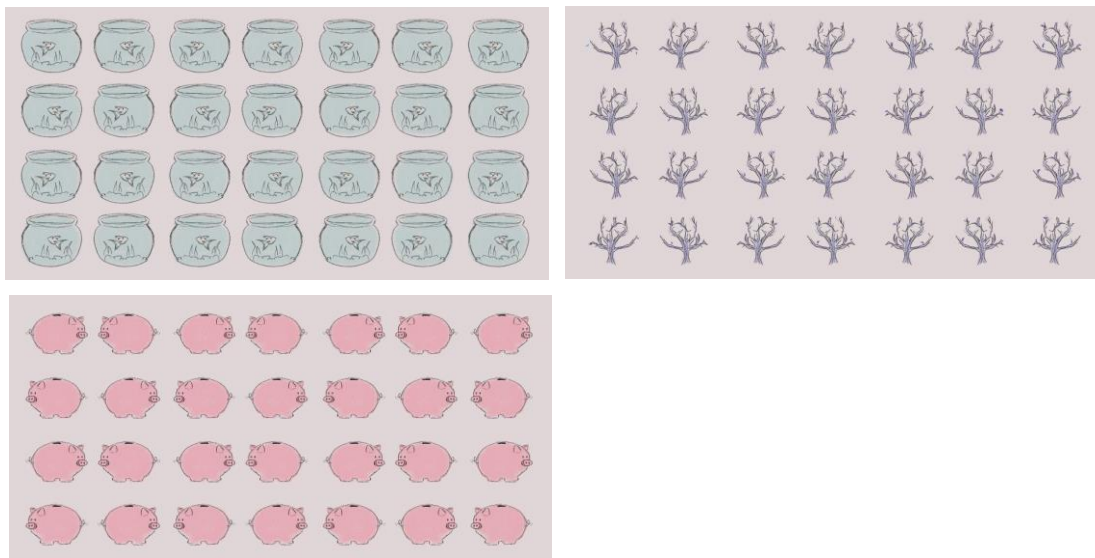


Nota. Gráficos propios, recuperados de los cuentos originales.

Las guardas, indicadas en la figura 10, se muestran directamente relacionadas con el cuento, es así que estas serán un misterio al inicio del libro, pero cobrarán sentido al final.

Figura 10.

Guardas finales.



Nota. Gráficos propios, recuperados de los cuentos originales.

Una vez terminada la fase de Diseño del DCU, se continúa con la parte de la *construcción*; esta no es otra cuestión que la realización final de los bocetos o ideas previas, se trata del armado casi total del producto.

En dicha investigación se decidió efectuar una prueba de calidad con el público dentro de la fase de *construcción*; así pues, en caso de requerir modificaciones significativas, estas serían corregidas antes de la obtención de la impresión. Durante

el pre - testeo se obtuvieron comentarios positivos respecto al producto (indicadas en la tabla 1), no obstante, el usuario hizo notar que el texto “no continuo” le impedía una lectura prolija. Gracias a esto se realizó la modificación necesaria.

Tabla 1.

Comentarios generales del pre – testeo.

Usuario	Edad	Comentario
Niño	7	“El libro estuvo muy bonito, me dió mucho miedo cuando vi el monstruo que estaba en el libro. Se me complicó leer las palabras que estaban separadas”.
Niña	7	“Me gustó mucho cuando el niño abrazó a su pez y se sintió bien, a veces también me gusta recibir abrazos después de llorar. Los dibujos de los libros son muy bonitos”.

Finalmente, la fase de Evaluación es determinada por la obtención de los libros finales y la valoración de los mismos. El testeo fue realizado con el mismo grupo (2do. “A”) de la Escuela Primaria Fernando Orozco y Berra; con el fin de tener un mejor control sólo se trabajó con seis infantes en total, tratándose de tres niños y tres niñas. Las lecturas de los cuentos se realizaron al leer en conjunto e interactuando directamente con los libros, posteriormente se les entregaron hojas para realizar una de las actividades incluidas en cada uno de los materiales impresos.

Con el afán de conseguir información cuantitativa respecto a la opinión general del público fue aplicada una encuesta con oraciones referentes a los aspectos positivos y negativos del diseño, la ayuda y el aprendizaje del material didáctico. Así mismo, se presentaba una escala likert con valor numérico que permite obtener los siguientes datos:

El 96.6% de los usuarios consideran atractivos los elementos de diseño y el 80% concuerda en que no hay imágenes que les resulten desagradables.

El 91.6% de los usuarios consideran que el material y la información mostrada les es útil.

Para el 100% de los usuarios el material no es difícil de entender así como al 86.6% de los usuarios a primera vista el material les pareció fácil de comprender y el 96.6% coincide en que la terminología utilizada les es familiar.

5. Conclusiones

A lo largo de dicho trabajo se pudo corroborar que el infante como usuario es más complejo de lo que uno podría imaginar, sin embargo, es muy enriquecedor trabajar de primera mano junto a ellos ya que esto fortalece el uso adecuado de imágenes y textos en el desarrollo cognitivo de cada etapa y la identificación de la estrategia de aprendizaje adecuada.

