



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TEMA:

Diseño de guía interactiva para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19.

AUTOR:

Jean Carlos, Morocho Calderón

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADO EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Lcdo. Washington Quintana Morales, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Jean Carlos Morocho**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR (A)

f. _____

Lcdo. Quintana Morales, Washington, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, a los 11 días del mes de septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Jean Carlos Morocho Calderón**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de guía interactiva para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19**, previo a la obtención del Título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 11 días del mes de septiembre del año 2020

f. _____

Jean Carlos Morocho Calderón



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

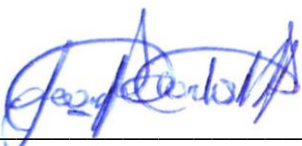
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Jean Carlos Morocho Calderón**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de guía interactiva para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 11 días del mes de septiembre del año 2020

f.  _____

Jean Carlos Morocho Calderón

REPORTE DE URKUND

[VOLVER A LA VISTA GENERAL DEL ANÁLISIS](#) ↺ ↻ ↓ ? | CONFIGURACIÓN ∨

REMITENTE: washington.quintana@cu.ucsg.edu.ec ARCHIVO: Tesis Guía Interactiva Jean Carlos Morocho.doc SIMILITUD: 1 %

COINCIDENCIAS **FUENTES** **DOCUMENTO COMPLETO**

MOSTRAR EN EL TEXTO

Citas Paréntesis Diferencias detalladas de texto

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO



CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TEMA:

Diseño de guía interactiva para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por haberme dado las fuerzas necesarias, la sabiduría e inteligencia durante todo este proceso, sé que sin la ayuda de él nada hubiera sido posible.

Gracias a mis padres que desde un principio fueron ese motor, el cual me impulso a tomar decisiones trascendentales en la vida, aquellos que me enseñaron que con amor y mucho sacrificios se logran grandes cosas, que cuando uno ama lo que hace, no hay barreras que impidan nuestro crecimiento tanto espiritual como profesional, gracias padres por su gran ejemplo de lucha y constancia, gracias por los valores y principios que me han inculcado, ya que eso me ha enseñado a ser mejor persona cada día.

Quiero expresar mi agradecimiento a mi tutor Washington Quintana por su ayuda ya que, gracias a él y a sus conocimientos he podido culminar con éxito esta tesis.

No quiero despedirme sin antes agradecer a mi esposa una persona maravillosa a la cual ha estado conmigo en todo momento apoyándome siendo ese pilar fundamental en mi vida.

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico mi trabajo de titulación a MI MADRE, ya que ha sido quien ha estado a mi lado apoyándome, mi pilar fundamental y mi motivación en este proceso tan complejo, pero a la vez tan gratificante.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Will Alberto Vergara Macías, Mgs.

Delegado

f. _____

Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms

Delegado

f. _____

Ing. Félix Enrique Jaramillo Valle, Mgs

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

Lcdo. Quintana Morales, Washington, Mgs.

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1 Planteamiento del Problema.	3
1.2 Objetivos del proyecto.....	5
1.2.1 Objetivo General	5
1.2.2 Objetivos Específicos.....	5
2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	6
2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación.	6
2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.	9
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.....	13
2.2 Análisis de proyectos similares.	22
2.2.1 Proyecto 1: Árbol ABC.com	22
2.2.2 Proyecto 2: Súper Saber.....	24
2.2.3 Proyecto 3: Even Better	25
3. PROYECTO	27
3.1 Criterios de Diseño.	27
3.1.1 Estilo de diseño	27
3.1.2 Formato	28
3.1.3 Retícula.....	28
3.1.4 Tipografía.....	31
3.1.5 Cromática	33
3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales.....	36
3.2.1 Bocetos del identificador gráfico	36
3.2.2 Boceto de pantalla inicial	40
3.2.3 Bocetos de pantalla de íconos multimedia.....	43
3.2.4 Bocetos de pantalla de menú principal	47
3.2.5 Bocetos de gráficas de las zonas del contenido	49
3.2.5. Bocetos de diseños de los íconos	62
3.3 Evaluación de Artes iniciales.....	64
3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.	68
3.5 Implementación y evaluación de la guía interactiva.	92

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	96
4.1 Conclusiones.....	96
4.2 Recomendaciones.....	97
5. BIBLIOGRAFÍA	98
6. ANEXOS	103

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Portada de Árbol ABC.....	22
Figura 2. Pantalla de juegos interactivos de Árbol ABC.....	23
Figura 3. Pantalla de actividades interactivas de Árbol ABC.	23
Figura 4. Portada de bienvenida de Súper Saber.	24
Figura 5. Ilustraciones dentro de Súper Saber.....	25
Figura 6. Pantalla de inicio de Even Better.	26
Figura 7. Parte de los juegos interactivos de Even Better.....	26
Figura 8. Retícula de la pantalla de inicio de la guía interactiva.....	29
Figura 9. Retícula de la pantalla de los íconos multimedia de la guía interactiva.	30
Figura 10. Retícula de la pantalla del menú principal de la guía interactiva.30	
Figura 11. Retícula de la pantalla del contenido general de la guía interactiva.	31
Figura 12. Tipo de letra Century Gothic..	32
Figura 13. Tipo de letra Fredoka One.	32
Figura 14. Tipo de letra Monsterrat Extrabold.	33
Figura 15. Tipo de letra Kids Zone.	33
Figura 16. Colores utilizados en el proyecto ÁRBOL ABC.....	34
Figura 17. Cromática de la guía interactiva.....	35
Figura 18. Boceto propuesta 1 del identificador gráfico.	36
Figura 19. Propuesta 1 del identificador gráfico.	37
Figura 20. Boceto propuesta 2 del identificador gráfico.	37
Figura 21. Propuesta 2 del identificador gráfico.	37
Figura 22. Boceto propuesta 3 del identificador gráfico.	38
Figura 23. Propuesta 3 del identificador gráfico.	38
Figura 24. Boceto propuesta 4 del identificador gráfico.	39
Figura 25. Propuesta 4 del identificador gráfico.	39
Figura 26. Propuesta de pantalla inicial número uno.	40
Figura 27. Propuesta de pantalla inicial número uno.	41
Figura 28. Boceto de pantalla inicial de la guía interactiva.	42
Figura 29. Pantalla inicial de la guía interactiva.	42

Figura 30. Pantalla inicial de la guía interactiva.	43
Figura 31. Boceto propuesta 1 de íconos multimedia.	44
Figura 32. Propuesta 1 íconos multimedia.	44
Figura 33. Boceto propuesta 2 de íconos multimedia.	44
Figura 34. Propuesta 2 íconos multimedia.	45
Figura 35. Boceto de íconos multimedia de la guía interactiva.	45
Figura 36. Íconos multimedia de la guía interactiva.	45
Figura 37. Boceto pantalla de los íconos multimedia de la guía interactiva.	46
Figura 38. Pantalla de los íconos multimedia de la guía interactiva.	47
Figura 39. Boceto de pantalla del menú principal.	48
Figura 40. Pantalla del menú principal de la guía interactiva.	48
Figura 41. Boceto consejo Conservando la calma.	49
Figura 42. Zona familiar-Conservando la calma.	50
Figura 43. Boceto consejo Creando hábitos.	50
Figura 44. Boceto consejo Escuchando hablando.	51
Figura 45. Zona familiar-Escuchando hablando.	51
Figura 46. Boceto consejo Controlando las redes sociales.	52
Figura 47. Zona social-Controlando las redes sociales.	52
Figura 48. Boceto consejo Compartir ayuda a sanar.	53
Figura 49. Zona Social-Compartir ayuda a sanar.	53
Figura 50. Boceto consejo ¿Qué hacer en una mala noticia?	54
Figura 51. Zona de aprendizaje-Qué hacer en una mala noticia.	54
Figura 52. Boceto consejo Que no se debe hacer.	55
Figura 53. Zona de aprendizaje-Qué no se debe hacer.	55
Figura 54. Boceto consejo Traduciendo sus sentimientos.	56
Figura 55. Zona social-Traduciendo sus sentimientos.	56
Figura 56. Boceto consejo Manejando su enojo.	57
Figura 57. Zona social-Manejando su enojo.	57
Figura 58. Boceto consejo Manifestando sus sentimientos.	58
Figura 59. Zona social-Manifestando sus sentimientos.	58
Figura 60. Boceto consejo Lavarse las manos.	59
Figura 61. Zona general-Lavarse las manos.	59
Figura 62. Boceto consejo Mantenlo activo.	60
Figura 63. Zona general-Mantenlo activo.	60

Figura 64. Boceto consejo Recuerda el uso de la mascarilla.....	61
Figura 65. Zona general-Recuerda el uso de la mascarilla.	61
Figura 66. Boceto de emoticones para el fondo de la interfaz.	62
Figura 67. Construcción de elementos para el fondo de la interfaz de cada zona.	63
Figura 68. Cambio del estilo de los íconos de las zonas.	65
Figura 69. Establecimiento de los íconos de sonido y silencio.	65
Figura 70. Muestra de ubicación de los íconos de sonido y silencio.	66
Figura 71. Organización del contenido de la guía.	66
Figura 72. Muestra de pantalla de la guía interactiva.....	67
Figura 73. Portada de la guía interactiva	68
Figura 74. Pantalla de inicio Zona Emocional.	69
Figura 75. Pantalla del contenido de la zona emocional.	70
Figura 76. Manifestando tus emociones.	71
Figura 77. Manifestando tus emociones.	72
Figura 78. Vídeo dinámico de la zona emocional.....	73
Figura 79. Manejando su enojo.....	74
Figura 80. Manejando su enojo.....	74
Figura 81. Actividad de la zona emocional.....	75
Figura 82. Traduciendo sus sentimientos.	75
Figura 83. Vídeo educativo de la zona emocional.....	76
Figura 84. Pantalla de inicio Zona Familiar.	76
Figura 85. Pantalla del contenido de la zona familiar.	77
Figura 86. Escuchando hablando.....	77
Figura 87. Historia creativa de la zona familiar.	78
Figura 88. Conservando la calma.	78
Figura 89. Conservando la calma.	79
Figura 90. Vídeo educativo de la zona familiar.	79
Figura 91. Creando hábitos positivos.....	80
Figura 92. Actividad de la zona familiar.	80
Figura 93. Pantalla de inicio Zona Social.	81
Figura 94. Pantalla del contenido de la zona social.	81
Figura 95. Controlando las redes sociales.	82
Figura 96. Vídeo educativo de la zona social.....	82

Figura 97. Compartir ayuda a sanar.....	83
Figura 98. Vídeo dinámico de la zona social.....	83
Figura 99. Pantalla de inicio Zona de Aprendizaje.....	84
Figura 100. Pantalla del contenido de la zona de aprendizaje.....	84
Figura 101. ¿Qué no se debe hacer?	85
Figura 102. Vídeo educativo de la zona de aprendizaje.....	85
Figura 103. ¿Qué hacer en una mala noticia?	86
Figura 104. ¿Qué hacer en una mala noticia?	86
Figura 105. Vídeo educativo de la zona de aprendizaje.....	87
Figura 106. Pantalla de inicio de la Zona General.....	87
Figura 107. Pantalla de contenido de la zona general.....	88
Figura 108. Lavarse las manos.....	88
Figura 109. Vídeo educativo de la zona general.....	89
Figura 110. Mantenlo activo.....	89
Figura 111. Actividad de la zona general.....	90
Figura 112. ¡RECUERDA! El uso de la mascarilla.....	90
Figura 113. Pasos para el uso de la mascarilla.....	91
Figura 114. Pantallas Mockup de la guía interactiva.....	92
Figura 115. Desarrollo del grupo focal.....	92
Figura 116. Desarrollo del grupo focal.....	93
Figura 117. Desarrollo del grupo focal.....	93
Figura 118. Desarrollo del grupo focal.....	94

RESUMEN

La investigación planteada tiene como finalidad el diseño de una guía interactiva como material digital para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19. Para llevar a cabo el trabajo, se hizo uso de la investigación de tipo documental y descriptiva. La investigación documental se enfocó en la búsqueda de información veraz relacionada a la temática en estudio, mientras que la investigación descriptiva se basó en el método cualitativo para obtener datos descriptivos y teóricos; además, dentro de esta se utilizó la entrevista como técnica de recolección de información. En cuanto a esta técnica fueron aplicadas 4 entrevistas: a 1 diseñadora y a 3 psicólogas, información que ayudó para elaborar el diseño de la guía y establecer el contenido de la misma. Adicionalmente, el proyecto planteado relaciona el diseño gráfico con el interactivo, además de contar con herramientas psicológicas que permiten contribuir con la salud emocional de los niños. Con el presente estudio, se tiene la oportunidad de ofrecer y demostrar un producto innovador, original y creativo; impactando tanto a padres como a niños con el poder enriquecedor de las herramientas tecnológicas aplicadas al diseño gráfico funcional.

Palabras clave: Guía interactiva, guía digital, diseño gráfico, material didáctico.

ABSTRACT

The proposed research aims to design an interactive guide as digital material to contribute to parents in the emotional care of children between 5 and 9 years of age during covid-19. To carry out the work, documentary and descriptive research was used. The documentary research focused on the search for truthful information related to the subject under study, while the descriptive research was based on the qualitative method to obtain descriptive and theoretical data; Furthermore, within this interview the information gathering technique was used. Regarding this technique, 4 interviews were applied: 1 designer and 3 psychologists, information that helped to develop the design of the guide and establish its content. Additionally, the proposed project relates graphic design to interactive design, in addition to having psychological tools that allow contributing to the emotional health of children. With this study, you have the opportunity to offer and demonstrate an innovative, original and creative product; impacting both parents and children with the enriching power of technological tools applied to functional graphic design.

Keywords: Interactive guide, digital guide, graphic design, teaching materials.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, por el confinamiento que se vive debido a la pandemia del coronavirus, la mayoría de los países de América Latina y el Caribe están recibiendo ayuda psicológica y técnica en cuanto al cuidado de la salud emocional de los niños, siendo la OPS y la OMS los organismos internacionales encargados de llevar a cabo proyectos familiares para este fin. Vale recalcar que, los trastornos de salud emocional en los niños pueden derivar el riesgo a otras complicaciones emocionales en los menores. Ante lo cual, es importante poder brindarles a los niños y niñas el material necesario para que puedan pasar el proceso de cuarentena de la mejor forma posible y además puedan desarrollar sus actividades diarias con total normalidad, tal como lo señala la UNICEF.

En concordancia con lo expuesto, el presente trabajo tiene como fin contribuir con la ayuda emocional que necesitan tanto padres como niños por medio de un material interactivo, el cual consiste en el diseño de una guía digital que contendrá a más de consejos, otras temáticas que los niños podrán utilizar para liberarse un poco del estrés causado por el confinamiento. Con el diseño de esta guía, básicamente se busca apoyar a los padres con el cuidado emocional de sus hijos, siendo una herramienta creada y adaptada a las necesidades de los más pequeños.

1.1 Planteamiento del Problema.

El confinamiento a raíz del covid-19 ha puesto a las familias en una situación excepcional, la de pasar las veinticuatro horas juntos en casa. Ante esta situación, los niños son los principales afectados, debido a que muestran señales de bloqueo emocional, presentando también sensaciones de agobio e inquietud durante todo el día.

Dentro de este contexto, están las guías ya disponibles sobre el cuidado emocional de los niños, las cuales se encuentran en las diferentes plataformas virtuales como las de la UNICEF, OMS y OPS; sin embargo, la información que se presentan en estos documentos contiene datos y diagramaciones muy estáticas y sin ningún tipo de interactividad, lo cual no aporta a la comunicación idónea para llegar hasta el público establecido. Por otro lado, el contenido digital ya existente muestra información muy extensa y poco amigable con el lector, haciendo que se pierda el interés por el uso de los medios digitales.

Otra problemática hallada en estas páginas es que no presentan un contenido creativo y mucho menos innovador, lo que hace que los padres se desmotiven al querer usar esta información para adoptarla en sus hijos. El desorden en la diagramación de las páginas y el contenido general, es otro de los inconvenientes que se muestran en los documentos ya existentes, lo que genera poco interés en los lectores al encontrarse con una información poco ordenada y agradable.

A todo lo expuesto se le suma el hecho de que estas páginas abarcan demasiada información textual, redundando en el mismo tema sin presentar de manera clara y directa el objetivo para el que fueron diseñadas, lo que provoca que en este caso los padres no comprendan por completo la información que deben de llevarle a sus hijos. La falta de colores llamativos y de una línea gráfica bien definida, también es algo que se puede observar a simple vista en estas páginas, volviéndolas aburridas y poco atractivas ante los ojos del lector.

En concordancia con lo expuesto, se plantea el diseño e implementación de una guía interactiva, con la finalidad de aportar con el cuidado emocional de los niños durante la pandemia del coronavirus; en donde además de encontrar información textual, se podrá interactuar con imágenes vectoriales, animación de gráficos, programación de botones y elementos multimedia, brindando una solución gráfica a la problemática antes expuesta.

1.2 Objetivos del proyecto.

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una guía interactiva como contribución a los padres para el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19 mediante herramientas digitales interactivas.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar información acerca de las metodologías utilizadas en el cuidado emocional de los niños durante covid-19 para el diseño de la guía interactiva.
- Definir línea gráfica, acabado y contenido de la guía interactiva basado en los criterios de diseño gráfico investigados.
- Diseñar la guía interactiva para padres sobre el cuidado emocional de los niños durante la pandemia del coronavirus.
- Evaluar la funcionalidad y el impacto visual comunicacional de la guía interactiva.

2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación.

Luego de haber sido desarrollado el planteamiento de la problemática y de haber establecidos los objetivos de la investigación, se expone la metodología utilizada en el desarrollo del trabajo:

La investigación documental es aquella que procura obtener y analizar información sobre un objeto de estudio a partir de fuentes documentales. Este tipo de investigación es característica del modelo de investigación cualitativa, donde constituye un objetivo en sí mismo (Andrade, 2013).

En este sentido, se extraerá información documentada en los siguientes libros: Diseño Gráfico Digital de Anna López, Diseño de Logos de David Airey, Psicología del Color de Eva Heller y Manual de Tipografía de John Kane, todos para contribuir con el diseño y línea gráfica de la guía interactiva. Por otro lado, se utilizará como base el libro de James Crist sobre “Cómo superar los miedos y las preocupaciones infantiles”, esto en cuanto al diseño de los consejos para niños y padres que contendrá la guía. En este contexto, también se consideraron los criterios de la OMS, la OPS y la UNICEF, que en sus páginas web plantean ciertos consejos y argumentos para ayudar emocionalmente a los niños a enfrentar la pandemia.

Desde otra perspectiva, se encuentra la investigación descriptiva, cuyo objetivo consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables (González, 2015). En contraste, (2009) manifiesta que, en este tipo de investigación, los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los

resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Con referencia a lo citado, en la presente investigación se utilizará la investigación descriptiva desde su enfoque cualitativo, es decir, haciendo uso de técnicas para la obtención de datos entre las que se incluye: entrevistas, grupo focal y observación no participante. En consecuencia, este tipo de investigación permitirá describir y diseñar el producto final desde la aplicación de las técnicas antes mencionadas.

Entrevista

La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Para Cerón (2015), la entrevista es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Además, la considera como la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto.

Dentro de este contexto, se efectuarán cuatro entrevistas, las primeras tres dirigidas a las Psicólogas Clínicas: Ariana Calderón, Claudia Soto Carrasco y María Katherine, mismas que se aplicarán haciendo uso del programa Zoom y estableciendo un día para entrevistar a cada psicóloga. Con la realización de estas entrevistas, se espera conocer la opinión de las profesionales acerca de los consejos que se deben aplicar en los niños para poder ayudarlos a enfrentar la pandemia y contribuir con su salud emocional. Además, se espera que aporten con recomendaciones desde su criterio psicológico para el diseño de la guía.

La cuarta entrevista estará dirigida a la Tecnóloga en Diseño Gráfico Pamela Campos, la cual también se realizará haciendo uso del programa Zoom. De esta entrevista se tomarán en cuenta los conocimientos básicos y

experiencia de la diseñadora para poder desarrollar la parte gráfica e interactiva del producto final.

Grupo focal (Anexo 5)

Otra herramienta utilizada dentro de la metodología cualitativa fue el focus group, el cual según Tomat (2014), es un grupo de discusión que reúne a personas de características y experiencias particulares para discutir un tópico o tema de interés. Los participantes son guiados por un moderador, mismo que introduce temas para la discusión y ayuda al grupo a desarrollar una participación natural y relajada entre ellos. Por su lado, Mural (2015) establece que, el grupo focal es un grupo de discusión que resulta particularmente exitoso cuando los participantes son capaces de intercambiar opiniones entre ellos, generar acuerdos o remarcar sus diferencias.

En concordancia con lo expuesto, el focus group se llevará a cabo con un grupo de compañeros de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, en el cual se tratarán temas en cuanto a los criterios de diseño y línea gráfica que contendrá la guía interactiva. Asimismo, se espera definir el identificador gráfico para la portada del producto final, presentando algunas propuestas que podrán ser analizadas en conjunto por todos los compañeros.

Observación no participante (Anexo 6)

De acuerdo a Rodríguez (2018), esta técnica de investigación consiste en la recolección de información desde una postura alejada y sin involucrarse con el grupo objetivo que se está estudiando. En contraste, Kawulich (2007) señala que, esta es una de las técnicas más antiguas usada por los investigadores, utilizada para describir y comprender patrones de comportamiento mediante la observación directa, pero sin intervenir con el grupo que está haciendo objeto de estudio.

En este sentido, se llevará a cabo el desarrollo de la observación no participante con la intervención de padres e hijos de entre 5 y 9 años, con el fin de poder observar los medios o herramientas que utilizan los padres para ayudar a sus hijos a enfrentar el confinamiento ocasionado por la actual pandemia del coronavirus. Además, se podrán conocer los materiales didácticos de apoyo que utilizan los padres para entretener a los niños en casa.

2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.

A continuación, se presentan los temas más relevantes correspondientes a la investigación en estudio:

COVID-19

Los coronavirus (CoV) son una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, desde el resfriado común hasta enfermedades más graves. Un nuevo coronavirus es una nueva cepa de coronavirus que no se había encontrado antes en el ser humano (Organización Mundial de la Salud, 2020).

La Organización Panamericana de la Salud (2019) señala que, los coronavirus se pueden contagiar de los animales a las personas (transmisión zoonótica). De acuerdo con estudios exhaustivos al respecto, se sabe que el SRAS-CoV se transmitió de la civeta al ser humano y que se ha producido transmisión del MERS-CoV del dromedario al ser humano. Además, se sabe que hay otros coronavirus circulando entre animales, que todavía no han infectado al ser humano.

Por otro lado, La OMS (2020) indica que, las recomendaciones habituales para no propagar la infección son la buena higiene de manos y respiratoria (cubrirse la boca y la nariz al toser y estornudar) y la cocción completa de la carne y los huevos. Asimismo, manifiestan que se debe evitar

el contacto estrecho con cualquier persona que presente signos de afección respiratoria, como tos o estornudos.

EL CORONAVIRUS Y LA SALUD EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

Para Lehner (2010), la pandemia del coronavirus ha cambiado el día a día de las personas en todo el mundo, haciendo que, el ritmo de la rutina de la gente se altere en todos los sentidos: escuelas cerradas, padres trabajando desde casa o de manera inesperada sin trabajo. Razón por la cual, las personas y sobre todo los niños, se vuelven más ansiosos, estresados y vulnerables.

Ante esta situación, David Schonfeld, director del Centro Nacional para Crisis Escolares y Aflicción en Children's Hospital Los Ángeles, estableció algunos consejos acerca de cómo pueden las personas adultas hablar con los niños sobre sus sentimientos, realizar actividades que creen un vínculo afectivo y ayudarles a generar una capacidad de superación ante esta difícil situación.

De acuerdo a Lehner (2020), la mayoría de niños son, en mayor o menor medida, conscientes de lo que está sucediendo; incluso un niño pequeño puede darse cuenta de que sus padres están ansiosos y que ha cambiado el horario de la familia. Por lo cual, el adulto puede empezar preguntando al niño qué es lo que entiende y luego, qué dudas tiene. No se puede tranquilizar a un niño hasta que se sepa realmente qué le preocupa; ya que, los adultos no deberían dar por hecho de que las dudas que tienen ellos son las mismas que tienen los niños.

CONSEJOS PARA CUIDAR LA SALUD EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

De acuerdo a Farfán (2020), existen una serie de consejos generados por diferentes organizaciones a nivel mundial, establecidos para aportar en el cuidado de la salud emocional de los niños durante la pandemia del coronavirus, de los cuales se citan los más relevantes:

- **Controlar la información que reciben**

El primer paso es darse cuenta de que los niños no procesan la información de la misma forma que los adultos. Por eso es necesario protegerles de aquella información que puedan no entender o malinterpretar. "Es importante evitar hablar delante de ellos de nuestra preocupación sobre el virus, los contagios o los fallecimientos", explica la psicóloga Mercedes Bermejo (2020).

- **Comunicación con los niños**

También es imprescindible crear un espacio donde se pueda hablar y se puedan expresar emociones desagradables como la tristeza, el enfado y el miedo. Los padres deben ser capaces de contener y acompañar emocionalmente a los niños, entendiendo que sus necesidades se están viendo limitadas. No salir, no ver a sus amigos, no ir al colegio, son cosas que pueden generarles gran frustración (Farfán, 2020)

- **Crear rutinas flexibles**

Además, para mantener la salud de los niños, es importante que en cada casa exista un horario establecido que también debe de ser flexible. Por lo tanto, hay que intentar que haya tiempo para todo: jugar, leer, estudiar y navegar por la web (Farfán, 2020).

- **Establecer normas**

Algo imprescindible para estos días de confinamiento es acordar cuáles son las normas que se siguen en casa: Que en familia se llegue al acuerdo de algunas normas que hay que cumplir y que pueden ser diferentes a las anteriores. Pero estas normas no deben ser impuestas sino acordadas entre todos los miembros de la familia (Bermejo, 2020).

- **Fomentar la autonomía de los niños**

Entre las obligaciones que se deben fomentar en los niños se encuentran las rutinas de alimentación, de higiene, de sueño o de ejercicio físico y escolar. Aunque, en lo referido a las actividades escolares, la psicóloga Mercedes Bermejo pide prudencia y flexibilidad.