La importancia de la salud mental a temprana edad resulta en una consideración que se suele pasar por alto, por ello es necesario brindarles herramientas a los infantes que les permitan desarrollar y comprender sus habilidades emocionales y sociales, por lo tanto, es posible afirmar que los libros ilustrados didáctico - educativos funcionan como un buen punto de partida para motivar y promover el bienestar psicológico a nivel emocional de los infantes. Proporcionan al lector, información acerca del reconocimiento y reacción adecuada para cada emoción básica negativa y complementando de manera dinámica por medio de actividades, se espera que a través del juego y la convivencia estos sean de ayuda en la vida diaria de los usuarios.

Referencias

Acevedo Flores, R. (2013). *Erase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños*. España: Jaguar.

Carbajal, L., Copto, A., López, H., & Reynés, J. N. (2006). Violencia intrafamiliar. Un punto de vista. *Acta Pediátrica de México*, vol. 27 (núm. 1), p. 50 - 52.

- Castro, S., & Guzmán, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de investigación*, vol. 58, pp. 83 - 102.
- Chóliz Montañés, M. (2005). *Psicología de la emoción: el proceso emocional*. Departamento de Psicología Básica (Universidad de Valencia). Página de Mariano Chóliz Montañés, pp. 1 - 34.
- Cuervo, A., & Izzedin, R. (2007). Tristeza, Depresión y Estrategias de Autorregulación en Niños. *Tesis Psicológica* (núm. 2), pp. 35 - 47.
- Díaz Muñoz, I. P. & Pardo Piedad, R. (2019). *Las emociones de ira, alegría, miedo y tristeza en niños de 4 a 5 años del I.E.D. San Cayetano de Bogotá*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- García, T. (2022). *¿Qué necesito cuando tengo miedo – libro cartón?* BEASCOA, 22 p.
- García, T. (2022). *¿Qué necesito cuando estoy nervioso?* BEASCOA, 48 P.
- García, T. (2021). *Guía para madres y padres imperfectos que saben que sus hijos también lo son*. B de Bolsillo, 240 p.
- García-Viniegras, C. R. V. & González Benítez, I. (2000). La categoría bienestar psicológico. Su relación con otras categorías sociales. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, vol 16 (Núm. 6), pp. 586 - 592
- Garreta Domingo, M., & Mor Pera, E. (2011). *Diseño centrado en el usuario*. Universidad Oberta de Catalunya (UOC), pp. 1 - 58
- Hembree, R. (2010). *El Diseñador Gráfico: Entender el diseño gráfico y la comunicación visual*. Blume.

- Ibáñez Juan, M. C. (2011). *LA ARAÑA TACAÑA. Escribir e ilustrar un libro infantil*. Universidad Politécnica de Valencia. Instituto Cartográfico Valenciano, núm. 5.3, pp. 1 - 165
- Jiménez Galván, A. (2005). *Estrategias para el desarrollo de habilidades emocionales y sociales del niño de 4 a 11 años*. México, Facultad de Estudios Profesionales Acatlán, pp. 1 - 183
- Kohan, S. A. (2016). *Escribir para niños*. Barcelona. Alba Editorial.
- Lamas, M. C. (2013, julio 15). Educación emocional, contribución de la escuela a la salud mental infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 63 (núm. 3), pp. 11 - 10.
- López - Pereyra, M., Gómez Vega, M. d. P., Armenta - Hurtarte, C. & Puerto Díaz, O. (2021, julio-diciembre). El bienestar emocional en las niñas y los niños. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, vol. 1 (núm. 2), pp. 53 - 70.
- McCannon, D., Williams, Y., & Thornton, S. (2009). *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Barcelona. Editorial Acanto S.A.
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Trastornos mentales*. Centro de prensa. Consultado el 10 de octubre 2022 en <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>
- Ortiz, L., Salmerón, H. & Rodríguez, S. (2007). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación infantil. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 11 (núm. 22), pp. 1 - 22.
- Panigua, M. N. R. (2016). Marcadores del desarrollo infantil, enfoque Neuropsicopedagógico. *Fides Et Ratio. Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, vol. 12 (núm. 12), pp. 1-10.

- Reyes, V. & Reidl, M. (2015) Apego, miedo, estrategias de afrontamiento y relaciones intrafamiliares en niños. *Psicología y salud*, vol. 25 (núm. 1), pp. 91 - 101.
- Rodríguez Galván, R.P. (2022) *Entrevistas realizadas con fines informativos para el Seminario Integral de Investigación (Agosto - Diciembre 2022)*. Anexo 1 y 2, pp. 1 - 6. Consultado el 10 de octubre 2022 en: https://docs.google.com/document/d/1FjXSO_S9y9jBtuCXYBk_gRRosgtlWBI9eLo1yIPJ7tc/edit
- Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Arte de ilustrar libros infantiles: Concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona. BLUME (Naturart).
- Secretaría de Salud. (2022, septiembre 14). *Más de 50% de trastornos mentales en la edad adulta iniciaron en la niñez y la adolescencia*. Gobierno de México. Consultado el 10 de octubre 2022 en: <https://www.gob.mx/salud/prensa/467-mas-de-50-de-trastornos-mentales-en-la-edad-adulta-iniciaron-en-la-ninez-y-la-adolescencia?idiom=es>
- Tae Lopez, C. (2020). *Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz*. Chile. Universidad Mayor, Escuela de Animación Digital.
- Utanda, M. d. C., Cerrillo, P. C., & García Padrino, J. (Eds.). (2005). *Literatura infantil y educación literaria*. España. Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.