- **Dejar espacio para el tiempo libre**

La psicóloga Bermejo (2020), explica que el aburrimiento también es un bien escaso y útil para el desarrollo y el aprendizaje: "Los niños aprenden a través del juego y el juego libre es importante para que les demos su espacio. Antes no tenían tiempo para aburrirse, pero el aburrimiento es creatividad, desarrollo de la fantasía y del pensamiento mágico".

- **Mantener el contacto con los demás**

Es importante mantener el contacto con otros familiares y amigos por video llamada u otras aplicaciones. Existen personas importantes para los niños como son sus amigos, sus abuelos y es muy importante mantener la comunicación de forma sencilla y lúdica (Farfán, 2020).

RECURSOS DIGITALES PARA EL CUIDADO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

Castellanos (2020) argumenta que, el trabajo de los padres es transmitirles a los niños seguridad desde la información, que les llegue siempre de un modo adecuado y adaptado a su edad y sus características individuales. El objetivo es explicarles las cosas desde su lenguaje, es decir, a través de juego, de lo simbólico, utilizando ilustraciones e interactividad.

Para ayudar a los padres a hablar del coronavirus con sus hijos, Mercedes Bermejo (2020) publicó el cuento ilustrado “Rosa contra el virus”, que se puede obtener de manera gratuita en la página web de la editorial SENTIR y hasta el momento acumula más de 200 mil descargas.

Además, ahora que la situación ha evolucionado y con ella las necesidades de los padres por apoyar a sus hijos, el canal infantil de RTVE y su director de contenidos, Yago Fandiño, han colaborado con la psicóloga para producir el vídeo animado “Lunnis contra el virus” y varios contenidos más de apoyo a las familias, los cuales estarán disponibles en las redes sociales de CLAN (Castellanos, 2020).

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Contenido de estudio

Según lo recopilado de las entrevistas psicopedagógicas aplicadas a las tres psicólogas, se organizó el contenido de tal manera que sea el adecuado para que padres y niños puedan comprender la información establecida en la guía interactiva. De esta manera, la organización del contenido se dividió en zonas, como se muestra a continuación:

1. Zona Emocional

- **Manifestando tus emociones**

Significa ayudarlo a entender que es lo que siente. Nombra la emoción y relacionalos con algo que le puede estar pasando.

- **Manejando su enojo**

Lo mejor es acogerlo, entendiendo la emoción que tiene, tú lo conoces y ¡confía en tí! Ponte a su altura física y acompáñalo.

- **Traduciendo sus sentimientos**

Los niños responden al estrés de diferentes maneras, escúchalos con atención, paciencia y dales mucho amor. Evita que tus hijos se estresen.

2. Zona Familiar

- **Escuchando y hablando**

Es muy importante no ocultarles información. Puedes darles la información en forma de cuentos para que sea más ligera y fácil de entender para ellos.

- **Conservando la calma**

Los niños tienden a percibir tal como sus padres los perciben. Pero es muy importante qué, como adultos, conservemos la calma.

- **Creando hábitos positivos**

Son muchas cosas a la vez, y es importante que no te sobre exijas. Algo que te puede funcionar es comenzar el día con una actividad en donde estés disponible para los niños.

3. Zona Social

- **Controlando las redes sociales**

Limita el acceso a las redes sociales, ya que una sobreexposición a información aumenta el estrés y el miedo.

- **Compartir ayuda a sanar**

La risa ayuda a sanar. Organiza llamadas con amigos con quienes te diviertas y tengas confianza para hablar de los éxitos, miedos e inseguridades.

4. Zona del Aprendizaje

- **¿Qué no se debe hacer?**

Evite decirle cosas que no son ciertas. Evite inventar historias por temor a hacerle daño, esto puede causarle mayor confusión.

- **¿Qué hace en una mala noticia?**

Después de contarle sobre la enfermedad o fallecimiento de alguien no lo deje solo. Hable de manera cariñosa con él cuando el niño se sienta cómoda para hacerlo y que responda cualquier duda.

5. Zona General

- **Lavarse las manos**

Ayúdeles a fomentar en ellos este hábito, realicen esta actividad juntos y mientras lo hacen podrías cantar junto a ellos una de sus canciones favoritas.

- **Mantenlo activo**

Durante la pandemia es importante contar con un buen estado físico, incentívalos a realizar actividades deportivas en lugares despejadas como el patio de tu casa.

- **¡RECUERDA!**

Si de ser necesario llevar a tu hijo a la calle, no olvides colocarle su mascarilla. Motívalos con el uso de mascarillas de su personaje favorito

2.1.2.2 Entrevista a la Diseñadora Gráfica y Multimedia Pamela Campos (Anexo 1)

La entrevistada trabaja en el Instituto Tecnológico EuroAmericano, imparte clases en el área de multimedia con 12 años de trayectoria. A nivel multimedia ha realizado varios trabajos para los medios. Además, de forma independiente ha realizado proyectos con diferentes clientes, usando múltiples de software en los que se implica la edición de video y también la creación grafica de animaciones interactivas.

Iniciando con la entrevista, la diseñadora señaló que, por lo general para la creación de guías interactivas se deben utilizar softwares de edición de videos y multimedia que permitan enriquecer la interactividad del producto final.

En cuanto a la diagramación, aconseja que esta sea bastante sencilla para lograr comprensión de padres y niños en cuanto al contenido de la guía, por lo que recomienda utilizar una diagramación modular. Para las ilustraciones manifiesta utilizar flat design, el cual es un estilo de diseño moderno y se acopla muy bien a las perspectivas y objetivos del proyecto.

Para la tipografía de la guía la diseñadora recomienda que se utilice la san serif, ya que no contiene tantos adornos ni ornamentaciones; argumentando que, entre más sencilla sea la tipografía más legible es. Adicional a esto, expresa que, que el sonido en un proyecto es muy importante a nivel multimedia y se podría utilizar uno de los programas de adobe audition para añadirlo.

Respecto a la cromática, manifestó que, siempre se recomienda a nivel de diseño utilizar una cromática sencilla con no más de tres colores, haciendo uso de semitonos para el desarrollo de elementos interactivos. En consecuencia, los colores deben ser cálidos, alegres y no tan brillosos. Como recomendación, la entrevistada indicó que, la información tiene que ser explícita, concisa y comprensible tanto para padres como para los niños; además, añadió que el contenido de la guía debe ser llamativo e innovador.

2.1.2.3 Entrevista a la Psicóloga Clínica Ariana Calderón Suárez (Anexo 2)

La entrevistada es Psicóloga Clínica en el Centro Psicopedagógico M&D, atención integral a niños, jóvenes, adultos y adultos mayores.

Inicialmente, la entrevistada manifestó que, entre las principales dificultades emocionales que tienen los niños para enfrentar el covid-19 se encuentran: incertidumbre o ansiedad por saber cómo evolucionará la situación; miedo a la cuarentena, a contagiarse, a contagiar a otros, a enfermar o perder la vida; temor por no poder estudiar durante la cuarentena o aislamiento; impotencia por no poder proteger a sus seres queridos y miedo a perderlos por la enfermedad; sentimientos de frustración, aburrimiento,

soledad y tristeza debido al periodo de distanciamiento físico; sentirse molesto, irritable y ansioso cuando la libertad ha sido restringida; tener sentimientos de soledad y aislamiento debido a la interacción limitada con otros; entre otros.

Respecto a la metodología que utiliza para tratar a los niños, señala que realiza un plan de educación emocional o inteligencia emocional para poder enseñar a gestionar las emociones y controlar los diferentes sentimientos que surgen ante distintas situaciones. Ser inteligentemente emocional es una de las armas más poderosas para erradicar con los problemas emocionales. Entre los materiales didácticos digitales que utiliza se encuentran: terapia lúdica, test de la figura humana, test de la familia, test del hombre bajo la lluvia y la hora de juego diagnóstica.

Como recomendación final la entrevistada expresa que, la guía debe contener hábitos positivos, vinculando actividades lúdicas y de aprendizaje que se puedan compartir en familia, ya que es durante las rutinas diarias donde se busca lograr más y mejores interacciones entre padres e hijos.

2.1.2.4 Entrevista a la Psicóloga Clínica Claudia Soto Carrasco (Anexo 3)

La Psicóloga entrevistada actualmente ejerce su profesión en la ciudad de Chillán ubicada al norte de Chile y cuenta con varios años de experiencia en el ámbito laboral. Es psicóloga de pacientes de 2 a 17 años. Además, forma parte del Centro de Atención Psicóloga Integral (CAPSI).

En un inicio la psicóloga mencionó que existen varias dificultades emocionales que se generan en los niños a consecuencia del confinamiento por el coronavirus, entre las cuales se destacan la angustia, ansiedad, temor, frustración, inseguridad y rabia, sobre todo por el hecho de que están privados de hacer las cosas que generalmente realizaban en sus rutinas diarias. La entrevistada también señaló que, a los niños les cuesta adaptarse a los cambios a diferencia de los adultos que poseen madurez neurológica. Hay

situaciones que los más pequeños no pueden procesar, debido a que son muy sensibles y perceptivos.

En cuanto a la metodología utilizada para tratar a los niños con dificultades emocionales, la entrevistada manifestó que esto depende del caso; pero que primero se debe identificar la emoción que está sintiendo el niño. Validar esos sentimientos es algo muy importante, ya que mediante este proceso se logra dar espacio para que ellos expresen sus sentimientos. Al no ser tratados a tiempo, podrían tener consecuencias más graves tanto en lo emocional como en el aspecto de la conducta.

Respecto a los recursos didácticos utilizados para trabajar con los niños, la psicóloga expresa que, actualmente en Chile se cuenta con libros y cuentos infantiles en formato digital, los cuales exponen detalles sobre el coronavirus y cómo enfrentarlo en cuanto a lo emocional. Asimismo, señaló que, una de las áreas que esta situación más afecta en un niño es la social, esto por el hecho de haber sido apartados de sus actividades diarias, de sus amigos y de sus áreas de recreación.

Finalmente, como recomendación la psicóloga destaca que, en la guía se debe usar un lenguaje concreto y simple, ya que mucho tecnicismo podría confundir la idea que se desea presentar. Además, añade que se deberían de incorporar ejemplos en los consejos establecidos para que se pueda tener una mejor comprensión de los mismos.

2.1.2.5 Entrevista a la Psicóloga Clínica María Katherine (Anexo 4)

La doctora María Katherine es Psicóloga Clínica de profesión y cuenta con varios años de experiencia trabajando con niños y adolescentes. La entrevistada inició manifestando que, ante las situaciones que han estado pasando durante la pandemia del covid-19, han afectado la parte emocional de los niños, generándoles sentimientos de tristeza y frustración. Ante ello, la profesional indica que, hay que saber cómo contener al niño, saber cómo

emplear técnicas cognitivas y conductuales que les permitan sobrellevar esta situación. Por tanto, es necesario establecer nuevas rutinas y hábitos, que permitan que el niño se distraiga dentro de casa.

La doctora establece que, para tratar a niños con dificultades emocionales la base son los padres, ya que de esta manera se los involucra para saber que está pasando en la parte emocional del niño, aplicando un test básico con actividades del cual se logra conocer con más precisión la situación real por la que está pasando el infante. Además, expone que, realiza entrevistas a los padres para conocer la situación que existe entre ellos, y de existir inconvenientes familiares poder tratarlos para que no afecten al niño.

Como recurso didáctico, la entrevistada utiliza el test del árbol bajo la lluvia y el test de la figura humana; estas metodologías permiten el cambio de roles para saber qué está sucediendo y cómo el niño se está sintiendo en la parte emocional y consciente del niño. La psicóloga añade que, el área más afectada en el entorno de un niño es el familiar, debido a que debe aprender a convivir con las personas de su hogar por mucho más tiempo que antes. A esto se le suma el hecho de que el infante ya tenía establecida una rutina diaria que fue trastornada por el confinamiento.

Como recomendación la psicóloga manifiesta que, los consejos y el texto en general de la guía debe ser entendible, amigable, bien enfocado, manejable; que contenga información interactiva con gráficos llamativos. Una guía visualmente práctica.

2.1.2.6 Desarrollo del grupo focal (Anexo 5)

El grupo focal se llevó a cabo el día 19 de junio a las 11h00 am aproximadamente, mismo que tuvo la intervención de varios estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Durante el desarrollo del grupo focal básicamente se trataron temas acerca del avance que ha tenido cada estudiante en la realización de sus trabajos de titulación, cada uno tuvo un tiempo aproximado de 10 minutos para exponer

sus avances. En el caso del presente proyecto, se expuso la línea gráfica establecida para la guía interactiva; asimismo, se presentaron 5 propuestas de identificador gráfico para la portada de la guía, mismas que fueron socializadas y analizadas entre todos, dando lugar a la selección de la propuesta 5 para ser establecida en la pantalla inicial del producto.

Esta propuesta fue escogida, ya que, según el criterio de los participantes fue la que presentó mejor tipografía de acuerdo a la función que cumple con el identificador gráfico; además, de lo atractivo que se mostraba la propuesta al transformarse la O en un elemento gráfico. Los criterios de los participantes también permitieron simplificar ciertos elementos establecidos en el logotipo y así poder definir la tipografía infantil adecuada para cubrir las necesidades gráficas de la guía.

2.1.2.7 Desarrollo de la observación no participante (Anexo 6)

La observación no participante se efectuó el día 25 de junio del presente año, misma que tuvo la participación de niños de entre 5 y 10 años junto a sus padres. Con la aplicación de esta técnica se pudo conocer a través de la observación y mediante el uso de los sentidos, cómo interactúan los padres con sus hijos en este tiempo de pandemia; es decir qué herramientas utilizan para explicarles a su hijo lo que está sucediendo y cómo manejan esta situación del confinamiento.

Entre las situaciones analizadas se pueden destacar que, los padres utilizan medios como el celular o la televisión para entretener a los niños; algunos por falta de tiempo no se dedican totalmente a evaluar las necesidades de sus hijos. Otros padres que, si están más involucrados, no saben cómo actuar en un episodio de irritabilidad del niño, notando la frustración en ellos al no saber qué hacer. También hubo padres que, a pesar de conocer lo que les sucede a sus hijos, no saben llegar a ellos con las palabras correctas para poder ayudarlos en ese momento.

2.2 Análisis de proyectos similares.

2.2.1 Proyecto 1: Árbol ABC.com

Este proyecto se denomina Arbol ABC, tiene como objetivo principal crear y proveer juegos didácticos y actividades para todos ellos con el fin de apoyar el acceso a una educación interactiva, divertida y de calidad. Este material didáctico fue diseñado por Paola, una educadora de profesión. Este proyecto fue lanzado en Colombia y Estados Unidos en el año 2016.

Todos los juegos de Árbol ABC están basados en la teoría de las inteligencias múltiples, y refuerzan los conceptos básicos de matemática, lenguaje, inglés, arte y lógica, además de proporcionar un ambiente en el que el niño o niña participa activamente tomando decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata.

La educación de calidad es una de las herramientas más poderosas que cualquiera puede tener y con Árbol ABC se busca contribuir a la construcción de una educación de calidad accesible a todos los niños y niñas de habla hispana (Paola, 2018).



Figura 1. Portada de Árbol ABC.

Fuente: arbolABC.com



Figura 2. Pantalla de juegos interactivos de Árbol ABC.

Fuente: arbolABC.com



Figura 3. Pantalla de actividades interactivas de Árbol ABC.

Fuente: arbolABC.com

De esta propuesta se toma como referencia la organización de la diagramación, el uso de colores esenciales que brindan un entorno de mayor comprensión, así como también se toma en consideración el uso de la tipografía san serif.

2.2.2 Proyecto 2: Súper Saber

El proyecto Súper Saber tiene como finalidad permitir la posibilidad de realizar un gran número de actividades escolares. Convirtiéndose al mismo tiempo en un gran banco de recursos educativos, tanto para padres como educadores, que pueden ser utilizados en el aula y en el hogar. Fue creado por Brais y un gran número de profesionales dedicados al mundo educativo; se creó en Pontevedra – España en el año 2002.

Este material didáctico orienta todos sus esfuerzos en proyectar una imagen gráfica y una línea de comunicación capaz de atraer la atención de los niños y niñas, al ofrecerles un entorno lúdico-educativo. Este proyecto se destaca por ofrecer un servicio educativo dirigido a niños de entre 4 y 12 años, desarrollado con el fin de servir de ayuda a los estudiantes de Educación Infantil y Primaria en sus estudios y actividades escolares, y lo hace con el entretenimiento como premisa principal. Además, también cuenta a su favor con un cuidadoso y atractivo diseño.



Figura 4. Portada de bienvenida de Súper Saber.

Fuente: supersaber.com



Figura 5. Ilustraciones dentro de Súper Saber.

Fuente: supersaber.com

Para el presente trabajo se toma como referencia el proyecto Súper Saber, básicamente en el uso de sonidos y animaciones que son intuitivos y de fácil manejo tanto para padres como para niños.

2.2.3 Proyecto 3: Even Better

Even Better es un gran proyecto que tiene como objetivo el enfoque tradicional de aprendizaje, proporcionado un nuevo enfoque lúdico e interactivo. Este proyecto surge para facilitar la enseñanza de emociones y habilidades sociales a niños con síndrome de Asperger y otros trastornos del espectro del autismo. Se trata de un recurso totalmente gratuito que puede utilizarse en diferentes dispositivos, tanto ordenadores como tablets y smartphones. Fue creado por Pilar Chanca Zardaín, psicóloga en la Asociación Asperger Asturias en España en el año 2010.

Even Better permite la enseñanza y reconocimiento de emociones básicas y cognitivas. La evaluación de la capacidad de reconocimiento de emociones, en dibujos o ilustraciones y en fotografías reales. Este material didáctico también permite trabajar las habilidades socio-emocionales

mediante cuatro juegos educativos en tres idiomas diferentes: español, inglés y francés.



Figura 6. Pantalla de inicio de Even Better.

Fuente: Even Better Games



Figura 7. Parte de los juegos interactivos de Even Better..

Fuente: Even Better Games

De Even Better se toma como referencia el tipo de ilustración básica, y botones de la interfaz aplicativa que posee el proyecto, los cuales son muy llamativos para los niños y muestran una mayor interactividad.

3. PROYECTO

3.1 Criterios de Diseño.

3.1.1 Estilo de diseño

El estilo de diseño utilizado para la guía interactiva es Flat design, mismo que permite eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad, básicamente eliminando todo lo que no aporte valor al mensaje que se quiere transmitir al usuario que interactúa con la interfaz (Gonzalo, 2019).

De este modo, en la presente investigación se utiliza Flat design para establecer todo el contenido de la guía interactiva; ya que, mediante este se logra presentar contenidos más claros y concretos que permiten comprender el diseño visual y facilitan la interacción (Gonzalo, 2019). Por otro lado, este estilo de diseño se escogió por la interesante forma en que relaciona las páginas web, aplicaciones, sistemas operativos e interfaces de usuario. Además, a nivel estético plantea un diseño moderno, vivo, elegante y muy funcional. Cabe señalar que, Flat design fue propuesto para ser usado en la guía por la Diseñadora Gráfica Pamela Campos.

En este contexto, de varios estilos que se analizaron para el tipo de ilustración a establecerse en la guía se escogió el más adecuado para el producto, el cual fue la ilustración infantil, mismo que según Cadena (2020), se utiliza cuando se trata de un público infantil, en donde las ilustraciones son capaces de representar lo que no se plasma en un texto. Ante esto, se utilizaron ilustraciones infantiles para la guía interactiva como estrategia visual para llegar a los niños con una metodología gráfica acorde a su edad y a sus necesidades.

3.1.2 Formato

Existen diferentes resoluciones de pantallas, pero lo importante es que un producto se realice en Diseño Web Adaptativo o Responsivo, ya que, es el más utilizado en la actualidad por sus características y beneficios orientados a la adaptación de contenidos en diferentes navegadores y en dispositivos portátiles que se requiera visualizar, ya sea desde un ordenador o un teléfono móvil (Andrade, 2019).

Para el desarrollo de la guía interactiva se utilizaron las siguientes medidas de pantalla: 1920 de ancho x 1080 de alto; lo cual se debe a que se utilizó la relación de aspecto para poder establecer estas medidas estándar. De esta manera, la guía logra adaptarse a cualquier tipo de monitor que exista en el mercado, sin presentar distorsiones al momento de uso ni en ancho ni en altura; es decir, se podrá apreciar de la forma en que fue diseñada.

Es importante destacar que, la guía interactiva solo podrá ser usada en computadoras como un aplicativo ejecutable local. No obstante, estará subida a un sitio web de soporte, del cual podrá ser descargada para ser utilizada tanto en versiones de Windows como de iOS

3.1.3 Retícula

La diseñadora Pamela Campos en la entrevista que se le realizó, mencionó que, la retícula es una herramienta importante en el diseño; puesto que, permite estructurar el contenido de un proyecto de una forma eficiente, formando guías para la distribución de los elementos a emplear. Además, estas guías permiten armonizar los textos con los contenidos multimedia que se usen en el proyecto y así evitar espacios innecesarios que desvíen la atención del usuario.

Con base en lo expuesto, para el diseño de la guía interactiva se hizo uso de retículas tipo modular, las cuales según Romero (2019), se usan especialmente para proyectos de guías, catálogos y revistas, en donde se muestran múltiples líneas de flujo horizontales que se subdividen para formar las columnas en filas. Por lo tanto, la aplicación de la retícula modular en la guía permitió colocar elementos en distintas formas y estilos diferentes en una misma página. A continuación, se presentan las muestras de pantalla de las retículas utilizadas en la guía interactiva:



Figura 8. Retícula de la pantalla de inicio de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

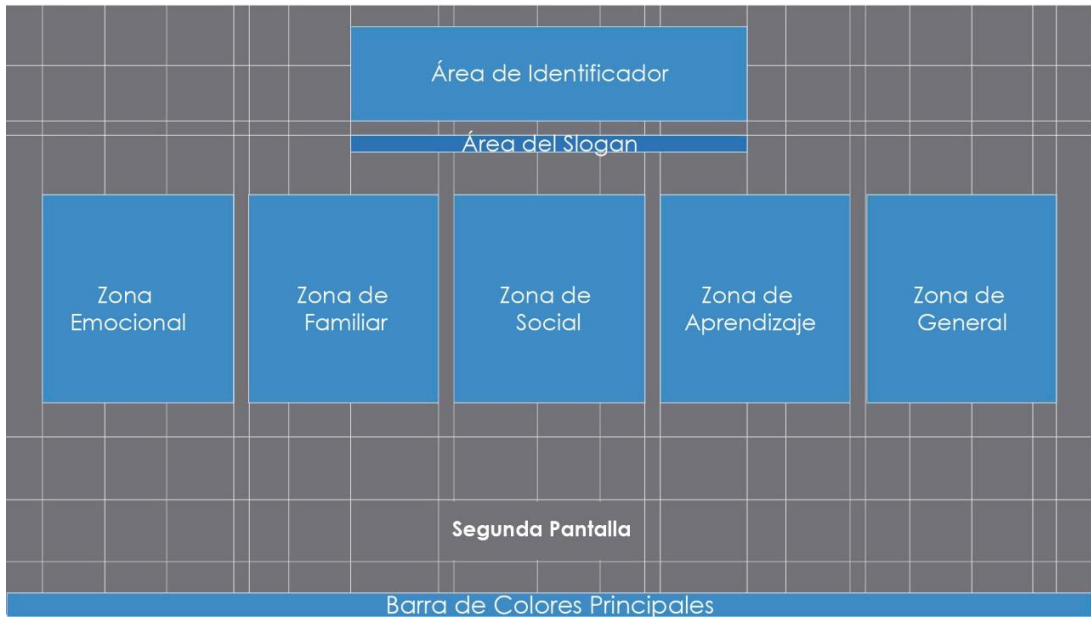


Figura 9. Retícula de la pantalla de los íconos multimedia de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia



Figura 10. Retícula de la pantalla del menú principal de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

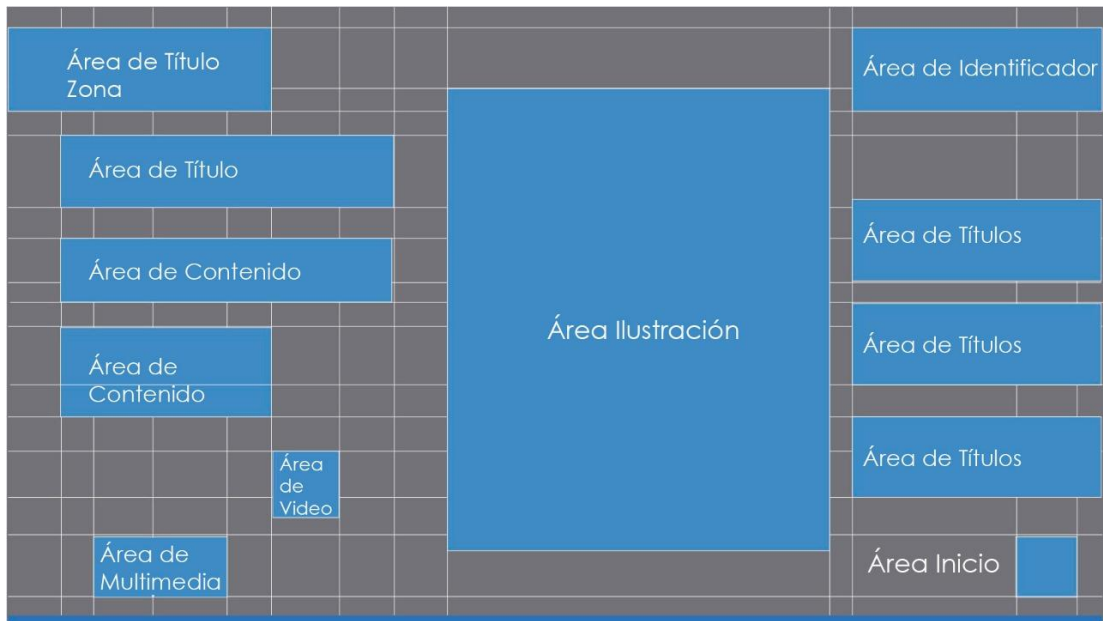


Figura 11. Retícula de la pantalla del contenido general de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

3.1.4 Tipografía

- **Century Gothic**

Esta tipografía es utilizada para establecer los subtítulos y las definiciones de cada actividad expuesta en el contenido de la guía interactiva. A pesar de ser una fuente clásica, actualmente sigue siendo muy usada. Esta tipografía combina elementos que mezclan cierto grado de estabilidad con dinamismo, ya que su personalidad la hace muy versátil y se relaciona con el futurismo, innovación y la tecnología.

Century Gothic

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 12. Tipo de letra Century Gothic..

- **Fredoka One**

Este tipo de letra es utilizado para describir los títulos del menú de cada zona que contiene la guía interactiva. Esta tipografía contiene rasgos redondos, grandes y gruesos; además es de fácil comprensión para el lector.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Figura 13. Tipo de letra Fredoka One.

- **Montserrat Extrabold**

Este tipo de letra es creado por Julieta Ulanovsky en el 2011, la cual se inspiró en los rótulos y letreros antiguos de los distritos históricos de Buenos Aires. El objetivo de la creadora fue resaltar la belleza de la tipografía urbana de la primera mitad del siglo XX, además de preservar este elemento como parte de la cultura contemporánea.

La familia Montserrat objetivamente es intangible, con cuerpo fácilmente adaptable a espacios de diferente amplitud; es funcional, práctica y perfectamente combinable entre sí. Por ello, esta tipografía se utiliza para

establecer los títulos principales de los contenidos que se presentan en la guía interactiva.

Montserrat ExtraBold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 14. Tipo de letra Montserrat Extrabold.

- **Kids Zone**

Este es una tipografía de tipo experimental y fue utilizada para la establecer el título principal del identificador que contiene la pantalla de inicio de la guía interactiva. Este tipo de letra transmite emoción y sensación, lo cual juega un papel muy importante dentro de este proyecto.

KIDS ZONE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 15. Tipo de letra Kids Zone.

3.1.5 Cromática

Mique (2029) argumenta que, en el estilo de diseño Flat design se utilizan colores vivos en paletas pastel con pocas variaciones de cada color, ya que se intenta presentar esquemas de color que ayuden al usuario a comprender el diseño de forma visual y facilitando la interacción.

Con base en esta referencia y en el proyecto similar ÁRBOL ABC (Ver ilustración 16), se logró definir la cromática para la guía interactiva, teniendo en consideración que los colores ubicados en la parte superior corresponden a los principales, de los cuales se derivan los colores secundarios ubicados en la parte inferior (Ver figura 17). Cabe resaltar que, el proyecto similar se tomó en consideración solo para los colores flat (planos), más no para el uso de sus gradientes.



Figura 16. Colores utilizados en el proyecto ÁRBOL ABC.

Fuente: ÁrbolABC.com



Figura 17. Cromática de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a Juan Armando Corbin, Licenciado en Psicología de la Universidad de Buenos Aires, los colores tienen un fuerte impacto emocional en las mentes de las personas y despiertan todo tipo de sensaciones en ellas. En el caso de este proyecto, se escogieron colores que despertaran emociones e interés en los niños; puesto que son el principal público objetivo. A continuación, se realiza una breve descripción de los colores principales presentados en la Figura 17.

- **Verde:** A nivel emocional es el color del equilibrio, la esperanza y el crecimiento (Corbin, 2017). Sentimientos necesarios que tanto niños como padres deben percibir a través de la guía para enfrentar situaciones emocionales negativas.
- **Violeta:** Evoca un concepto con tendencias creativas (Corbin, 2017). De manera que, mediante este color se plasma parte de la creatividad contenida en la guía interactiva.

- **Rosa:** Es un color que inspira calma, relaja y es romántico (Corbin, 2017). Escogido para brindar relajación y calma mientras padres e hijos hacen uso de la guía.
- **Azul:** Es un color que inspira tranquilidad y es relajante (Corbin, 2017). Al igual que el rosa, es un color que permite percibir la calma y brindar tranquilidad a quien esté utilizando la guía.
- **Gris:** También da paz, tenacidad y tranquilidad (Corbin, 2017). Finalmente, el gris también es un color que ayudará a mantener tranquilidad y paz a quienes estén utilizando la guía interactiva.

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales.

Para el desarrollo de bocetos se inició con la propuesta de 5 identificadores gráficos, de los cuales uno fue seleccionado para ser establecido en la portada de la guía interactiva. Los bocetos y las propuestas del identificador gráfico se presentan a continuación:

3.2.1 Bocetos del identificador gráfico

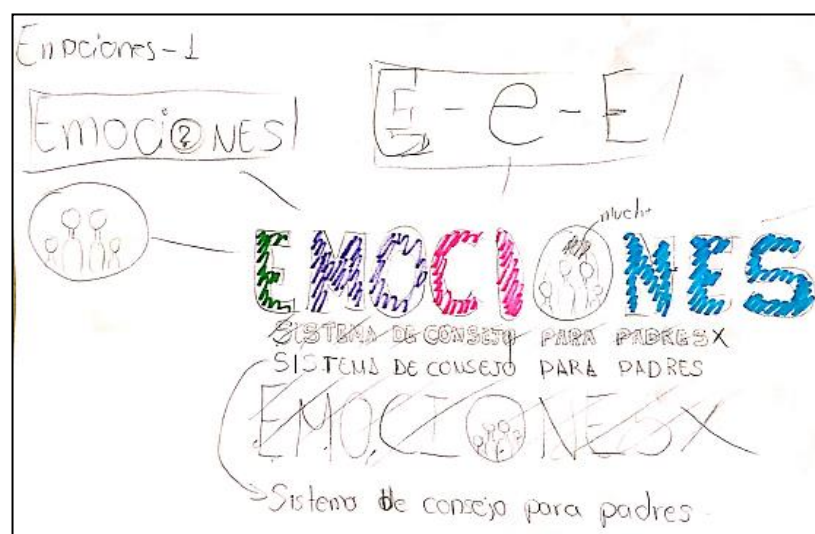


Figura 18. Boceto propuesta 1 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia

EMOCIONES

sistema de consejos para padres

Figura 19. Propuesta 1 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia

La propuesta 1 (Ver figura 19) contiene una tipografía sin ornamentos, con elementos que representan una familia tipográfica unida. Durante el proceso de su desarrollo se pudo evidenciar que no estaba acorde con la línea gráfica que se requería para el producto final.

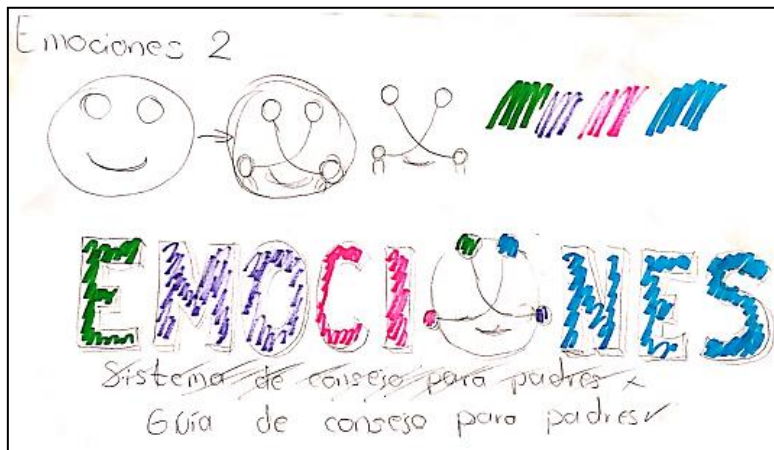


Figura 20. Boceto propuesta 2 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia

EMOCIONES

Guía de consejos para padres

Figura 21. Propuesta 2 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia

La propuesta 2 (Ver figura 21) posee una tipografía sin ornamentos, con elementos que representan una familia tipográfica con sensación alegre y dinamismo al momento de iniciar con el uso de la guía.

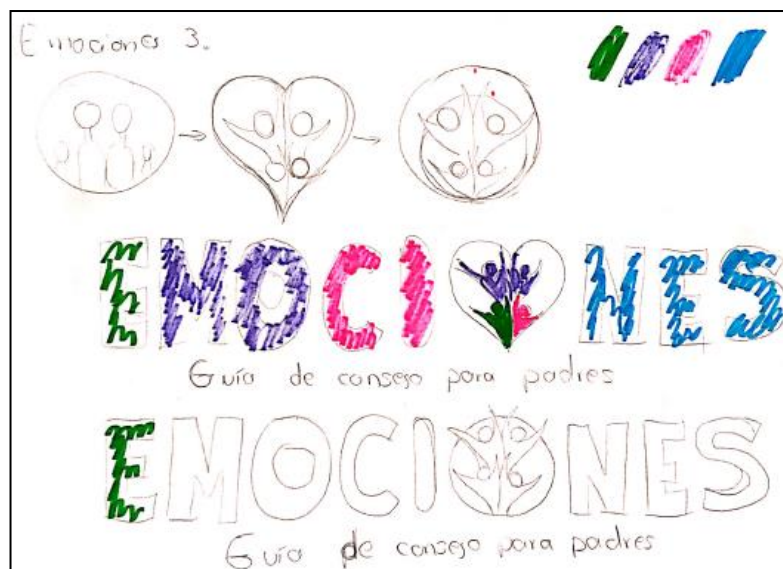


Figura 22. Boceto propuesta 3 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia



Figura 23. Propuesta 3 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia

La propuesta 3 (Ver figura 23) contiene elementos en forma circular y ovaladas con una curva dentro del círculo, en donde sus trazos son finos y tratan de mostrar la conexión entre padres e hijos; es decir representa a la familia.

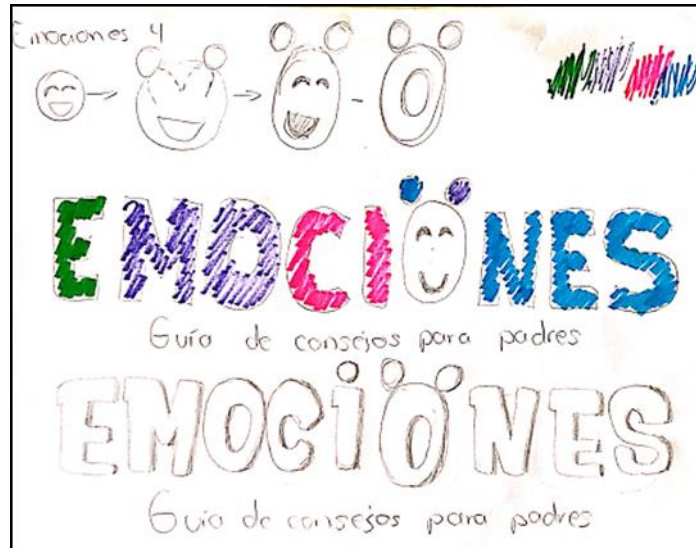


Figura 24. Boceto propuesta 4 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia



Figura 25. Propuesta 4 del identificador gráfico.

Fuente: Elaboración propia

La propuesta 4 (Ver figura 25) posee una tipografía más infantil, en donde se puede apreciar la letra O con una sonrisa dentro y con dos ovalos con terminaciones redondeadas que representan a los niños. Estos elementos, generan volumen a la tipografía, haciendo que se vuelva más visible en su concepto y línea de consejos.

De todos los identificadores gráficos expuestos, se escogió la última propuesta (Ver ilustración 26); debido a que es el diseño que mejor representa el enfoque de la guía interactiva tanto en el aspecto emocional como en el gráfico, criterios obtenidos de la realización del focus group inicial. Este logotipo reúne las condiciones de un identificador con diseño de tipografía

experimental (Kids Zone), en donde se conjuga un proceso de colores y se logra convertir una letra en gráfica. Esta argumentación se basa en lo citado por Sati (2017), quien sostiene que, el método experimental permite comprender la forma en que las letras son el resultado de una interrelación de sus partes, generando exploración de los aspectos técnicos y expresivos.

3.2.2 Boceto de pantalla inicial

En la pantalla inicial se podrá escuchar un sonido que aparece desde el inicio hasta el final de la presentación de la misma. Este sonido se lo estableció para darle una ambientación armónica a la pantalla. Asimismo, la aparición del logo se aprecia de forma interactiva, ya que empieza a aparecer letra por letra hasta completar el nombre del logo. Además, en esta pantalla también aparece la paleta de cromática plasmando los colores que se utilizarán en toda la guía. Finalmente, las letras del identificador empiezan a parpadear y a desvanecerse, para desplazarse hacia la parte inferior dando paso a la siguiente pantalla. A continuación, se presentan las propuestas de pantalla generadas junto a sus bocetos:



Figura 26. Propuesta de pantalla inicial número uno.

Fuente: Elaboración propia

El primer boceto (Ver figura 27) que se desarrolló para la pantalla inicial de la guía interactiva, es un diseño clásico con un estilo de tipografía que no era la adecuada para lo que se pretendía mostrar en el producto, por lo cual no fue aprobada.



Figura 27. Propuesta de pantalla inicial número uno.

Fuente: Elaboración propia

La propuesta 2 (Ver figura 30) se basó en un trazo más emocional, relacionándose mejor con el contenido de la guía interactiva. Sin embargo, la representación gráfica se percibía algo seria y no era compatible con la línea gráfica que se deseaba proyectar en el producto final.

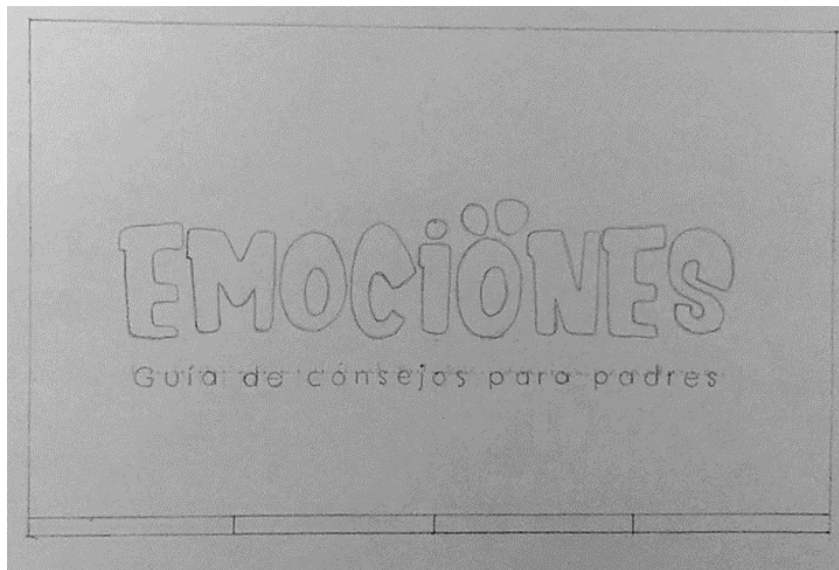


Figura 28. Boceto de pantalla inicial de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia



Figura 29. Pantalla inicial de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se aprobó la tercera propuesta mediante los criterios analizados en el grupo focal que se llevó a cabo junto a otros estudiantes de la carrera de diseño gráfico. En esta pantalla, se logró percibir el enfoque que se deseaba establecer en la guía, tomando en cuenta y empleando los colores que se iban a mostrar dentro de la línea gráfica. En cuanto al identificador, se

ajusta a las medidas de la retícula creando más dinamismo e interactividad para los usuarios del producto.

3.2.3 Bocetos de pantalla de íconos multimedia

Con respecto a la segunda pantalla, esta también presenta un sonido ambientador brindando relajación al momento de hacer uso de la guía. En esta pantalla se puede observar que, al momento de pasar el cursor por encima de los botones multimedia, las ilustraciones cambian de color y los botones se desplazan hacia la parte superior de la pantalla, apareciendo el contenido de lo que significa cada botón.

Es importante señalar que, el identificador siempre se va a encontrar parpadeando y el fondo de la pantalla presentará matices en sus colores entre suaves y fuertes, variando por momentos. A continuación, se presentan las propuestas de estas pantallas junto a sus bocetos:

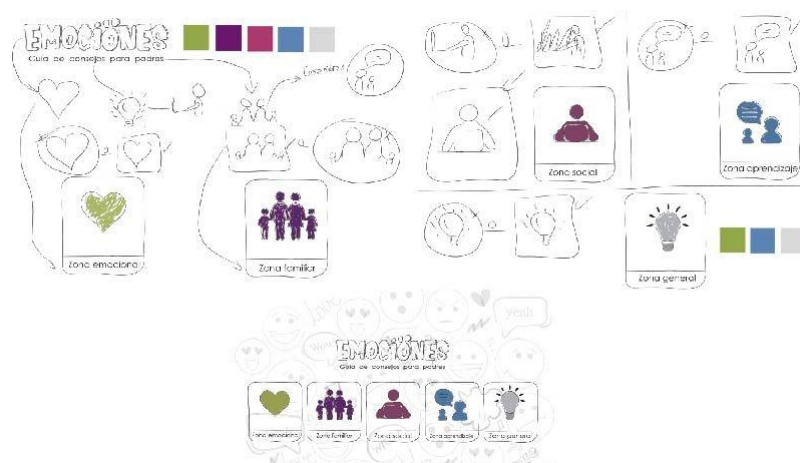


Figura 30. Pantalla inicial de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

La construcción y desarrollo de los íconos del menú de la guía interactiva, representan un contenido diferente y serán interactivos. Sus bocetos se muestran a continuación:

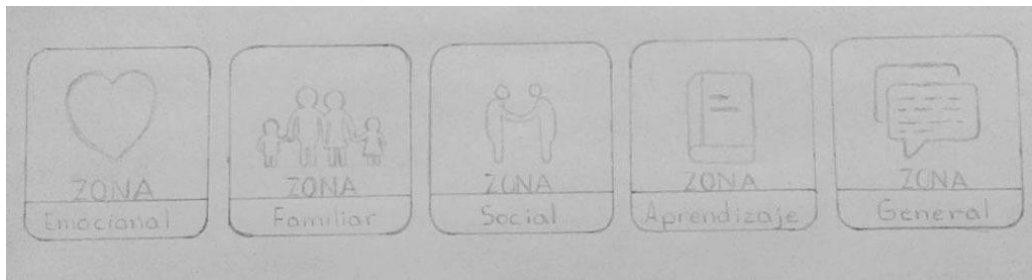


Figura 31. Boceto propuesta 1 de íconos multimedia.

Fuente: Elaboración propia



Figura 32. Propuesta 1 íconos multimedia.

Fuente: Elaboración propia

Para la realización del menú de la guía interactiva, se procedió a utilizar íconos que ayudaran a representar el tema a tratarse, pero debido a que no se reflejaba una relación entre los íconos; ya que unos presentaban trazos más finos y otros más gruesos, no se procedió a la aprobación de esta pantalla.

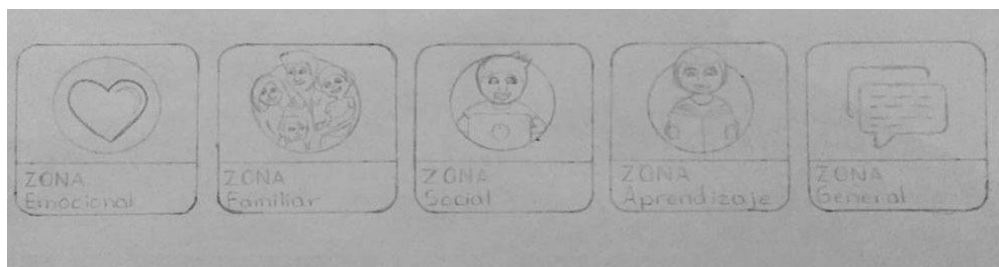


Figura 33. Boceto propuesta 2 de íconos multimedia.

Fuente: Elaboración propia



Figura 34. Propuesta 2 íconos multimedia.

Fuente: Elaboración propia

Para la segunda propuesta, se le ubicó un poco más de detalles a las ilustraciones de los íconos; no obstante, su peso visual era muy exagerado para ser utilizada en la guía, por lo que no se logró su aprobación.

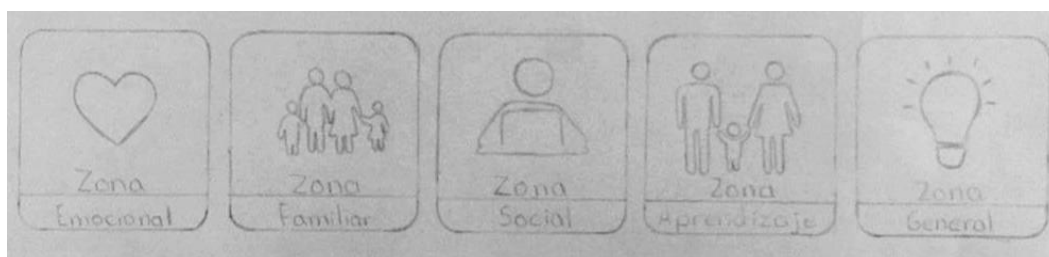


Figura 35. Boceto de íconos multimedia de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia



Figura 36. Íconos multimedia de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a Bembibre (2015) del sitio web definición ABC, los íconos que se establecen en un material didáctico son imágenes o representaciones que permiten sustituir a un objeto o idea por analogía simbólicamente. Por su lado, Cuddy (2016) argumenta que, los íconos son tipos de signos gráficos en

el que se trata de representar un referido mediante un significante que lo represente, aportando un significado claro sin interpretaciones. Por lo cual, el ícono tiene una similitud topológica entre el significado y el significante.

En este contexto, se escogieron los íconos presentados en la ilustración 40, porque son los que mejor se acoplan al estilo gráfico de las primeras pantallas definidas. Asimismo, a criterio de la diseñadora Pamela Campos, son los que presentan un mejor estilo de diseño, mismo que transmite una buena organización visual; además que representa mediante sus gráficos lo que contiene cada zona.

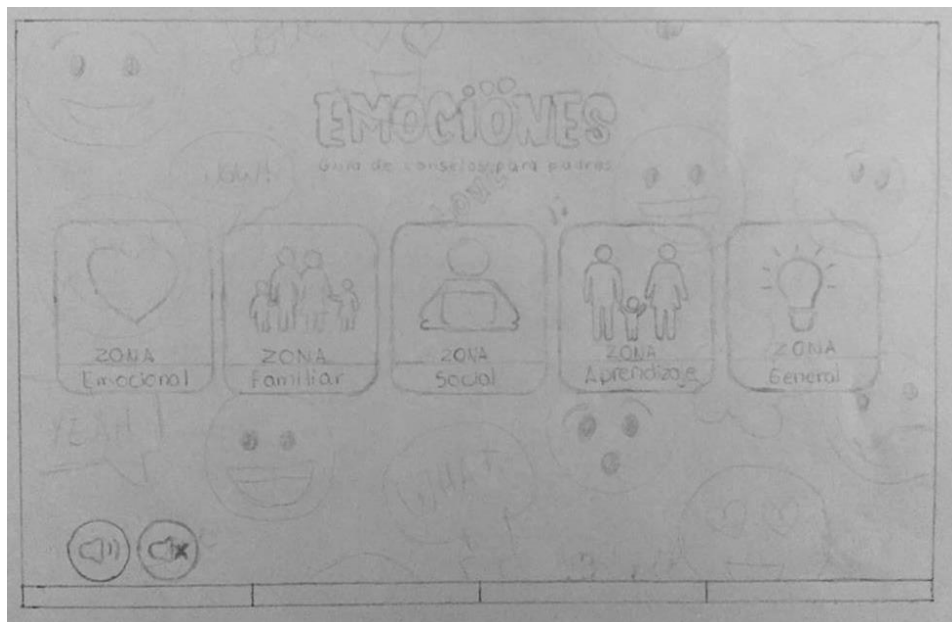


Figura 37. Boceto pantalla de los íconos multimedia de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia



Figura 38. Pantalla de los íconos multimedia de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

3.2.4 Bocetos de pantalla de menú principal

Finalmente, se muestra la pantalla del menú principal, misma que al igual que las demás también contiene un sonido ambientador y de relajación. Aquí se presentan los temas de cada contenido de la guía, que para poder descubrir que contienen se debe pasar el cursor por encima de los mismos. Además, al momento de dar clic en cada tema estos se ampliarán un poco mostrando relevancia.

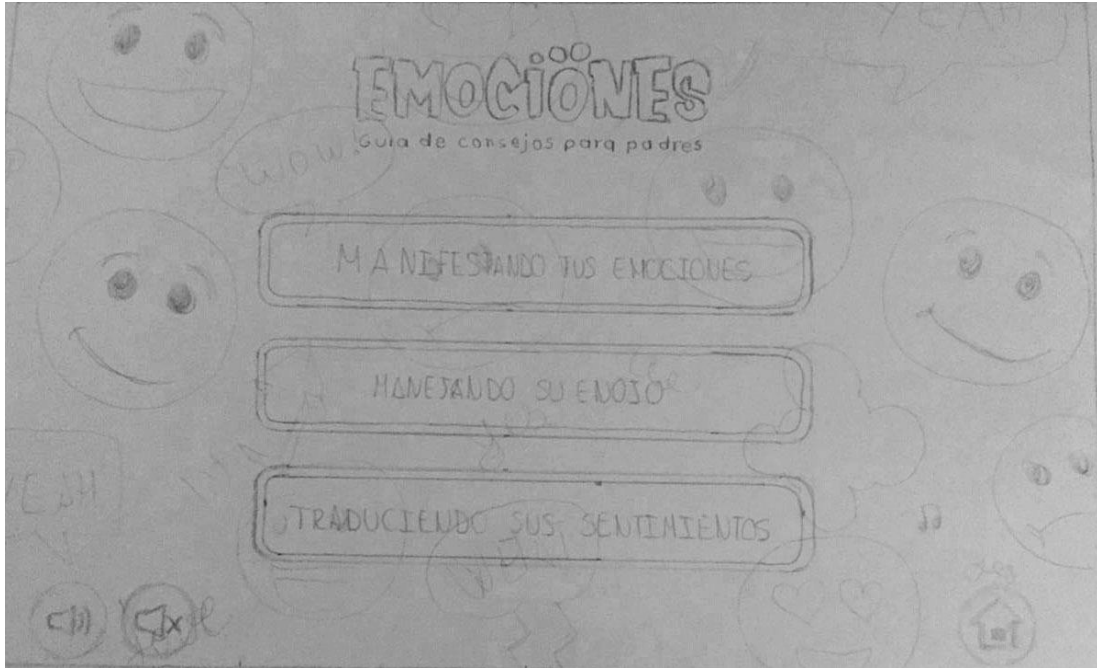


Figura 39. Boceto de pantalla del menú principal.

Fuente: Elaboración propia



Figura 40. Pantalla del menú principal de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

3.2.5 Bocetos de gráficas de las zonas del contenido

El contenido general de la guía interactiva está compuesto por 4 zonas: emocional, familiar, social y de aprendizaje; mismas que contienen consejos para contribuir en la salud emocional de los más pequeños. Además, cada zona cuenta con ilustraciones llamativas que le permitirá al niño comprender el consejo de mejor manera.

El proceso inicial para llevar a cabo las ilustraciones, consistió en dibujarlas a mano y convertirlas en dibujo vectorial utilizando líneas y curvas; creando así ilustraciones infantiles compuestas por objetos geométricos independientes, en las cuales se expresan varias emociones de alegría, enojo, estrés, diversión, entre otras, como posición de los personajes de la guía interactiva. A continuación, se expone el boceto del proceso de diseño de estas ilustraciones:



Figura 41. Boceto consejo Conservando la calma.

Fuente: Elaboración propia

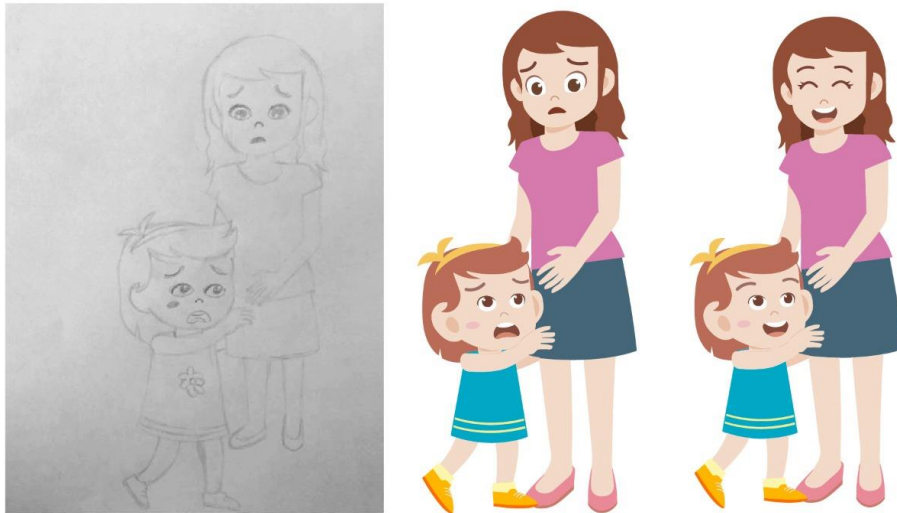


Figura 42. Zona familiar-Conservando la calma.

Fuente: Elaboración propia



Figura 43. Boceto consejo Creando hábitos.

Fuente: Elaboración propia

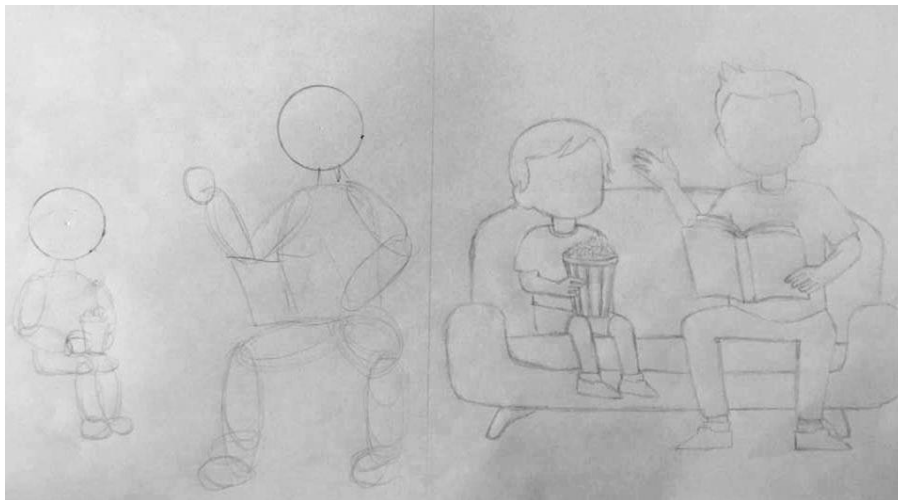


Figura 44. Boceto consejo Escuchando hablando.

Fuente: Elaboración propia

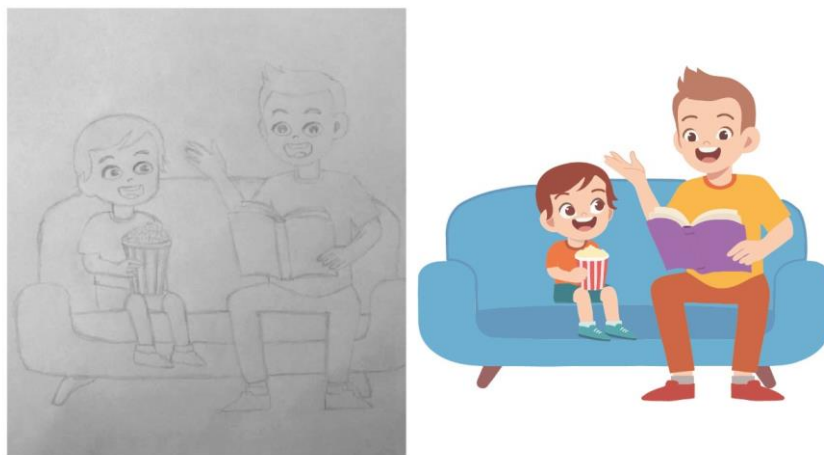


Figura 45. Zona familiar-Escuchando hablando.

Fuente: Elaboración propia

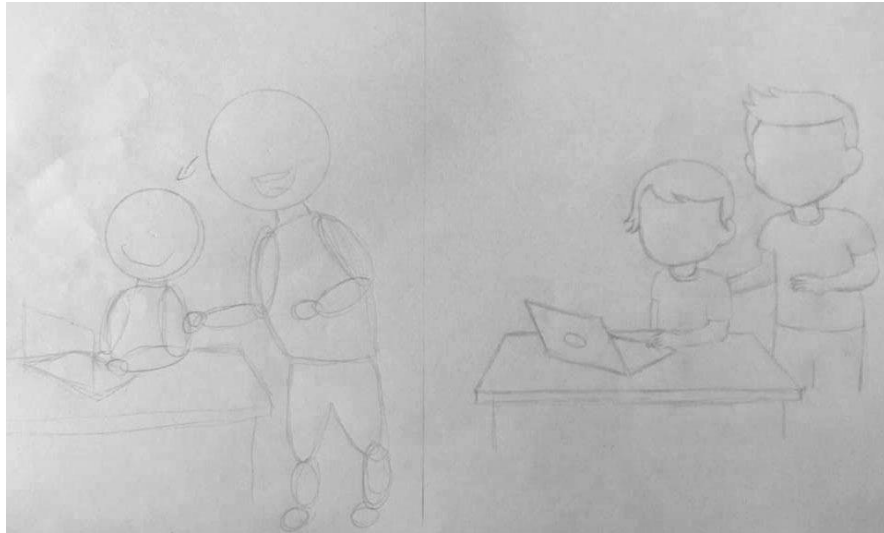


Figura 46. Boceto consejo Controlando las redes sociales.

Fuente: Elaboración propia

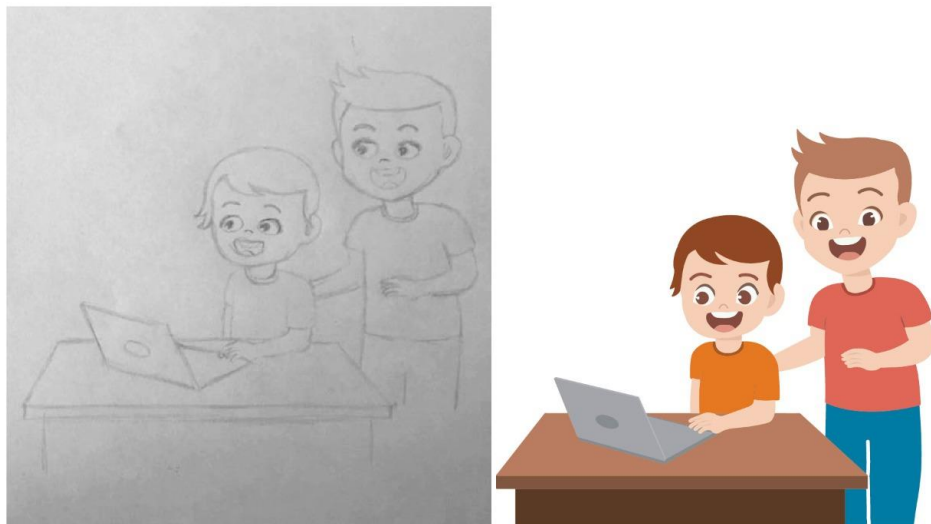


Figura 47. Zona social-Controlando las redes sociales.

Fuente: Elaboración propia

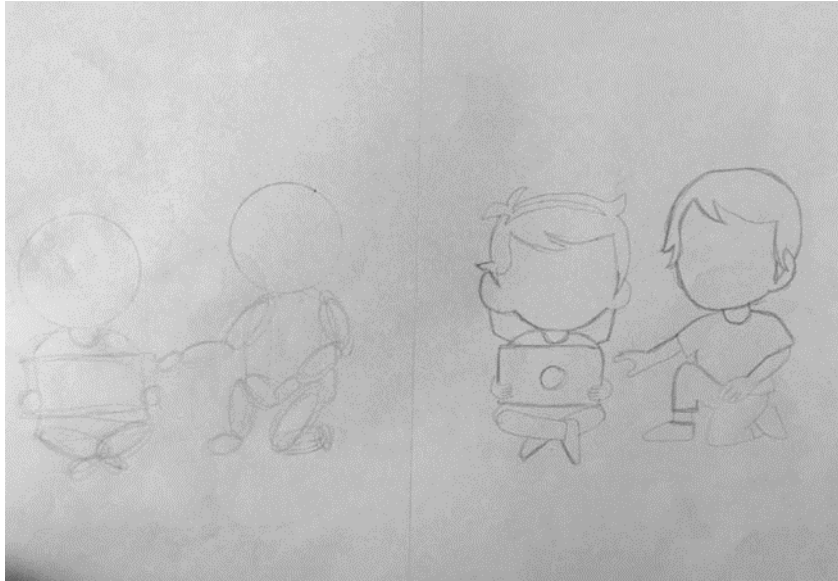


Figura 48. Boceto consejo Compartir ayuda a sanar.

Fuente: Elaboración propia

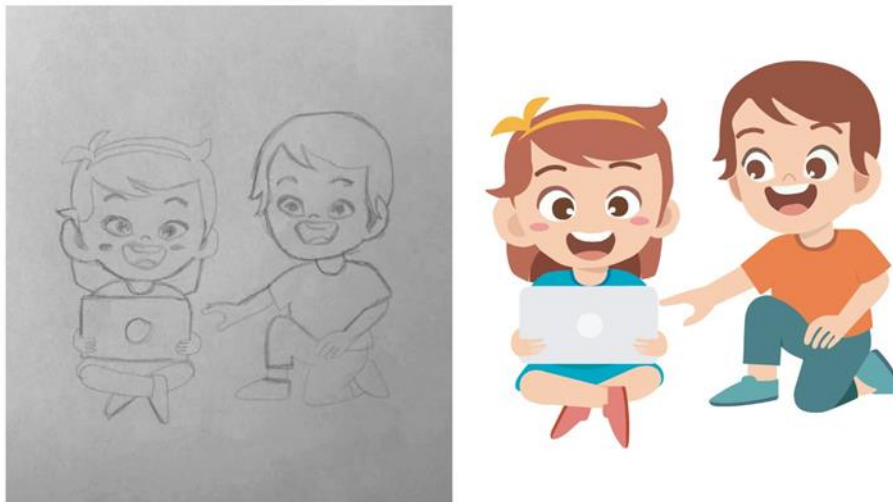


Figura 49. Zona Social-Compartir ayuda a sanar.

Fuente: Elaboración propia

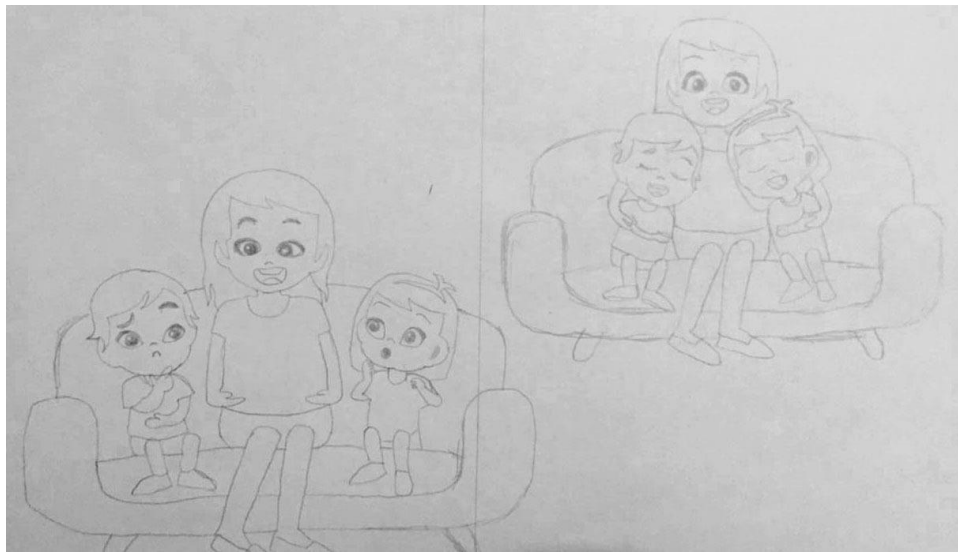


Figura 50. Boceto consejo ¿Qué hacer en una mala noticia?

Fuente: Elaboración propia

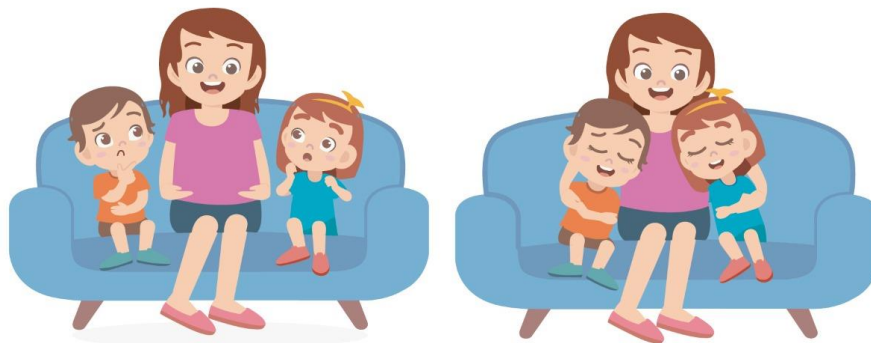


Figura 51. Zona de aprendizaje-Qué hacer en una mala noticia.

Fuente: Elaboración propia

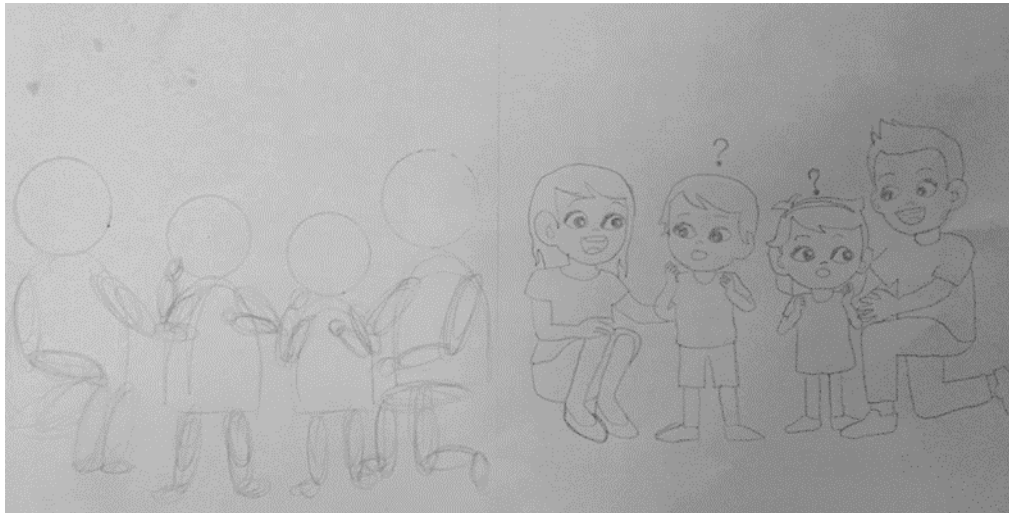


Figura 52. Boceto consejo Que no se debe hacer.

Fuente: Elaboración propia



Figura 53. Zona de aprendizaje-Qué no se debe hacer.

Fuente: Elaboración propia

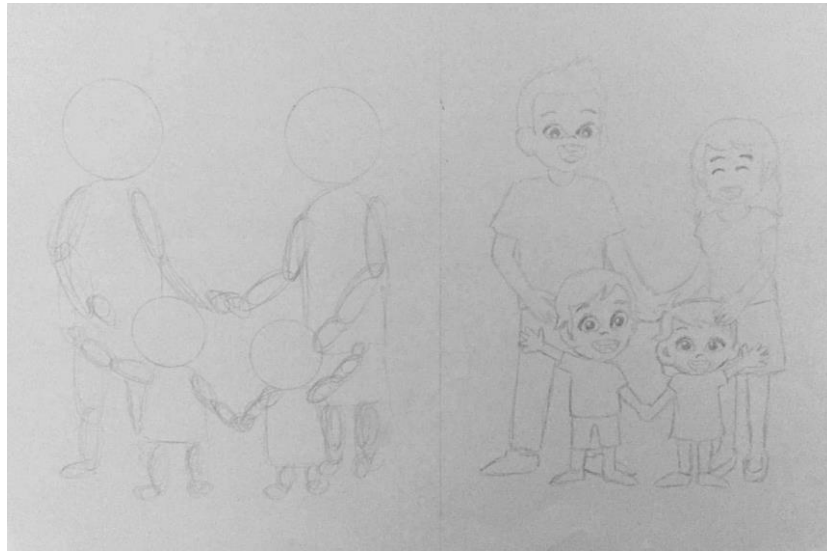


Figura 54. Boceto consejo Traduciendo sus sentimientos.

Fuente: Elaboración propia



Figura 55. Zona social-Traduciendo sus sentimientos.

Fuente: Elaboración propia



Figura 56. Boceto consejo Manejando su enojo.

Fuente: Elaboración propia



Figura 57. Zona social-Manejando su enojo.

Fuente: Elaboración propia

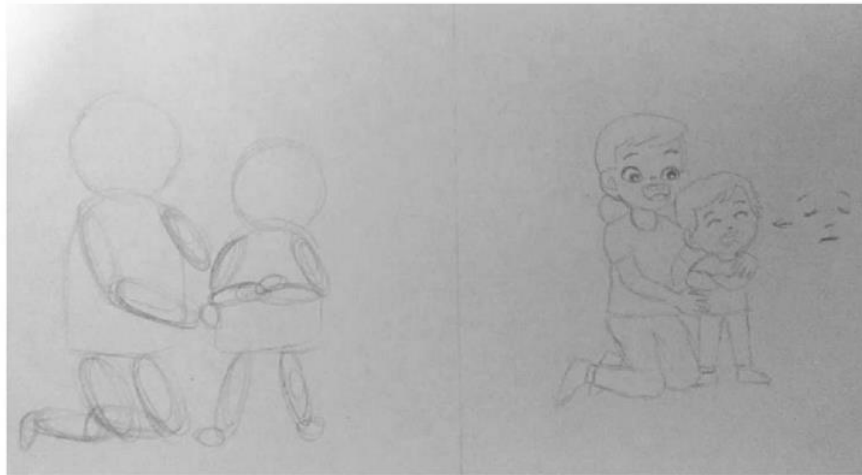


Figura 58. Boceto consejo Manifestando sus sentimientos.

Fuente: Elaboración propia



Figura 59. Zona social-Manifestando sus sentimientos

Fuente: Elaboración propia

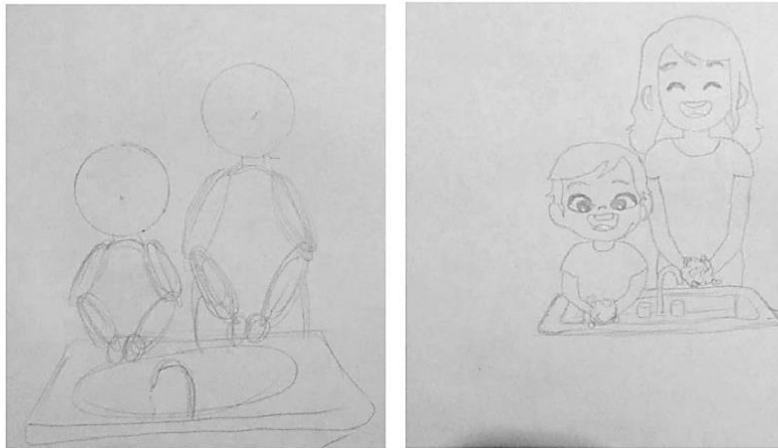


Figura 60. Boceto consejo Lavarse las manos.

Fuente: Elaboración propia



Figura 61. Zona general-Lavarse las manos.

Fuente: Elaboración propia

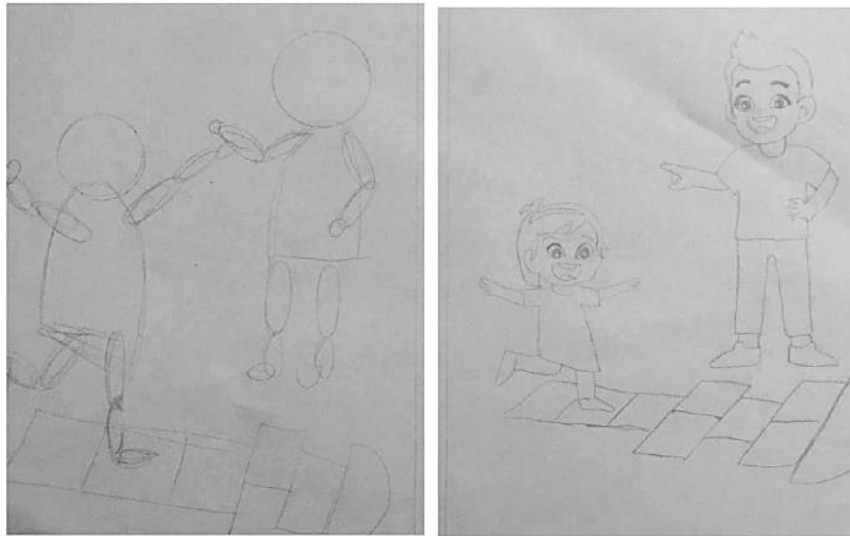


Figura 62. Boceto consejo Manténlo activo.

Fuente: Elaboración propia

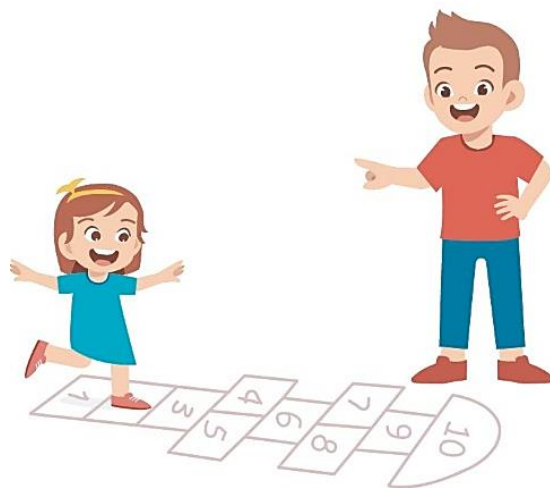


Figura 63. Zona general-Manténlo activo.

Fuente: Elaboración propia



Figura 64. Boceto consejo Recuerda el uso de la mascarilla.

Fuente: Elaboración propia



Figura 65. Zona general-Recuerda el uso de la mascarilla.

Fuente: Elaboración propia

3.2.5. Bocetos de diseños de los íconos

Según el criterio de Sampretro (2016) de la universidad de Valencia, el término emoticon se deriva de la palabra inglesa emoticon que deriva de la fusión entre los términos emotion, emoción e icon (icono), tipología que en este trabajo se ha denominado Emociones.

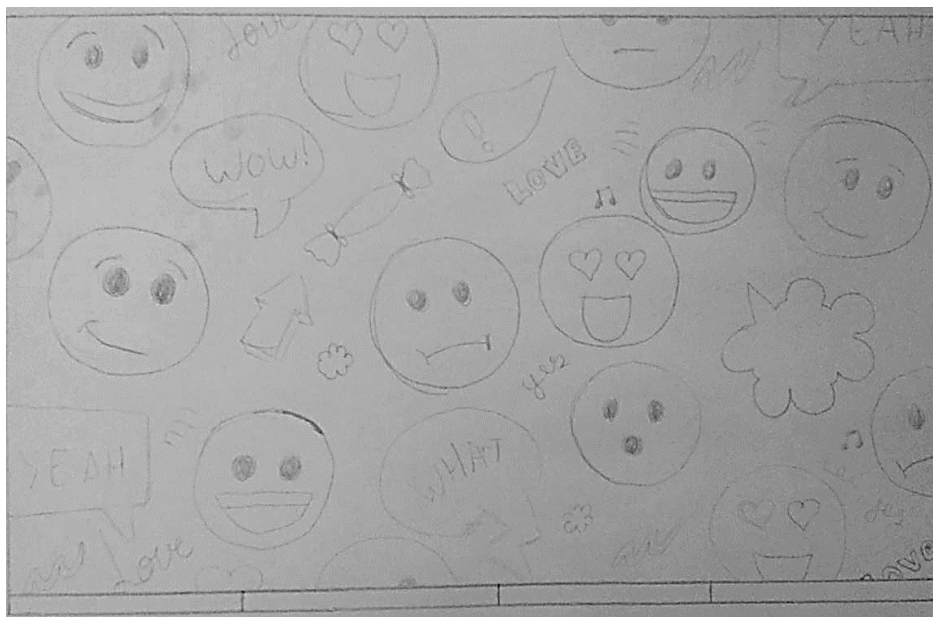


Figura 66. Boceto de emoticones para el fondo de la interfaz.

Fuente: Elaboración propia

Por su parte, Morant (2017) establece que, los emoticones permiten transmitir emociones que son complicadas de explicar con palabras, mismos que en la actualidad han sido aprobados por la ciencia ya que ayudan a transmitir el significado de un mensaje.



Figura 67. Construcción de elementos para el fondo de la interfaz de cada zona.

Fuente: Elaboración propia

3.3 Evaluación de Artes iniciales.

La evaluación de las artes iniciales se la realiza a una psicóloga y a una profesional en el diseño. De modo que, el contenido de la guía estuvo a cargo de la Psicóloga Clínica Ariana Calderón, misma que aportó con las siguientes sugerencias:

- El contenido debe ser más explícito y estar acorde al público objetivo.
- Se debe organizar de mejor forma las ideas planteadas en los consejos.
- Dividir por zonas los consejos para obtener mejor organización y se presente más creativo.
- Se debe hacer uso de un lenguaje coloquial y que sea comprensible para el público objetivo.
- Establecer colores que impacten a los niños.

Al concluir la evaluación con la Psicóloga Clínica, se logra definir una parte de la línea gráfica definitiva de la guía interactiva. Ya que, la siguiente parte se definirá de acuerdo al criterio de la profesional en diseño Pamela Campos, tal como se muestra a continuación:

- Colocar efecto de sonido en la pantalla de inicio, para que vaya acorde a las letras en movimiento.
- Los íconos de la zona deben estar uniformes entre sí, es decir con el mismo estilo gráfico.

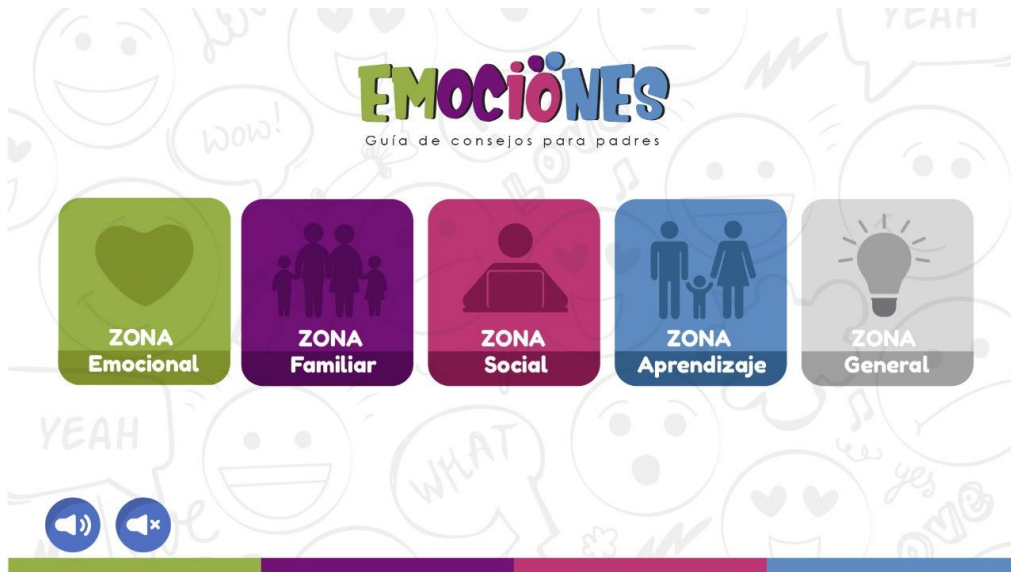


Figura 68. Cambio del estilo de los íconos de las zonas.

Fuente: Elaboración propia

- Colocar los íconos de activación y desactivación del sonido en las pantallas.

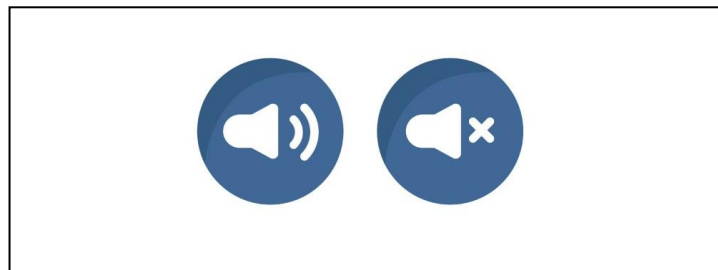


Figura 69. Establecimiento de los íconos de sonido y silencio.

Fuente: Elaboración propia

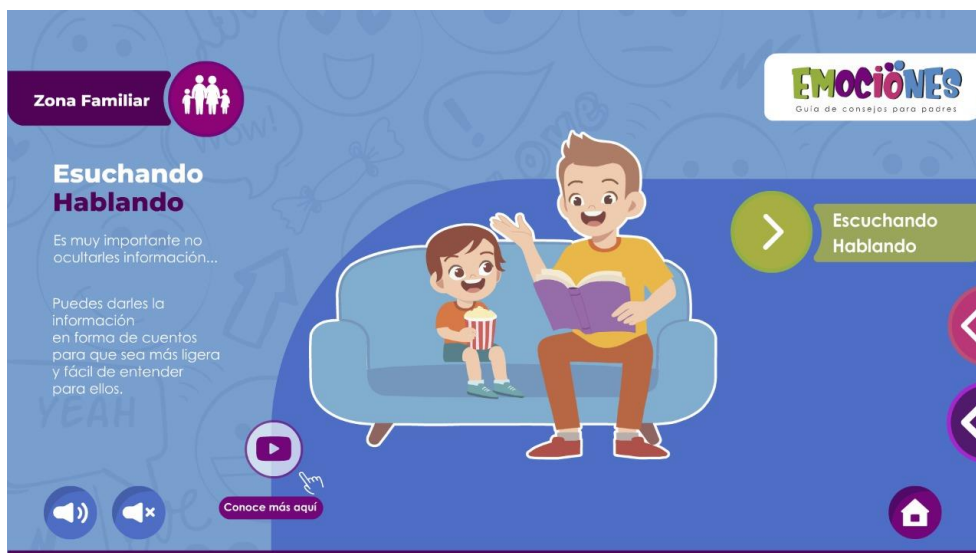


Figura 70. Muestra de ubicación de los íconos de sonido y silencio.

Fuente: Elaboración propia

- Evitar recargar las pantallas con demasiado contenido y gráficos.

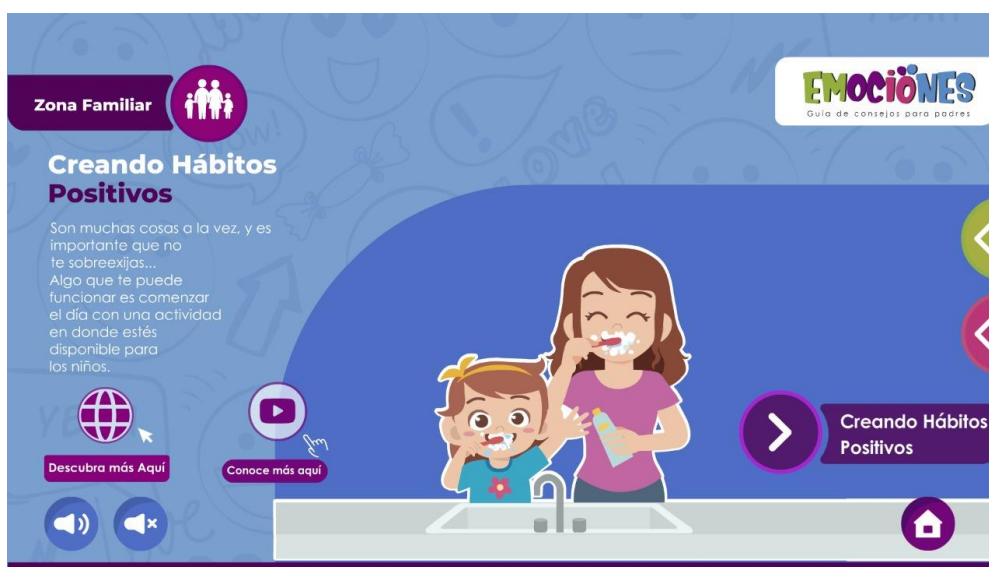


Figura 71. Organización del contenido de la guía.

Fuente: Elaboración propia

- Los colores, las ilustraciones y la musicalización fueron del agrado de la diseñadora.

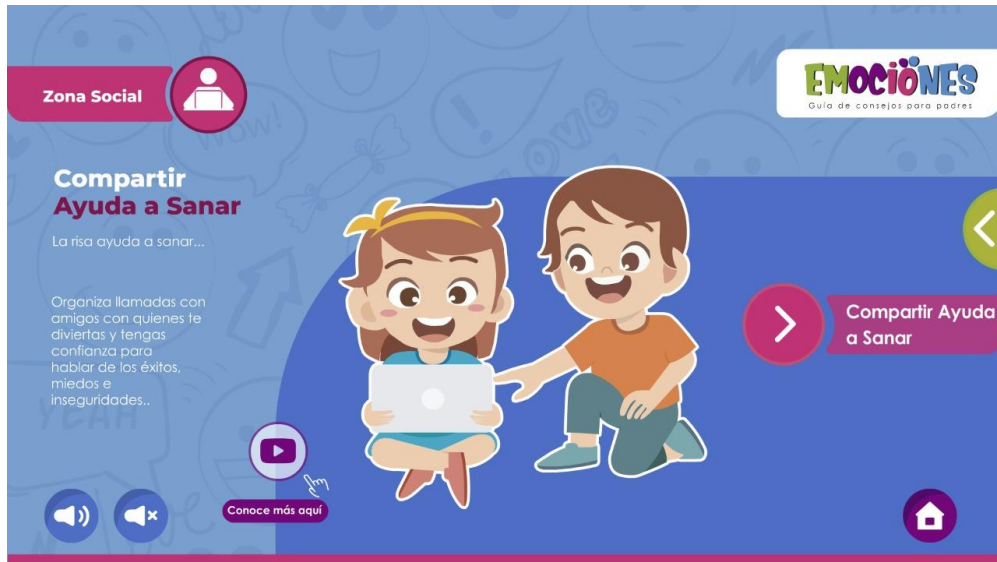


Figura 72. Muestra de pantalla de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia

3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

A partir de la evaluación de las artes iniciales, se obtuvo el diseño de la línea gráfica definitiva de la guía interactiva, misma que se detalla a continuación:



Figura 73. Portada de la guía interactiva

Fuente: Elaboración propia

Este identificador gráfico reúne las condiciones de un identificador con diseño de tipografía experimental (Kids Zone), en donde se conjuga un proceso de colores y se logra convertir una letra en gráfica. Esta argumentación se basa en lo citado por Sati (2017), quien sostiene que, el método experimental permite comprender la forma en que las letras son el resultado de una interrelación de sus partes, generando exploración de los aspectos técnicos y expresivos.

- ZONA EMOCIONAL

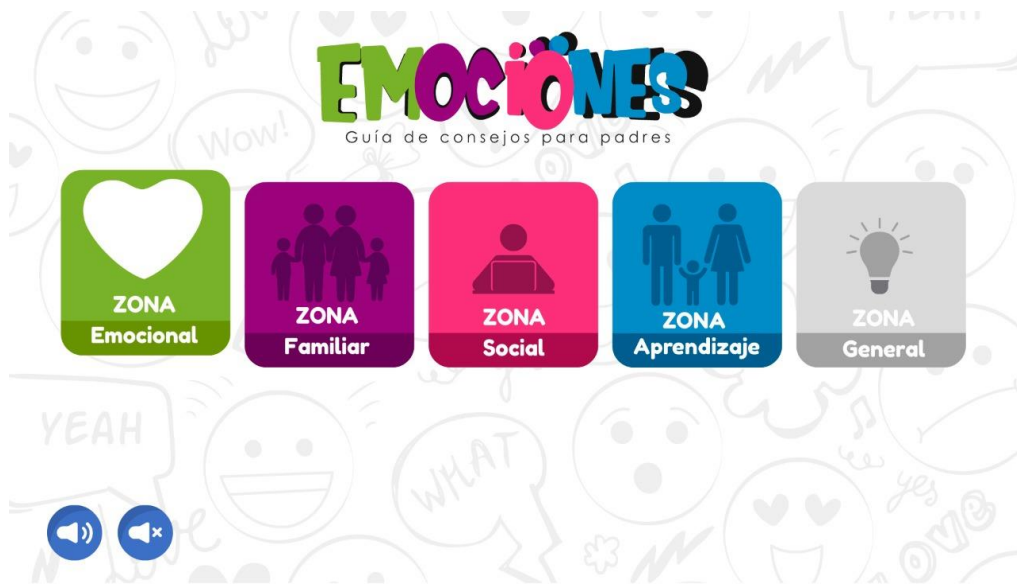


Figura 74. Pantalla de inicio Zona Emocional.

Fuente: Elaboración propia

La pantalla de los botones multimedia presenta un sonido ambientador brindando relajación al momento de hacer uso de la guía. En esta pantalla se puede observar que, al momento de pasar el cursor por encima de los botones multimedia, las ilustraciones cambian de color y los botones se desplazan hacia la parte superior de la pantalla, apareciendo el contenido de lo que significa cada botón.



Figura 75. Pantalla del contenido de la zona emocional.

Fuente: Elaboración propia

La pantalla del menú principal, al igual que las demás también contiene un sonido ambientador y de relajación. Aquí se presentan los temas de cada contenido de la guía, que para poder descubrir que contienen se debe pasar el cursor por encima de los mismos. Además, al momento de dar clic en cada tema estos se ampliarán un poco mostrando relevancia.



Figura 76. Manifestando tus emociones.

Fuente: Elaboración propia

En esta pantalla se va a poder interactuar con diferentes clics de película, donde cada uno de ellos va a cumplir una función diferente en el clic de video que, al momento de pasarle el cursor va a aparecer una pantalla en donde muestra un apoyo emocional para el niño. En la parte derecha contiene 3 flechas, en donde se muestra un título diferente de la zona, que al momento de pasar el mouse se va a deslizar y aparecerán cada uno de los consejos, dando clic y llevando a un nuevo concepto. También contiene dos clics multimedia, cuya función es dar sonido o silenciar la música de ambiente al momento de interactuar con la página en donde el padre o niño determinarán si desean darles función a estos clics. Además, cuenta con un clic de inicio en donde al momento de pasar el cursor aparece la zona de menú de emociones. En la ilustración infantil, hay una parte animada que al momento de pasar el mouse por encima de ellos va a cambiar de emoción de llorar a sonreír. En la parte derecha superior también hay un identificador que va estar animándose

por segundos sin perder la distracción con los elementos que se tienen dentro de la pantalla.

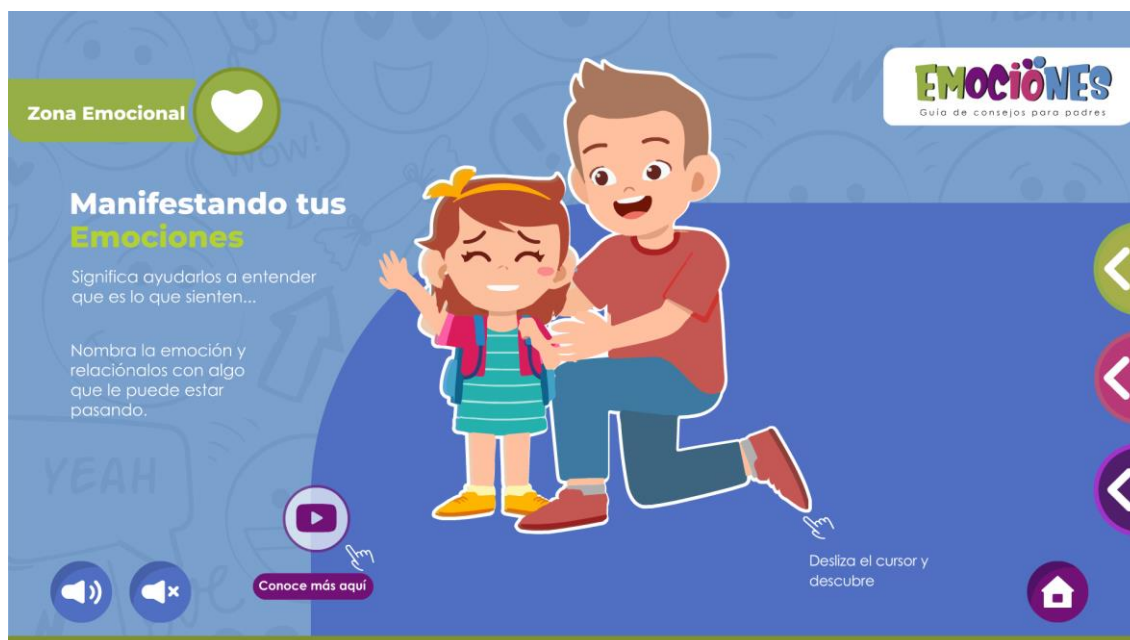


Figura 77. Manifestando tus emociones.

Fuente: Elaboración propia

Esta pantalla realiza las mismas funciones descritas con anterioridad en la primera pantalla, con la diferencia de que en esta se agrega un ícono de página que, al darle clic se dirige hacia la parte en donde se encuentra el material didáctico (recorta o aprende, hábitos que los padres van a poder emplear para sus hijos) para uso de los niños.



Figura 78. Vídeo dinámico de la zona emocional.

Fuente: Elaboración propia

Esta pantalla se abrirá cuando se le dé clic en el ícono del video de la pantalla anterior, aquí los botones son iguales al identificador de Emociones. Al momento de pasar el cursor por la zona se va a dirigir al menú de la misma, en donde la palabra menú de zona va a estar apareciendo y desapareciendo para que el usuario se dirija y pase el mouse para regresar a la página anterior. Cabe resaltar que, cada vídeo contiene los créditos de las personas que colaboraron para su desarrollo.

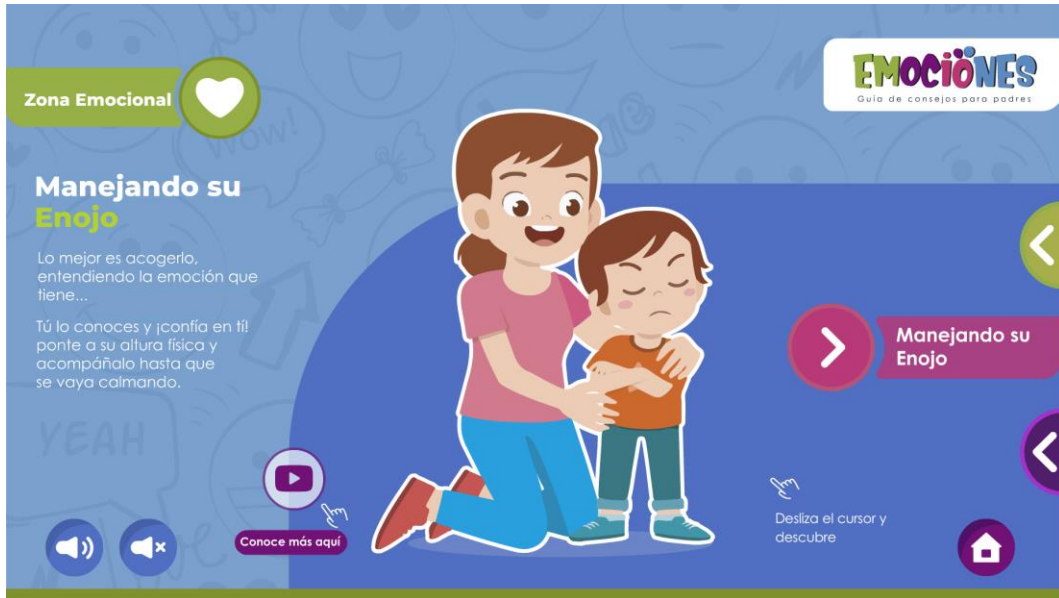


Figura 79. Manejando su enojo.

Fuente: Elaboración propia

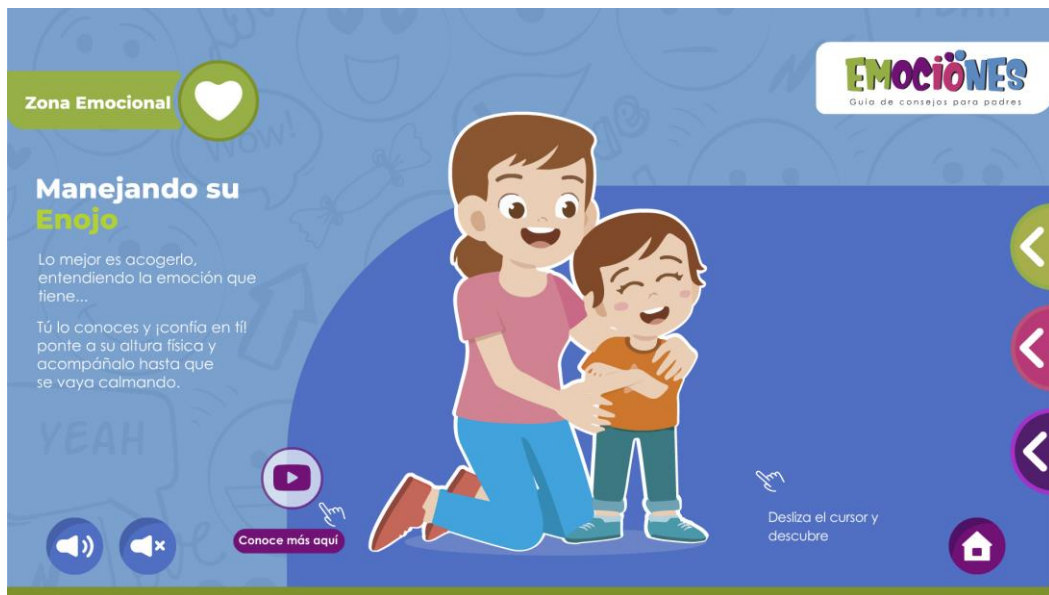


Figura 80. Manejando su enojo.

Fuente: Elaboración propia



Figura 81. Actividad de la zona emocional.

Fuente: Elaboración propia

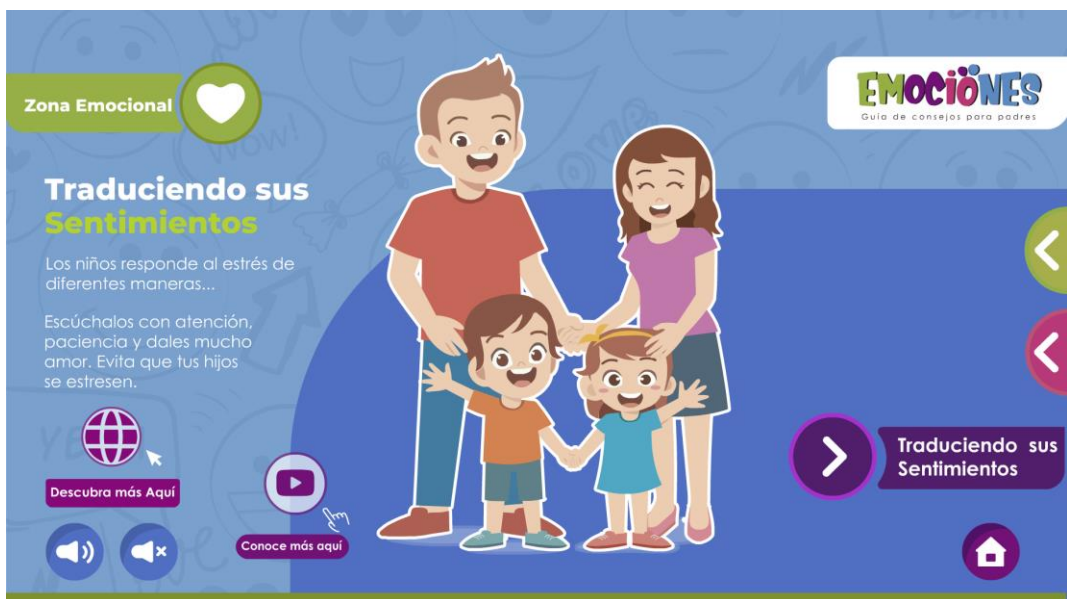


Figura 82. Traduciendo sus sentimientos.

Fuente: Elaboración propia



Figura 83. Vídeo educativo de la zona emocional.

Fuente: Elaboración propia

- ZONA FAMILIAR

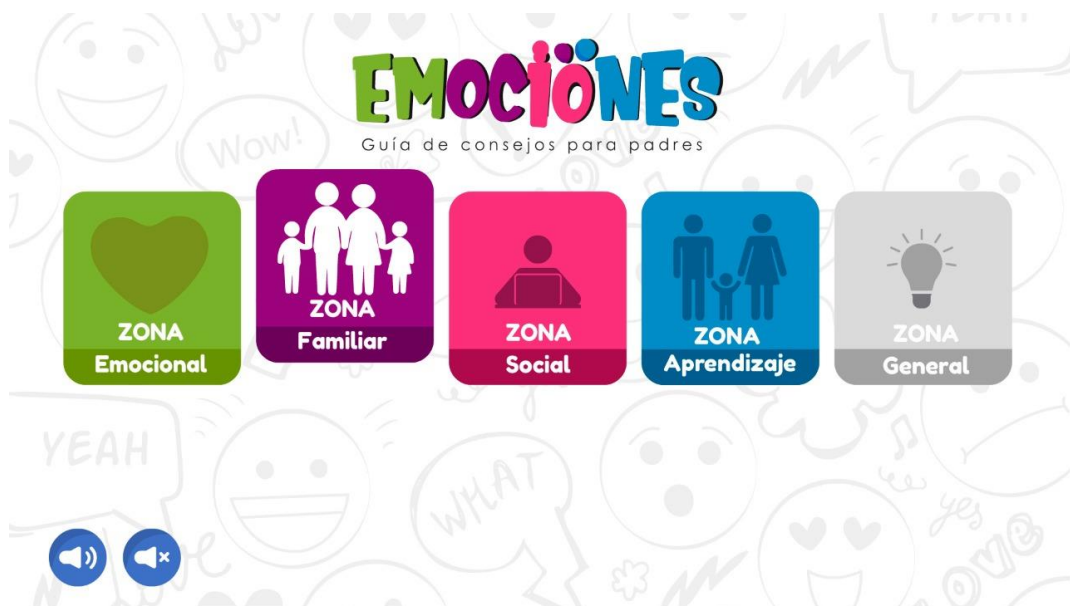


Figura 84. Pantalla de inicio Zona Familiar.

Fuente: Elaboración propia

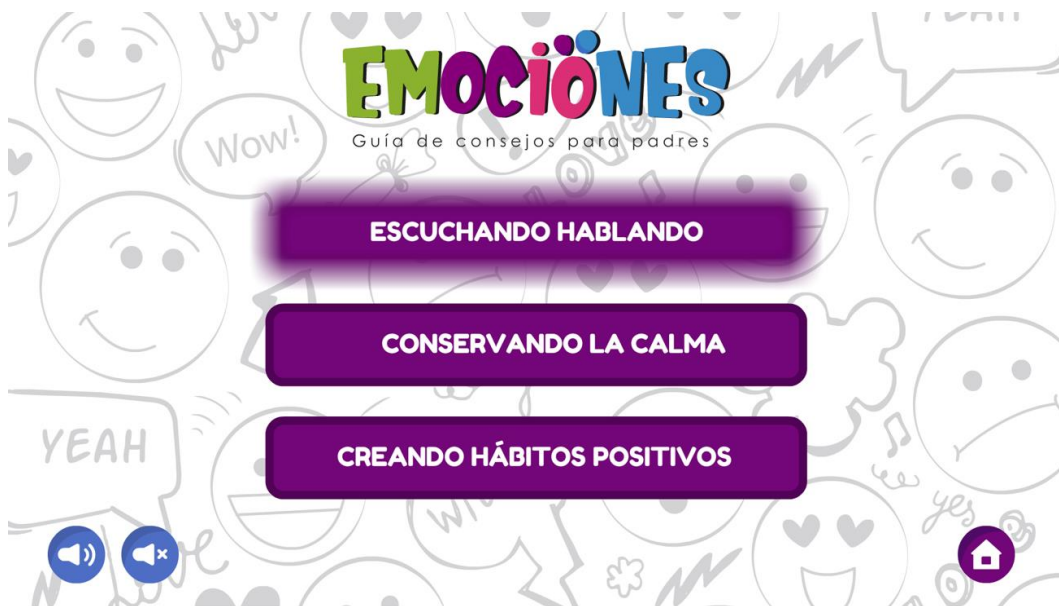


Figura 85. Pantalla del contenido de la zona familiar.

Fuente: Elaboración propia

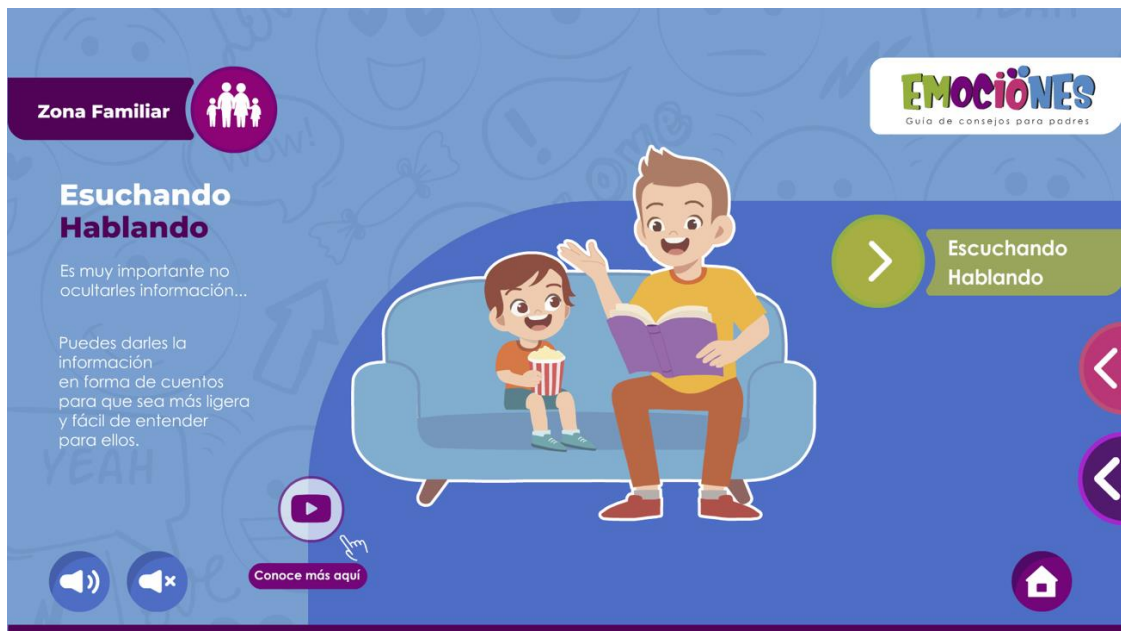


Figura 86. Escuchando hablando.

Fuente: Elaboración propia



Figura 87. Historia creativa de la zona familiar.

Fuente: Elaboración propia



Figura 88. Conservando la calma.

Fuente: Elaboración propia



Figura 89. Conservando la calma.

Fuente: Elaboración propia

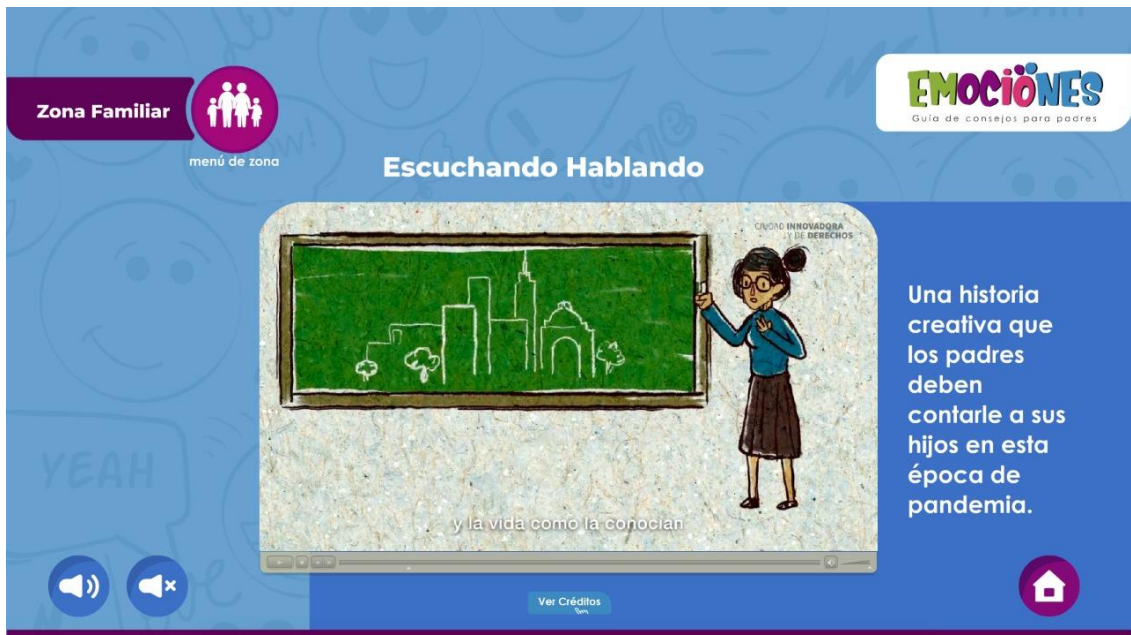


Figura 90. Vídeo educativo de la zona familiar.

Fuente: Elaboración propia

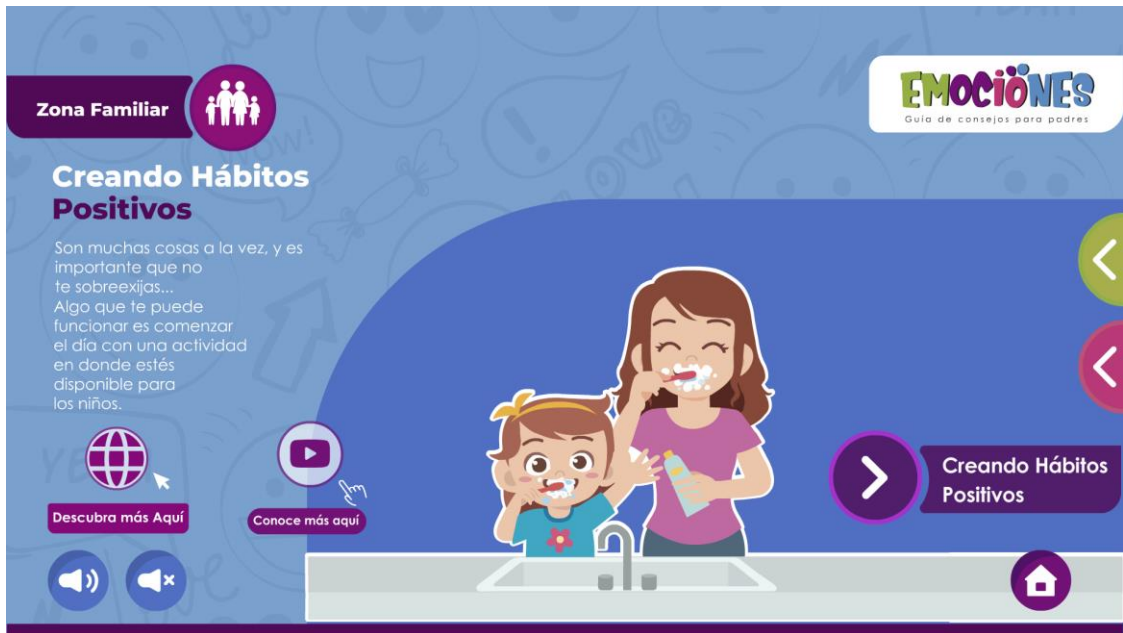


Figura 91. Creando hábitos positivos.

Fuente: Elaboración propia

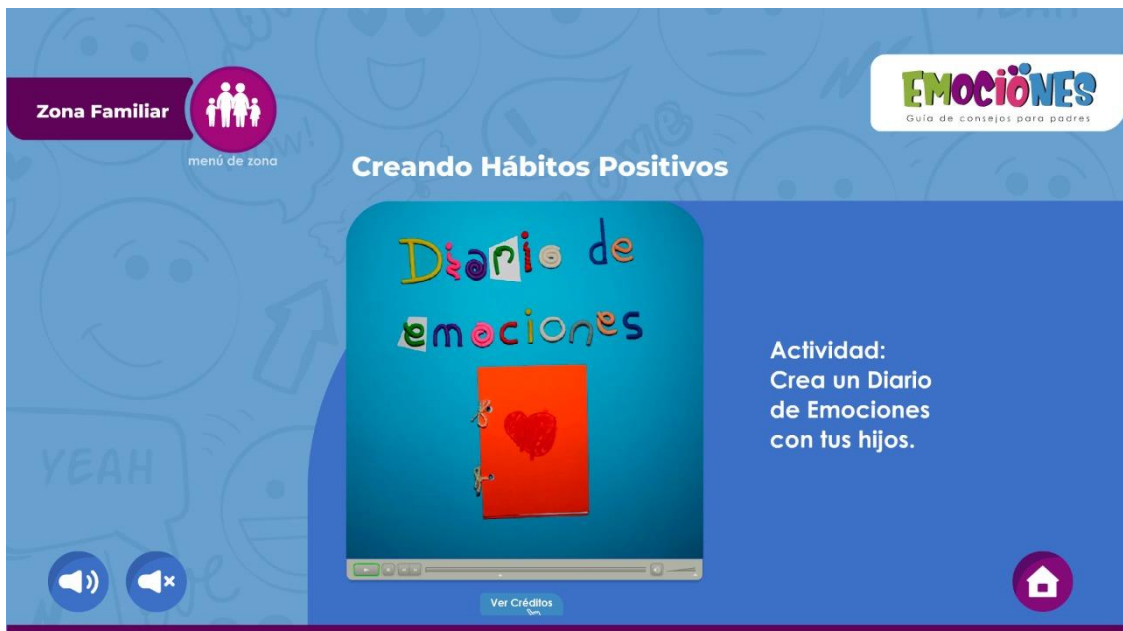


Figura 92. Actividad de la zona familiar.

Fuente: Elaboración propia

- ZONA SOCIAL

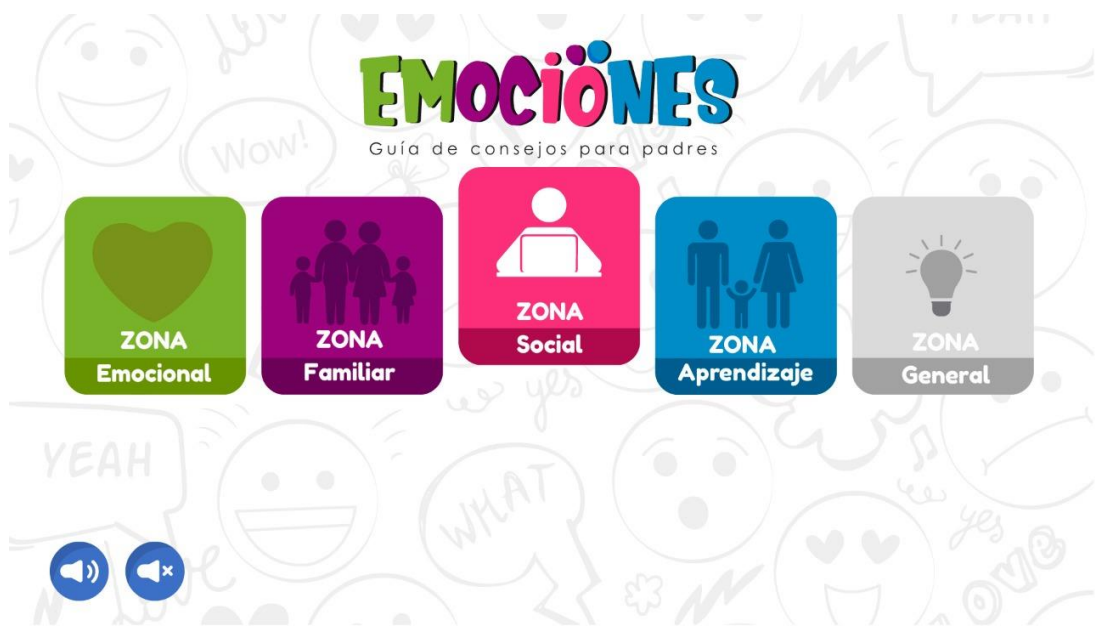


Figura 93. Pantalla de inicio Zona Social.

Fuente: Elaboración propia



Figura 94. Pantalla del contenido de la zona social.

Fuente: Elaboración propia



Figura 95. Controlando las redes sociales.

Fuente: Elaboración propia



Figura 96. Vídeo educativo de la zona social.

Fuente: Elaboración propia

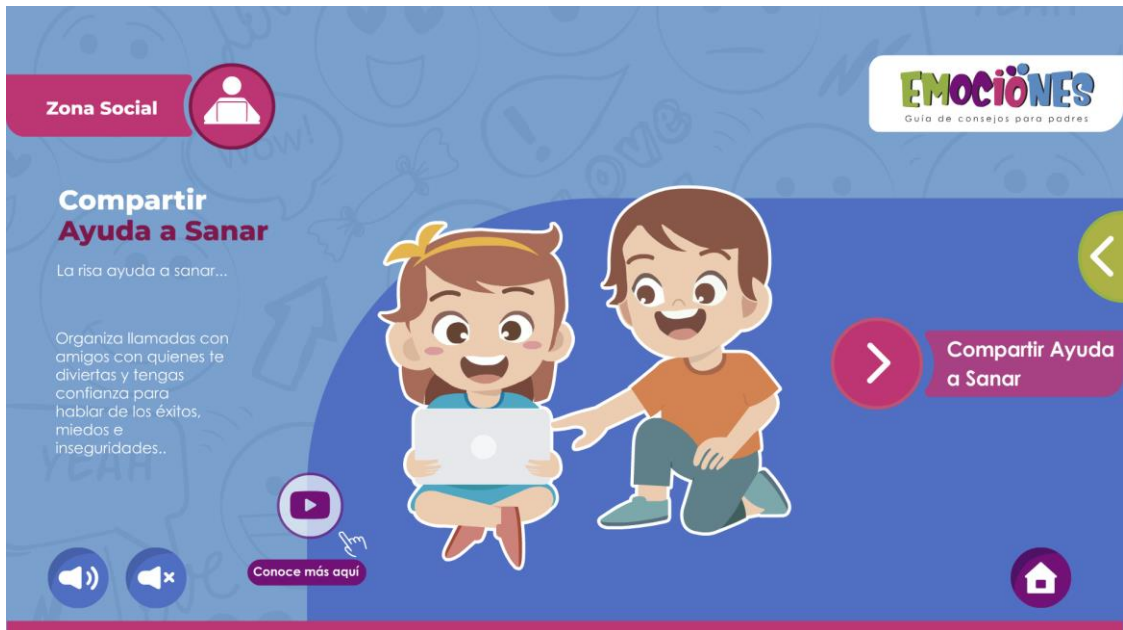


Figura 97. Compartir ayuda a sanar.

Fuente: Elaboración propia



Figura 98. Vídeo dinámico de la zona social.

Fuente: Elaboración propia

- ZONA DE APRENDIZAJE



Figura 99. Pantalla de inicio Zona de Aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

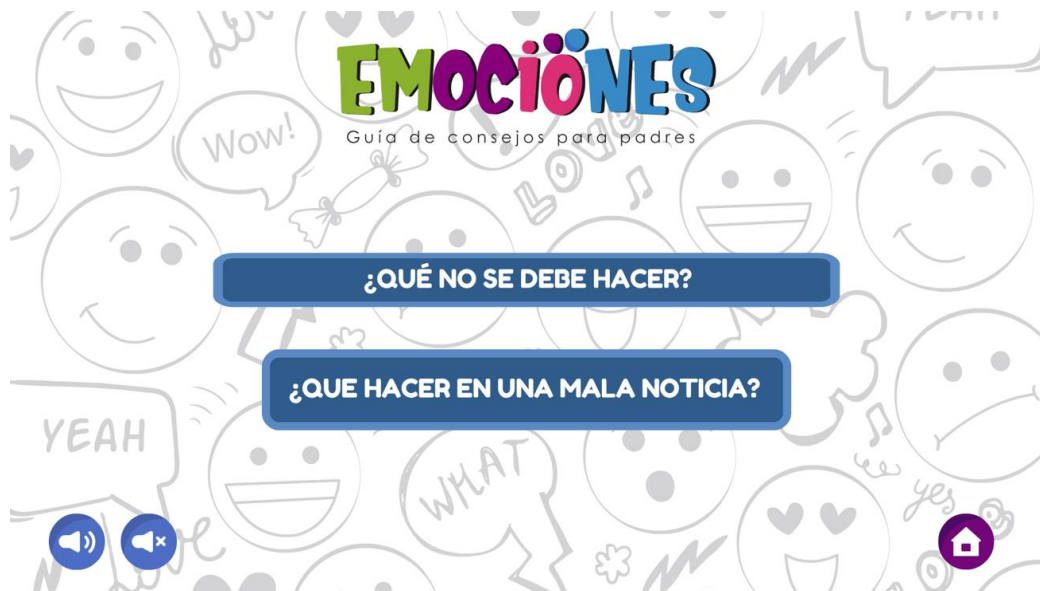


Figura 100. Pantalla del contenido de la zona de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

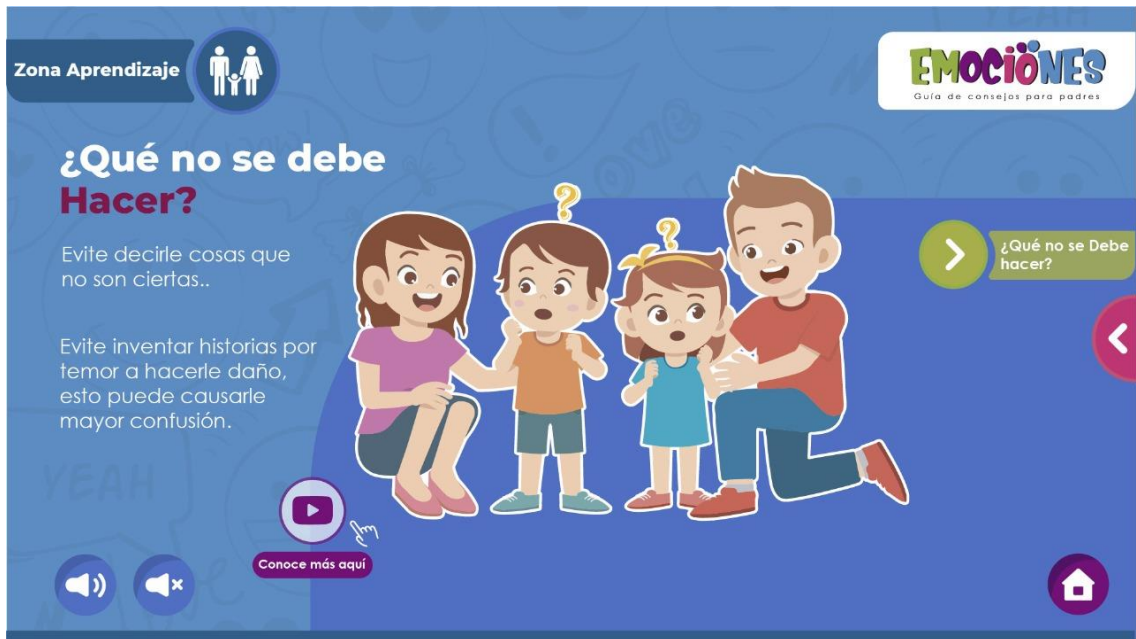


Figura 101. ¿Qué no se debe hacer?

Fuente: Elaboración propia

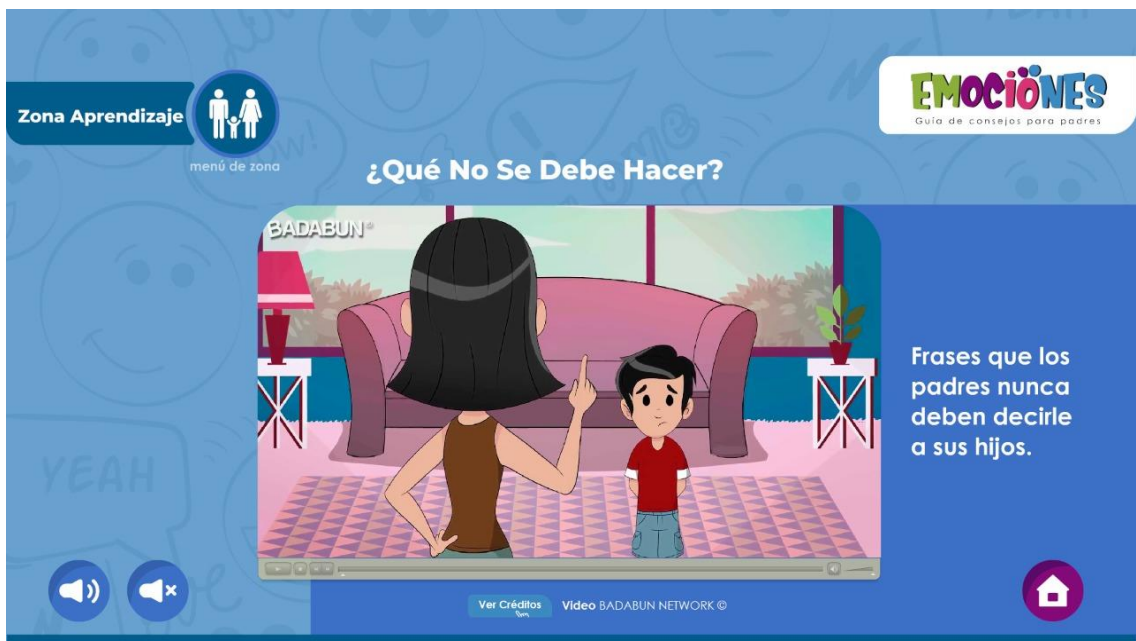


Figura 102. Vídeo educativo de la zona de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

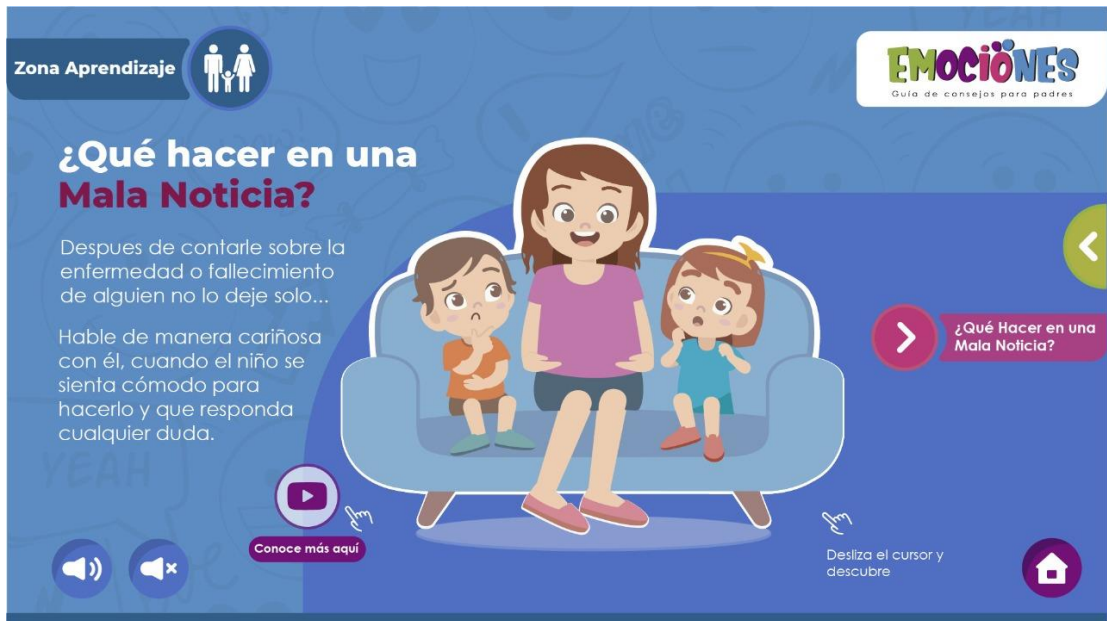


Figura 103. ¿Qué hacer en una mala noticia?

Fuente: Elaboración propia

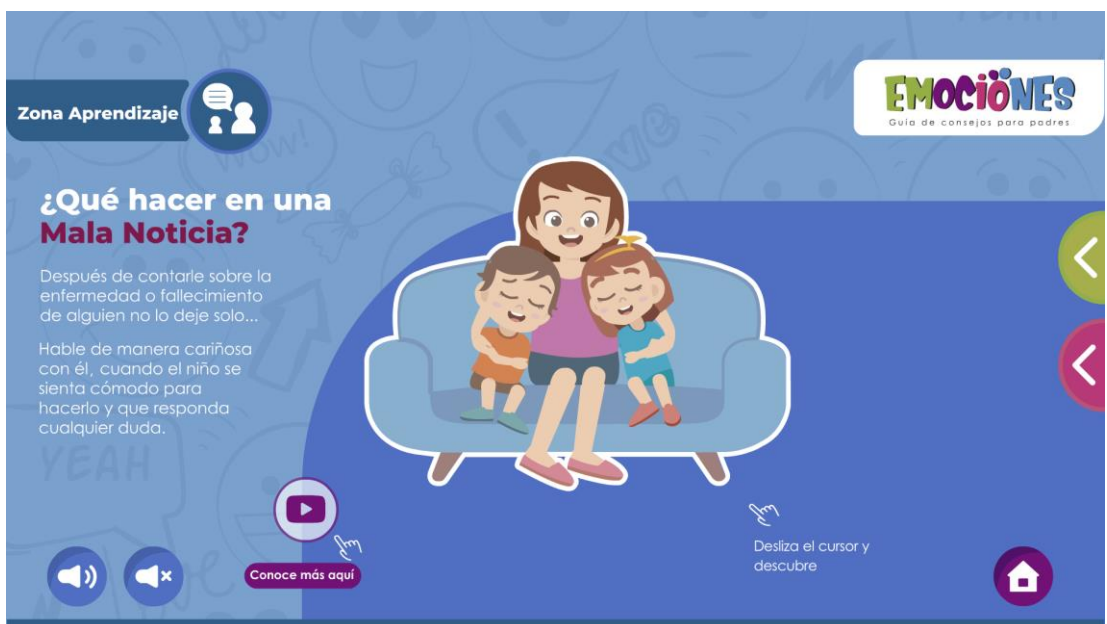


Figura 104. ¿Qué hacer en una mala noticia?

Fuente: Elaboración propia

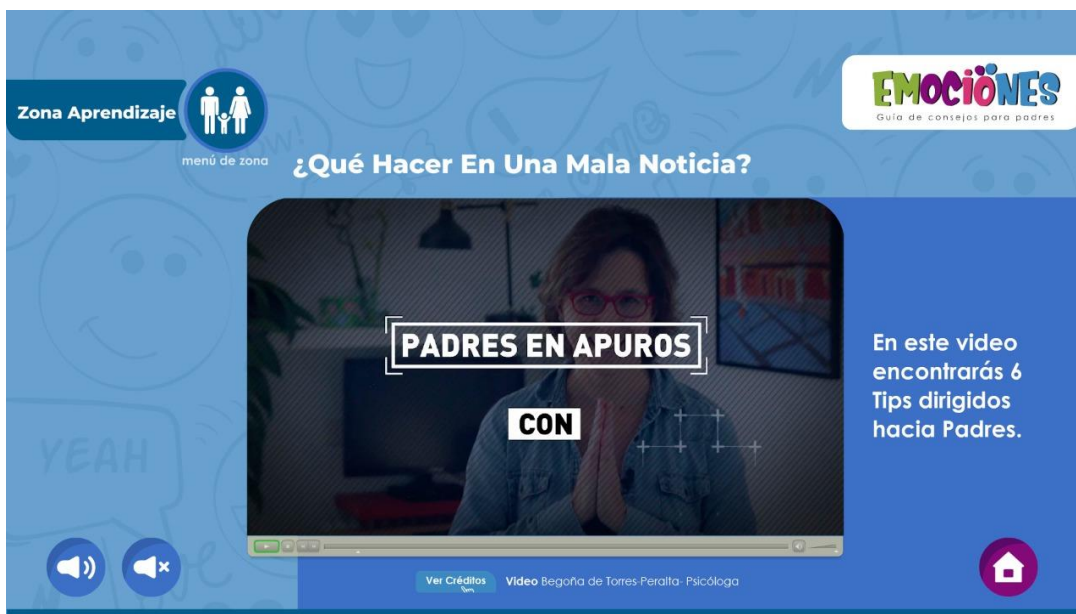


Figura 105. Vídeo educativo de la zona de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

- **ZONA GENERAL**

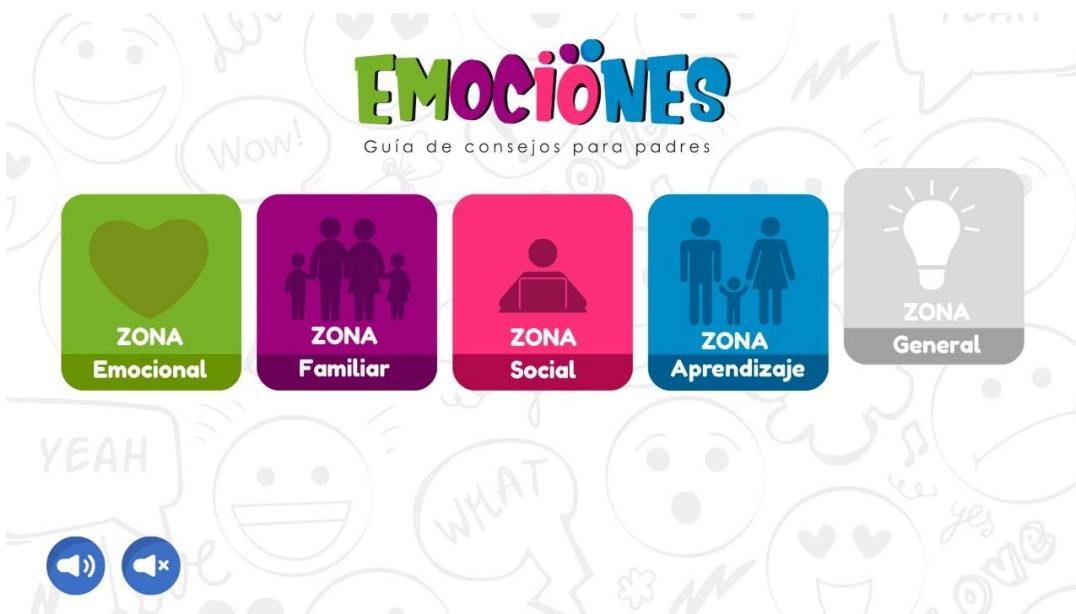


Figura 106. Pantalla de inicio de la Zona General.

Fuente: Elaboración propia



Figura 107. Pantalla de contenido de la zona general.

Fuente: Elaboración propia

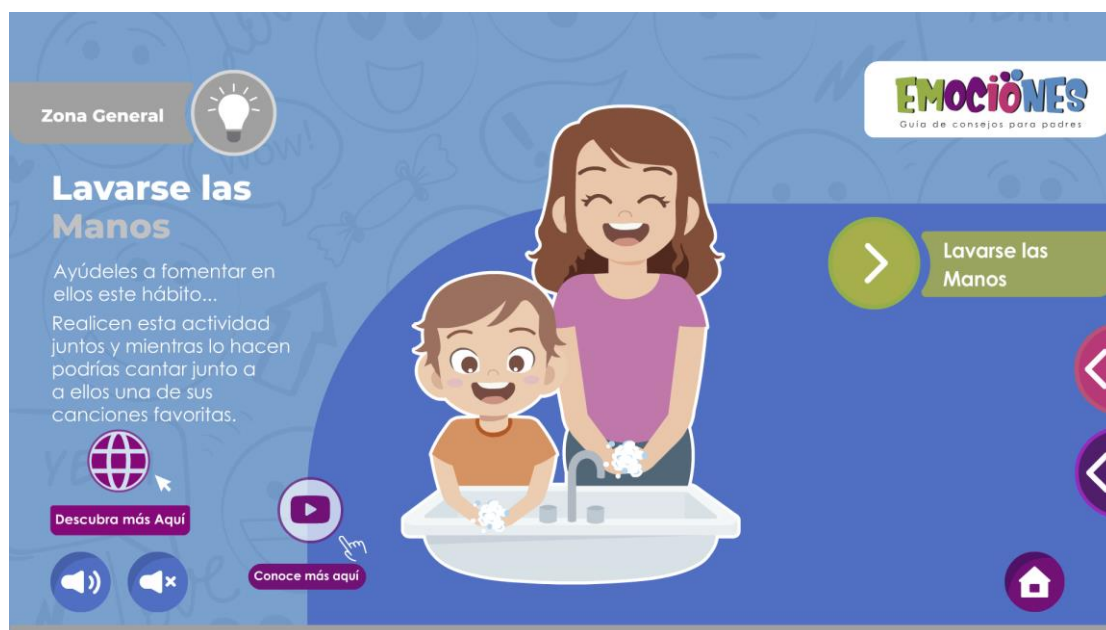


Figura 108. Lavarse las manos.

Fuente: Elaboración propia

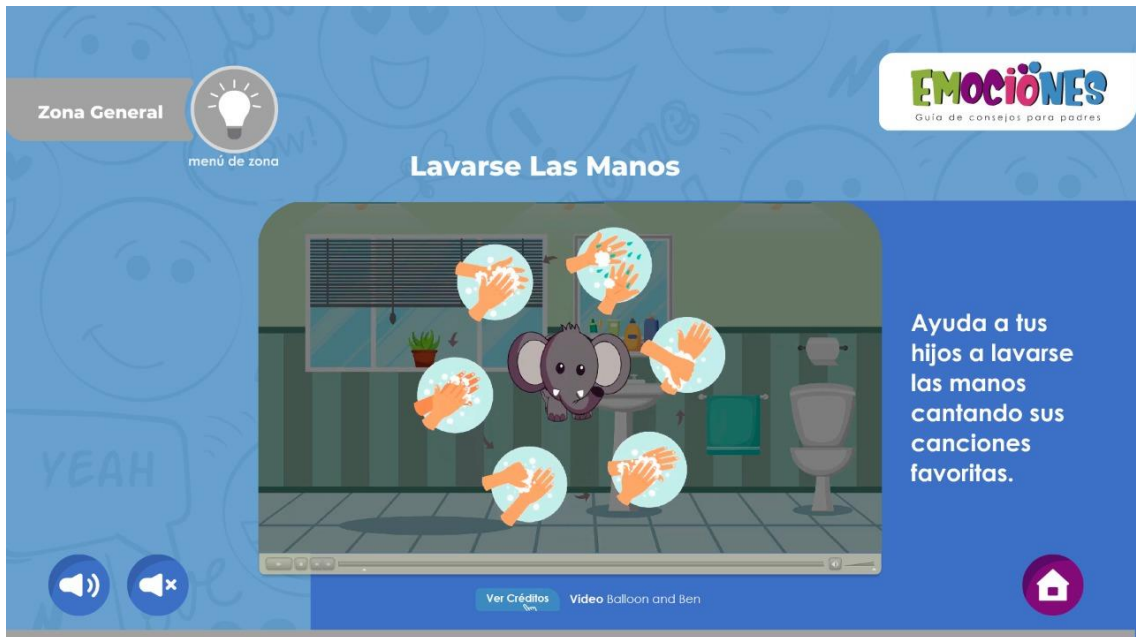


Figura 109. Vídeo educativo de la zona general.

Fuente: Elaboración propia

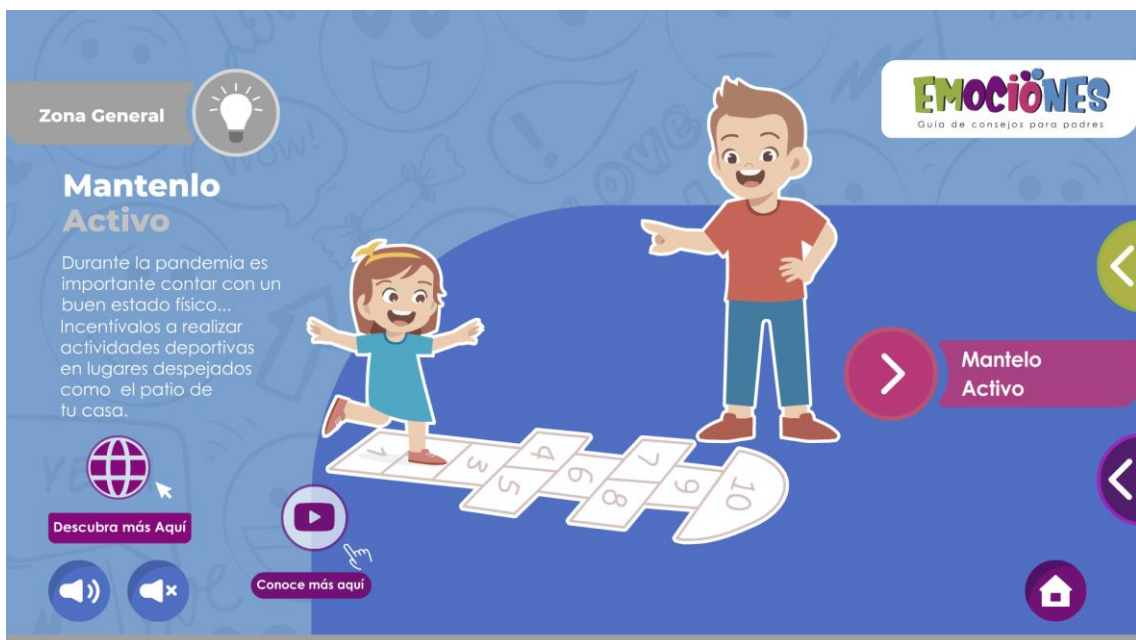


Figura 110. Mantelo activo.

Fuente: Elaboración propia

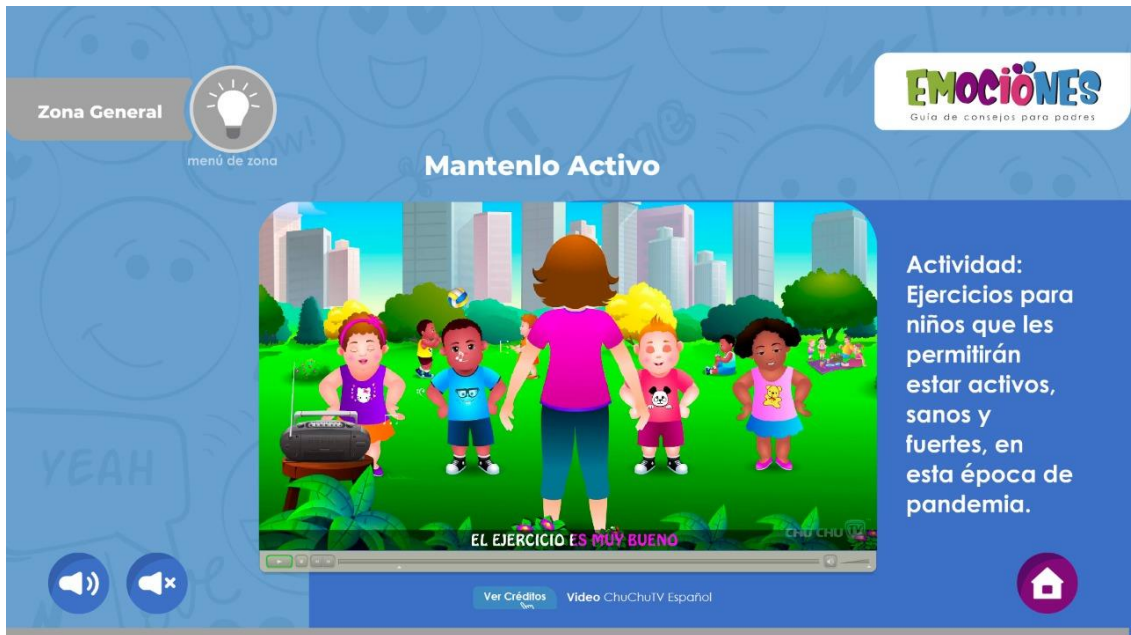


Figura 111. Actividad de la zona general.

Fuente: Elaboración propia

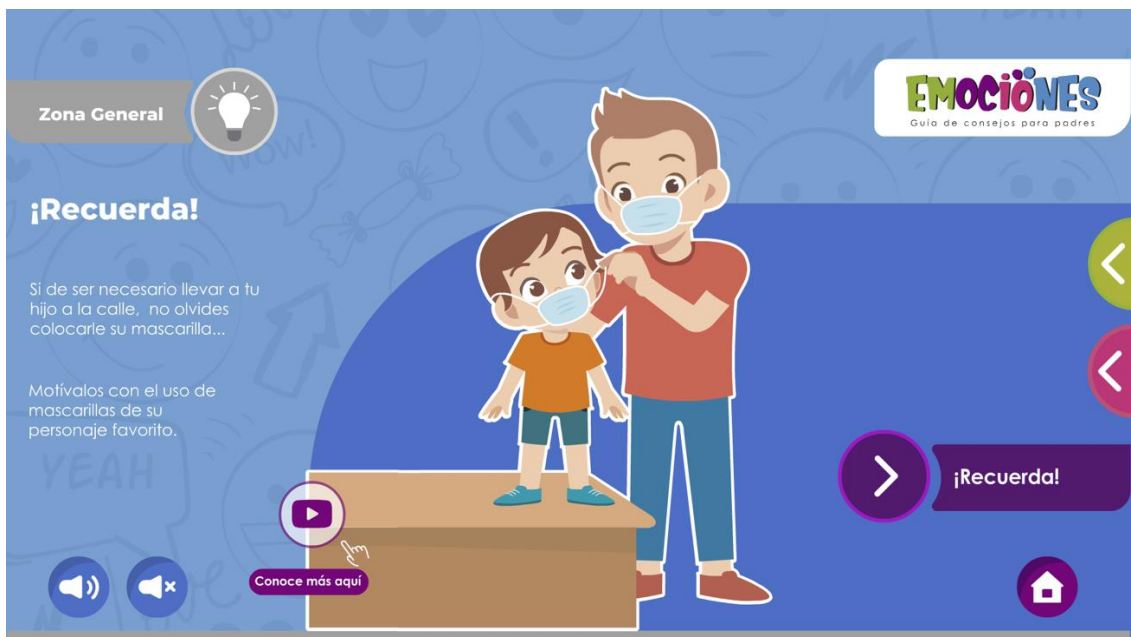


Figura 112. ¡RECUERDA! El uso de la mascarilla.

Fuente: Elaboración propia

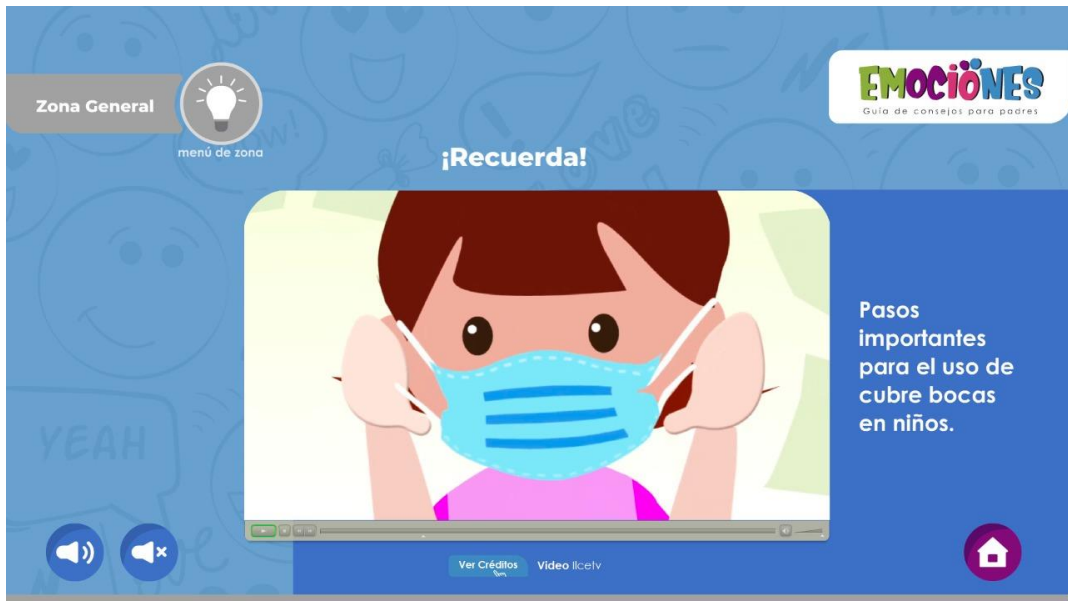


Figura 113. Pasos para el uso de la mascarilla.

Fuente: Elaboración propia

3.5 Implementación y evaluación de la guía interactiva.

Una vez finalizada la guía, se procedió a la implementación de la misma con la colaboración de grupo de padres y niños. Se realizó un focus group (Ver anexo 8) para determinar la comprensión y usabilidad de los participantes en cuanto a la guía. Cabe mencionar que, se realizó una breve explicación a forma de introducción para presentar el contenido y función del material. Al finalizar el focus group, se llevó a cabo una pequeña evaluación (Ver anexo 7) aplicada a los padres de familia.



Figura 114. Pantallas Mockup de la guía interactiva.

Fuente: Elaboración propia



Figura 115. Desarrollo del grupo focal.



Figura 116. Desarrollo del grupo focal.



Figura 117. Desarrollo del grupo focal.



Figura 118. Desarrollo del grupo focal.

Los resultados de la evaluación aplicada en el grupo focal demostraron que, todos los padres sintieron gusto por los colores establecidos en la guía, argumentando de forma general que son llamativos y atraen mucho la atención de los niños. Asimismo, les pareció que el contenido estaba acorde a la edad de sus hijos, con gráficas didácticas y texto de fácil comprensión. En cuanto a los botones multimedia, señalaron que les parecieron creativos y dinámicos, sobre todo por el diseño de los íconos. Respecto a los videos que contiene la guía, indicaron que, les parecieron muy agradables y didácticos, ya que les permiten a sus hijos entretenerse con un contenido más saludable emocionalmente.

Entre los elementos que más les llamó la atención en su mayoría, fueron las ilustraciones gráficas; argumentando que los niños se sentían identificados pudiendo acoger el consejo de una mejor manera. Finalmente, los padres destacaron que la guía les pareció un material muy útil e interesante, puesto que les permite interactuar con sus hijos, al mismo tiempo que ven una ayuda emocional en el producto que les contribuye para enfrentar el confinamiento desde otra perspectiva.

Por otro lado, los padres desde casa tendrán que colaborar a que el niño vea la importancia de la enseñanza en cada uno de los consejos planteados, una de las madres comentó que para ella es muy intuitivo y comunicacional el contenido de la guía, siendo una excelente herramienta para reforzar el aprendizaje en este tiempo de pandemia. A la vez, que se

genera vínculo de comunicación entre padres e hijos, en donde los padres forman parte de un triángulo interactivo.

La interactividad también fue un aporte esencial, junto con los contenidos e ilustraciones, ya que facilitan la atención y la concentración de los niños; los padres comentaron que los clics de película, fueron muy divertidos ya que cada uno de ellos facilitaba una función intuitiva e innovadora y una curiosidad que despertaba en el niño como en el padre, generando más diversión. Por otra parte, indicaron que los enlaces (hipervínculos) ayudaban a reforzar más al usuario para mantener una tranquilidad en el niño, con respecto a la estructura del diseño los padres notaron que contenido era esencial y específico para ellos como padres y para sus hijos, en donde otras herramientas como la interfaz ayudaron a facilitar y a explorar sus piezas gráficas. Con respecto a la paleta cromática, les pareció adecuada que enmarcaba al niño a que sigue descubriendo más el producto como tal, transformándose cada vez en un recorrido diferente, articulado, completo y divertido.

Finalmente, los cambios de emoción y el nivel de interactividad fueron de gran aporte también, ya que ayudó a que el padre se entrelace más a superar el miedo, el estrés y las inseguridades que el niño tiene.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Los padres e hijos necesitan herramientas innovadoras, originales y creativas, por lo cual, se asegura el público objetivo a quien poder ofrecer y demostrar este excelente producto; impactando a los padres con todo el poder enriquecedor de las herramientas tecnológicas y aplicado al diseño gráfico funcional.
- Con este estudio se determinó que los elementos gráficos planteados son los adecuados para la construcción de la guía interactiva, al poseer estas formas un flujo natural que permite un fácil reconocimiento del usuario.
- Estudiada la paleta cromática se determinó que empleando colores cálidos en la composición de piezas gráficas refuerza el mensaje emitido en la guía interactiva.
- La jerarquización de las retículas utilizadas en este proyecto, hacen que la usabilidad del producto sea mejor manejada por el segmento al cual va dirigido.
- En relación a la tipografía, la serifada es de mayor aceptación, debido a que se encuentran familiarizadas en los textos emocionales y sus terminaciones son más didácticos a la percepción de los padres e hijos, facilitando su interpretación en cada uno de los consejos.
- El diseño de la guía interactiva permite encontrar piezas gráficas con un estilo visual que en combinación con el tono de comunicación infantil hacen atractiva la estrategia de comunicación para el público objetivo.

4.2 Recomendaciones

- La creación de piezas gráficas puede considerarse únicas en su estilo para los usuarios, por lo cual, para que esa calidad se vea reflejada es necesario que se tomen en consideración estos factores al momento de crear piezas como estas, actualizándolas con las nuevas tendencias del mercado. Las nuevas herramientas y materiales para realizar los diferentes tipos de trabajo, nunca dejan de tener una buena comunicación con el usuario para la satisfacción del mismo y de esta manera, se logra conseguir que el producto sea ejecutable por su excelente calidad y presentación.
- Para la comprensión y uso adecuado de la guía interactiva, se deben seguir los lineamientos establecidos en la misma; de esta manera, se facilitará el desarrollo de este tipo de diseño y se garantizará la eficacia y funcionalidad del producto, logrando así los objetivos y metas propuestas.
- Al desarrollar la presente investigación, se evidenció la carencia de información que existe acerca de esta temática, por lo cual es de gran importancia impulsar y difundir este tipo de trabajos, de forma que puedan contribuir con aquellas instituciones que lo requieran.
- Es recomendable que, durante el proceso de este tipo de material, se vaya interactuando con las familias que serán parte del público objetivo, ya que es muy importante la opinión de estos para corregir posibles errores y pulir las piezas gráficas, brindando así un producto final óptimo y que cumpla con los objetivos de diseño generales.

5. BIBLIOGRAFÍA

Andrade, J. (2013). *¿Qué es la investigación documental?*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/>

Andrade, M. (2019). *Relación de aspecto*. Obtenido de <https://support.squarespace.com/>

Bembibre, V. (19 de agosto de 2020). *Íconos de gráficos*. Obtenido de <https://www.flaticon.es/iconos-gratis/graficos>

Bermejo, M. (2020). *Salud emocional y coronavirus*. Obtenido de <https://childmind.org/>

Cadena, M. (19 de agosto de 2020). *Ilustraciones infantiles*. Obtenido de <https://catalogo.artium.eus/>

Castellanos, G. (2020). *Recursos digitales para el cuidado emocional de los niños*. Obtenido de <https://www.revistafamilia.ec/>

Cerón, M. (2015). Metodologías de la investigación social. Santiago de Chile, Chile. *Ediciones LOM*. 3, 163-165.

Corbin, J. (11 de julio de 2020). *Psicología de los colores*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/>

Cuddy, A. (2016). *Tipos de íconos gráficos*. Obtenido de <https://www.pensamientovisual.es/>

Farfán, E. (25 de abril de 2020). *Claves para cuidar la salud emocional de los niños*. Obtenido de <https://www.educo.org/Blog/claves-cuidar-salud-emocional-de-los-ninos>

- Flick, U. (2009). Introducción a la investigación cualitativa. Morota, Madrid, España. *Revista de Investigación*, 4, 33-41.
- González, R. (2015). Investigación descriptiva y subjetividad. Los procesos de construcción de la información. México. *Revista McGraw Hill*, 6, 1-20.
- Gonzalo, F. (15 de julio de 2020). *Flat design, origen y aplicaciones*. Obtenido de <https://www.somoswaka.com/>
- Kawulich, B. (2007). La observación no participante como método de recolección de datos. *Revista de Ciencia e Investigación*, 6(2), 43-51.
- Lehner, M. (2020). *Cómo atender la salud emocional de los niños en los tiempos de coronavirus*. Obtenido de <https://www.chla.org/>
- Martínez M. (2013). La investigación cualitativa etnográfica en educación. Trillas, México. *Revista de Investigación*, 4, 65-68.
- Mique. (2019). *Diseño gráfico plano o flat design*. Obtenido de <https://www.mique.es/>
- Morant, R. (2017). *Emoticones y emojis*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/71058571.pdf>
- Mural, P. (15 de abril de 2020). *¿Qué es un focus group?*. Obtenido de <https://aprendizajeyciclo.files.wordpress.com/>
- Organización Mundial de la Salud "OMS". (2020). *Coronavirus*. Obtenido de <https://www.who.int/es/health-topics/coronavirus>
- Organización Panamericana de la Salud "OPS". (2019). *Salud mental durante el brote del covid-19*. Obtenido de <https://www.paho.org/es/>
- Paola. (16 de mayo de 2020). *Árbol ABC*. Obtenido de <https://arbolabc.com/>

Romero, E. (2019). *Retículas en diseño gráfico*. Obtenido de <https://revistadigital.inesem.es/>

Ryte Wiki. (25 de abril de 2020). *Flash*. Obtenido de <https://es.ryte.com/>

Rodríguez, D. (2018). *Observación no participante: características, ventajas y desventajas*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/observacion-no-participante/>

Sampietro, A. (2016). *Emoticonos y emojis: análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual*. Obtenido de <http://roderic.uv.es/handle/10550/53873>

Sati, M. (2017). *Gráfica experimental*. Obtenido de <https://www.domestika.org/es/courses/27-grafica-experimental>

Tomat, C. (2014). El focus group: nuevo potencial de aplicación en los estudios. *Athenea digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 12(2), 129-152. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

LINKS DE VÍDEOS UTILIZADOS EN LA GUÍA INTERACTIVA

Zona Emocional

- Manifestando tus Emociones
Crédito: Vanessa López
https://www.youtube.com/watch?v=4_6Cp043qQg&t=123s
- Manejando su Enojo
Crédito: Lic. María Laura Lezaeta
<https://www.youtube.com/watch?v=W-nNDonzx4E>
- Traduciendo sus Sentimientos
Crédito: Fundación PAS Oficial
<https://www.youtube.com/watch?v=zhp2E6FL3kw>

Zona Familiar

- Escuchando Hablando
Crédito: Instituto del Deporte de la Ciudad de México
https://www.youtube.com/watch?v=AC9_nWHicUA
- Conservando la Calma
Crédito: PAHO TV
<https://www.youtube.com/watch?v=1YoFh-c7PQk>
- Creando Hábitos Positivos
Crédito: UNICEF Venezuela
<https://www.youtube.com/watch?v=gEbELnXVrjo>

Zona Social

- Controlando las Redes Sociales
Crédito: Fundación PAS oficial
<https://www.youtube.com/watch?v=o26sqryP0qg>
- Compartir Ayuda a Sanar
Crédito: Pica – Pica Oficial
<https://www.youtube.com/watch?v=9zr-BgAllh0>

Zona de Aprendizaje

- ¿Qué no se debe hacer?
Crédito: BADABUN NETWORK ©
<https://www.youtube.com/watch?v=Xp2bb3zqAmU&t=39s>
- ¿Qué hacer en una mala noticia?
Crédito: Begoña de Torres-Peralta- Psicóloga
<https://www.youtube.com/watch?v=NWc1Do7tgt8>

Zona de General

- Lavarse las Manos
Crédito: Balloon and Ben
<https://www.youtube.com/watch?v=Zr4JzCBVz6U>
- Mantelo Activo
Crédito: ChuChuTV Español
<https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>
- Recuerda
Crédito: Ilcetv
<https://www.youtube.com/watch?v=9xOE1iA62ME>

6. ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a la Diseñadora Gráfica y Multimedia Pamela Campos

1. ¿Qué tipo de software utiliza para la elaboración de una guía interactiva?

Por lo general se utiliza los softwares de edición de videos para crear un proyecto compilado multimedia y después para que tenga interactividad con el usuario de ahí utilizamos este material dentro de otro software que es adobe flash para permitir una programación. Los softwares más amigables dentro de la misma familia de adobe, utilizaríamos para edición de imágenes Photoshop y si tendríamos una line grafica tratarla de manejarla en illustrator, edición de videos premiere o after effects para realizar y llevar todo este compilado a nivel multimedia para armalo en flash.

2. ¿Qué diagramación podría utilizar en la guía interactiva?

Diagramación bastante sencilla para entender, puesto que va dirigido a un sector específico que son los padres y por ahí también los niños como observadores de la guía, diseño con colores fáciles de identificar para diferenciar algo más favorable.

3. ¿Qué tipo de ilustración me aconseja?

Nosotros utilizamos bastante el flat design, es un estilo de diseño que se aconseja bastante, porque es moderno y se acopla bastante a las perspectivas y objetivos que tiene el proyecto a realizarse.

4. ¿Qué tipografía es recomendable para una guía interactiva?

Siempre se decide a utilizar tipografía que no tengan tantos adornos ni ornamentaciones, entre más sencillo más legible, como por ejemplo utilizar Arial, calibrí, century gothic, son bastantes legibles.

5. ¿Qué otras herramientas resultan útiles al momento de elaborar una guía digital interactiva?

A nivel de un proyecto siempre está todo lo que es visual pero también lo que es el sonido, el sonido de un proyecto es muy importante a nivel multimedia y podríamos utilizar uno de los programas de adobe audition está muy familiarizado a nivel de adobe podríamos utilizarlo para editar lo que es el audio y en el caso de video podríamos utilizar adobe premiere y after effects.

6. ¿Qué cromática me recomendaría usted al momento de elaborar una guía digital interactiva?

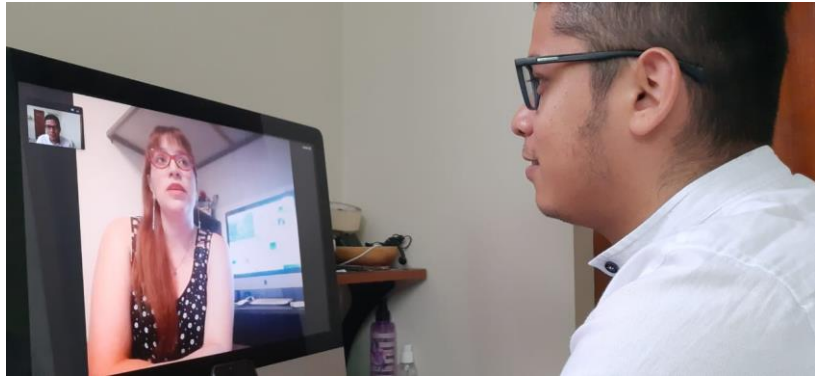
Siempre se recomienda a nivel de diseño utilizar una cromática bastante sencilla no más de tres colores siempre usar los semitonos al desarrollar elementos interactivos, usar colores cálidos, que sean alegres y no tan brillosos.

7. ¿Cuáles son las dificultades más comunes durante el proceso del material digital interactivo?

Debe ser autosuficiente para ser reproducible, más que ahora estos sistemas utilizan optimización, así que un archivo de aplicación .exe sería óptimo para distribuirlo y así que llegue al usuario final, se lo puede lograr fácilmente en adobe flash para tener un buen proyecto final y no pasar proceso que no sean entendibles ya que a la gente le gusta las plataformas directas.

8. ¿Recomendaciones para mi producto final?

Entre la investigación es lo más importante donde la información tiene que ser bastante explícita, concisa, corta de entender para que los padres en este sentido puedan comprender y ayudar a sus hijos también en donde se puedan comprometer a ayudar, ya que todo está evolucionando la tecnología y que sobre todo que sea llamativo e innovador.



Anexo 2. Entrevista a la Psicóloga Clínica Ariana Calderón Suárez

1. ¿Qué dificultades emocionales tienen los niños para enfrentar el covid-19?

- Incertidumbre o ansiedad por saber cómo evolucionará la situación y temor por la magnitud que alcanzará.
- Miedo a la cuarentena, a contagiarse, a contagiar a otros, a enfermar o perder la vida.
- Temor por no poder estudiar durante la cuarentena o aislamiento.
- Miedo a ser excluido socialmente al ser asociado con la enfermedad (por ejemplo, discriminación hacia personas con sospecha o contagio confirmado).
- Impotencia por no poder proteger a sus seres queridos y miedo a perderlos por la enfermedad.
- Temor de estar separado de la familia y cuidadores debido a periodo de cuarentena o aislamiento.
- Sentimientos de frustración, aburrimiento, soledad y tristeza debido al periodo de distanciamiento físico.
- Miedo a revivir la experiencia de una epidemia previa u otras situaciones críticas.
- Preocuparse en exceso sobre la propia condición física, el trabajo y otros arreglos a futuro.
- Sentirse molesto, irritable y ansioso cuando la libertad ha sido restringida.
- Preocuparse por las personas que están con contagio.
- Imaginar que lo peor puede ocurrirle, provocándole angustia y miedo.
- Sentir culpa sobre conductas previas que podrían haber causado un potencial contagio.
- Tener sentimientos de soledad y aislamiento debido a la interacción limitada con otros.

2. ¿Qué metodología usa usted para tratar a los niños con dificultades emocionales?

Se debe programar un plan de educación emocional o inteligencia emocional para poder enseñar a gestionar las emociones y controlar los diferentes sentimientos que surgen ante distintas situaciones. Ser inteligentemente emocional es una de las armas más poderosas para erradicar con los problemas emocionales.

De todas formas, debemos tener en cuenta que su entorno más cercano, profesorado, familias, compañeros, etc., han de ser lo suficientemente comprensivos y abiertos con la finalidad de ayudarles. Hay que estar dispuestos a enseñarles los valores necesarios y, sobre todo, que perciban que, cuando algo no vaya bien, le perturbe puede contar con alguien y desahogarse. Saber que no está solo.

3. ¿Conoce algún recurso didáctico digital para enfrentar estas dificultades?

- Terapia Lúdica
- Test De La Figura Humana
- Test De La Familia
- Test Del Hombre Bajo La Lluvia
- La Hora De Juego Diagnóstica

4. ¿Cuáles son las áreas más comunes emocionales que son afectadas por los niños frente al covid-19?

Área emocional: El coronavirus y la cuarentena pueden afectar psicológicamente a los niños, por ello, es importante ayudarles a comprender la situación y por qué nos quedamos en casa, así como ayudarles a gestionar dichas emociones por las cuales están atravesando.

Área familiar: Durante estos días de confinamiento familiar, vamos a experimentar ciertos cambios a nivel emocional y comportamental propios de la situación en la que nos encontramos y que afectarán a todos los miembros de la familia.

5. ¿Alguna observación o recomendación que desee realizar para el trabajo propuesto?

La guía debe contener hábitos positivos, vinculando actividades lúdicas y de aprendizaje que se puedan compartir en familia, ya que es durante las rutinas diarias donde se busca lograr más y mejores interacciones entre padres e hijos.



Anexo 3. Entrevista a la Psicóloga Clínica Claudia Soto Carrasco

1. ¿Qué dificultades emocionales tienen los niños para enfrentar el covid-19?

Hay varias en realidad, sobre todo la aparición de emociones desagradables ya que están sometidos a situaciones de estrés. Aparecen experiencias negativas como angustia, ansiedad, temor, frustración inseguridad, rabia, principalmente por las cosas que están privados de hacer. Emocionalmente resurgen muchas emociones suscitadas a raíz del estrés, lo que se da debido a situación de cambio e incertidumbre como la que se está viviendo por el coronavirus. Generalmente, a los niños les cuesta adaptarse a los cambios, a diferencia de los adultos que poseen madurez neurológica. Estos cambios hacen que los niños se vuelvan más vulnerables y se sientan desprotegidos e inseguros, ya que perciben que la solución de la situación que ocurre va más allá del alcance de sus padres. Hay que tener en cuenta que existen situaciones y emociones que los niños no pueden procesar, debido a que son muy sensibles y perceptivos. Entre las emociones más comunes de los niños que se han generado a raíz de la pandemia se encuentra el miedo, el cual aparece al escuchar las noticias sobre todo lo que está pasando en el mundo. También surge el sentimiento de incertidumbre y pena por no poder ver a la gente que quieren y por no poder ir a los lugares que les gustan. Finalmente, está presente la frustración en ellos por no poder hacer lo que desearían hacer.

2. ¿Qué metodología usa usted para tratar a los niños con dificultades emocionales?

Realmente depende del caso, pero básicamente se inicia con un proceso para hacer que los niños pongan en palabras lo que están sintiendo, especialmente si nunca han tenido un correcto acompañamiento emocional. Es importante que logren identificar la emoción que están sintiendo para poder validarla, es decir, hacerles saber que lo que sienten es normal y tiene solución. Otra situación es tratar de tranquilizarlos dándole espacio a que afloren lo que sienten, ya que si ellos reprimen o esconden esos sentimientos negativos se generarán problemas emocionales o de conductas.

3. ¿Conoce algún recurso didáctico digital para enfrentar estas dificultades?

Actualmente, en Chile se cuenta con libros y cuentos disponibles en formato digital, dirigido a los niños donde se habla del coronavirus y cómo poder enfrentar la situación. Pero básicamente no se cuenta con un recurso digital más específico que ayude tanto a padres como a niños a manejar sus problemas emocionales surgidos a raíz de la pandemia.

4. ¿Cuáles son las áreas más comunes emocionales que son afectadas por los niños frente al covid-19?

Por lo general el área de las relaciones sociales. Ya que de un día para otro los niños fueron apartados de su círculo social. Además, no tienen acceso a redes sociales y eso les complica más la socialización. Se debe mantener la comunicación con sus seres más queridos para tratar de suavizar la situación.

5. ¿Alguna observación o recomendación que desee realizar para el trabajo propuesto?

Primero es importante usar un lenguaje concreto y simple, mucho tecnicismo no sirve de mucho sino es entendido por los padres. Incorporar ejemplos de los consejos establecidos para que se haga más sencilla la implementación de los mismos.

Anexo 4. Entrevista a la Psicóloga Clínica María Katherine

1. ¿Qué dificultades emocionales tienen los niños para enfrentar el covid-19? y ¿Por qué?

Un niño desde pequeño puede sentir las diferencias que están pasando dentro del hogar, quizás un niño a partir de los 4 a 5 años en adelante lo tiene un poco más claro que un niño de 1 a 2 años, es viable y manejable con sus padres porque la estimulación que le brinda es muy temprana. Ante las situaciones que han estado pasando durante el covid que se han visto afectado en la parte emocional, todos los psicólogos han estado empleando durante esta era que se llama contención emocional, saber cómo contener al niño, saber cómo emplear técnicas cognitivas, conductuales para que puedan sobrellevar esto. Viene el cambio de rutina, de ahora en adelante establecer una nueva rutina, un nuevo hábito, que el niño dentro de casa haga en una hora un ejercicio con el papá, puedan ver videos, todas estas actividades sociales dentro del hogar que van a distraer al niño, de tal manera que puedan entender la nueva situación que estamos viviendo en el día a día. Cuando intercambiamos el rol dentro de la familia como por ejemplo hacer las actividades que mamá hace dentro de casa, aprendiendo a adquirir nuevas responsabilidades dentro del hogar, estableciendo su conducta, así se gana la participación y que se sienta escuchado.

2. ¿Cómo usted trata con los niños que tienen dificultades emocionales?

La base son los padres porque se los involucra para saber que está pasando en lo emocional del niño, aplicando un test básico con actividades y el resultado de ahí me hacer notar que está pasando con los padres, lo que yo hago también es una entrevista a los padres para poder saber qué es lo que está pasando, como están llevando la relación. Cuando se rompe el vínculo entre mamá y papá el niño emocionalmente se va a ver afectado, y estos niños que pasan esta situación se aplica la contención emocional cognitiva y conductual, involucrándolos en tareas sociales, una video llamada con otras personas, eso les va animar, se llama un aliento de esperanza. También se

hacen actividades básicas como plastilina o con cosas que tenemos dentro del hogar.

3. ¿Usted dispone o conoce algún recurso didáctico digital o similar para enfrentar estas dificultades emocionales?

Realizamos un test de la familia, Test del árbol bajo la lluvia, test de la figura humana, el cambio de roles para saber que está sucediendo, como el niño se está sintiendo, esto me ayuda saber la parte emocional y consiente del niño.

Pero el que me resulta más práctico y gráfico es el test de la familia eso me ayuda a descubrir lo emocional del niño con una duración de media hora.

4. ¿Cuáles son las áreas más comunes emocionales que son afectadas por los niños frente al covid-19?

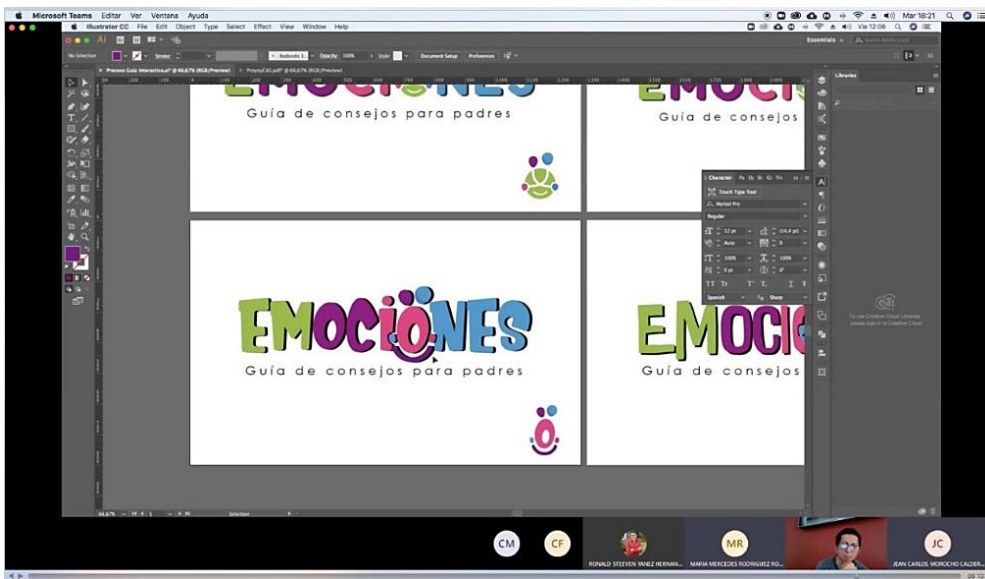
El área más afectada es el área familiar, aprender la convivencia diaria las 24hrs dentro de casa, eso sí nos ha llevado a un conflicto personal por no saber cómo reaccionar a esto o las personas que no han estado acostumbradas aún más un niño que ya tenía establecido una rutina y ahora no la tiene. Explicando a los padres ante esto que a un niño no se lo puedo privar, no lo puedo tener encerrado dentro del hogar. Es importante preguntar al niño, conversar que es lo que le está sucediendo, quizás no siempre le vaya a decir al papá o mamá se tiene que buscar una persona alterna, pero lo primero es saber llegar a él, buscar la forma la empatía.

5. ¿Alguna observación o recomendación que desee realizar para el trabajo propuesto?

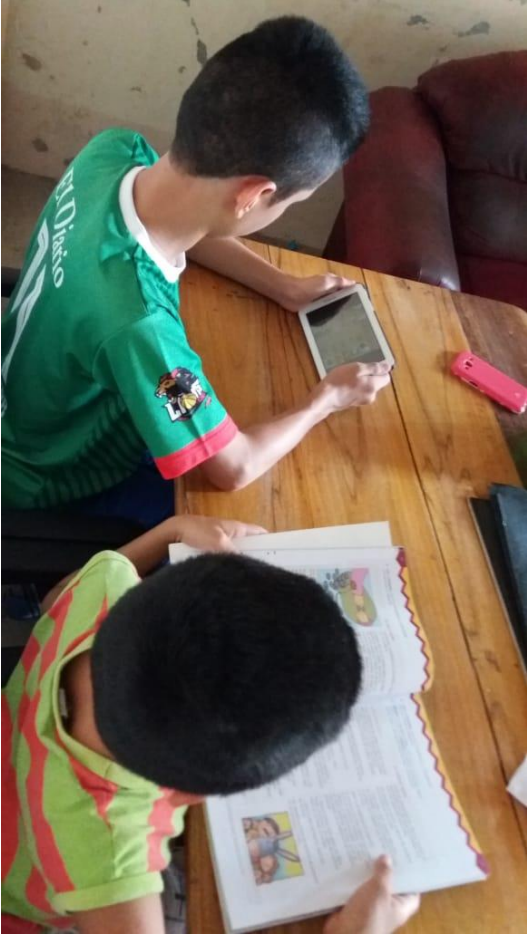
Que sea entendible, amigable, bien enfocada, manejable, algo didáctico, que sus gráficos sean llamativos, visualmente práctica.



Anexo 5. Desarrollo del Grupo Focal



Anexo 6. Desarrollo de la Observación no Participante



Anexo 7. Implementación y evaluación del producto final

1. ¿Los colores son adecuados para los niños?

Si

No

Otros

2. ¿Qué le parecieron los botones de la guía interactiva?

Creativo y Dinámico

Manejables

Confuso

3. ¿Los videos fueron divertidos y funcionales al momento de visualizarlos?

Agradables

Poco Agradables

4. ¿Las ilustraciones de la Guía le parecieron adecuadas para los niños?

Excelente

Bueno

Malo

5. ¿Cómo le pareció la guía interactiva?

Animada

Muy Animada

Poco animada

No animada

6. ¿La Guía fue de gran ayuda en este tiempo de pandemia con sus hijos?

La necesitaba

Poca ayuda

No ayuda

Anexo 8. Grupo focal para la implementación y evaluación del producto





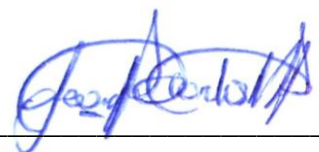
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Jean Carlos Morocho Calderón** con C.C: # **0706255866** autor/a del trabajo de titulación: **Diseño de guía interactiva para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19.** previo a la obtención del título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 11 de septiembre de 2020

f. 

Nombre: **Jean Carlos Morocho Calderón**

C.C: **0706255866**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de guía interactiva para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19.		
AUTOR(ES)	Jean Carlos Morocho Calderón		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Washington Quintana Morales, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TITULO OBTENIDO:	Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	11 de Septiembre de 2020	No. DE PÁGINAS:	118
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Gráfico – Programación – Animación		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Guía interactiva, guía digital, diseño gráfico, material didáctico.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>La investigación planteada tiene como finalidad el diseño de una guía interactiva como material digital para contribuir a los padres en el cuidado emocional de los niños de 5 a 9 años durante el covid-19. Para llevar a cabo el trabajo, se hizo uso de la investigación de tipo documental y descriptiva. La investigación documental se enfocó en la búsqueda de información veraz relacionada a la temática en estudio, mientras que la investigación descriptiva se basó en el método cualitativo para obtener datos descriptivos y teóricos; además, dentro de esta se utilizó la entrevista como técnica de recolección de información. En cuanto a esta técnica fueron aplicadas 4 entrevistas: a 1 diseñadora y a 3 psicólogas, información que ayudó para elaborar el diseño de la guía y establecer el contenido de la misma. Cabe mencionar que, el proyecto planteado relaciona el diseño gráfico con el interactivo, a esto se le suma las herramientas psicológicas utilizadas para la aportar en la salud emocional de los niños.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-9-(989594962)	E-mail: jeankr1@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Will Alberto Vergara Macías, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-2200864		
	E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			