

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Opción de grado:

Investigación + Creación

**Diseño de un libro ilustrado como herramienta de sensibilización
sobre la inclusión de niños con discapacidad.**

Autora:

Jennifer Natalia Rivera Ortiz

Directora:

Denize Asceneth Torres Ruiz

Bogotá, 2026

Dedicatoria

Dedico este proyecto a todos los niños y niñas que encuentran en las historias un espacio para imaginar, aprender y comprender el mundo desde la empatía. Especialmente, lo dedico a aquellos que alguna vez se han sentido diferentes, excluidos o poco representados en los relatos y contenidos que consumen diariamente. Este trabajo nace del deseo de construir narrativas más humanas e inclusivas, capaces de mostrar que la participación, la amistad y el juego pueden vivirse desde múltiples formas de ser y habitar el mundo.

También dedico este proyecto a mi proceso personal y formativo como diseñadora, ya que cada etapa representó un aprendizaje, un reto y una oportunidad para comprender el diseño como una herramienta de sensibilidad social y construcción cultural.

Agradecimientos

Agradezco profundamente a las personas e instituciones que hicieron parte de este proceso de investigación–creación y que, de distintas maneras, contribuyeron al desarrollo de Latidos de Cancha.

En primer lugar, agradezco a mi asesora Denize Torres por el acompañamiento, las observaciones y la retroalimentación brindada durante cada etapa del proyecto. Sus orientaciones permitieron fortalecer tanto la propuesta visual como la estructura investigativa del documento, impulsando constantemente la reflexión crítica sobre el diseño y la inclusión. Asimismo, agradezco a la directora del proceso Jeice Hernández por las reuniones y explicaciones relacionadas con la estructura y organización del documento, las cuales fueron fundamentales para comprender el enfoque de la sistematización y orientar adecuadamente el trabajo académico.

Resumen

El trabajo de sistematización explica el proceso de investigación—creación desarrollado en el proyecto *Latidos de Cancha*, una propuesta narrativa dirigida a niños de 6 a 8 años orientada a la sensibilización sobre la inclusión de personas con discapacidad. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo y reflexivo, centrado en la construcción de un libro ilustrado como prototipo funcional y en el análisis de las decisiones metodológicas, visuales y narrativas implementadas durante el proceso.

El proyecto integró revisión teórica sobre inclusión, diseño social y narrativa infantil, así como procesos de conceptualización, desarrollo de personajes, ilustración, producción editorial y prueba exploratoria con usuarios infantiles. A partir de esta experiencia se identificaron aprendizajes significativos relacionados con la representación inclusiva, la importancia de la narrativa visual y la adaptación del proceso de diseño a las condiciones reales de producción.

La sistematización permitió comprender el diseño como una práctica crítica capaz de articular comunicación, experiencia y sensibilización social desde la infancia, evidenciando el potencial del libro ilustrado como herramienta narrativa para abordar la inclusión desde perspectivas no estereotipadas.

Palabras clave: Investigación—creación, Diseño social, Inclusión, Libro ilustrado, Discapacidad, TEA.

Índice

Introducción	1
Planteamiento del problema.....	2
Pregunta de Investigación	3
Objetivo General.....	3
Objetivos Específicos.....	3
Justificación	4
Diseño metodológico	5
Uso de la IA	6
1. Métodos de investigación	7
2. Técnicas de análisis.....	7
3. Herramientas de producción	7
Estructura del proceso de investigación–creación	7
Fase 1. Fundamentación teórica.....	8
Fase 2. Definición del enfoque de sensibilización.....	8
Fase 3. Construcción del universo narrativo.....	8
Fase 4. Exploración de recursos interactivos digitales	8
Fase 5. Reflexión y sistematización.....	8
Aprendizaje significativo en el proceso.....	9
Sobre la experiencia a sistematizar	9
Plan de sistematización	11

Plazos y cronograma de la recopilación de la experiencia	12
Análisis de la experiencia, aprendizaje significativo y propuesta proyectual	14
Caracterización de población.....	16
Tema de reflexión y discusiones académicas	19
Diseño como práctica social e inclusiva	19
Narrativa visual y aprendizaje significativo	20
Representación de la discapacidad en narrativas infantiles	22
Narrativa inclusiva y expansión digital.....	23
Desarrollo de la propuesta	24
Fase 1. Investigación y fundamentación conceptual.....	25
Fase 2. Construcción narrativa y desarrollo de personajes	26
Fase 3. Desarrollo visual y editorial	26
Fase 4. Producción del prototipo físico.....	27
Fase 5. Aplicación de prueba exploratoria.....	27
Fase 6. Exploración de interactividad digital.....	29
Alcance del prototipo y resultado esperado	32
Propuesta que evidencie el análisis y aporte de la experiencia.....	32
Conclusiones	33
Referencias bibliográficas.....	35
Bibliografía	¡Error! Marcador no definido.
Filmografía.....	37

Anexos	38
--------------	----

Lista de figuras

Figura 1 <i>Comparación narrativa y visual entre Heidi e Ian, una historia que nos movilizará</i>	22
Figura 2 <i>Referentes audiovisuales sobre inclusión y representación emocional en narrativas infantiles.....</i>	25

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Participación de actores del proceso (Mayo,2026).....</i>	6
Tabla 2 <i>Cronograma de Investigación-Creación (Marzo,2026-1)</i>	13
Tabla 3 <i>Tensión tecnológica del proceso (Mayo,2026)</i>	14
Tabla 4 <i>Tensiones y decisiones del proceso (Mayo,2026)</i>	15
Tabla 5 <i>Limitaciones metodológicas (Mayo,2026)</i>	15
Tabla 6 <i>Matriz de resultados de la prueba de usuario (Mayo,2026)</i>	16
Tabla 7 <i>Criterios de éxito (Mayo, 2026).....</i>	28
Tabla 8 <i>Criterios de validación del prototipo (Mayo, 2026)</i>	28
Tabla 9 <i>Matriz de categorías de análisis de la prueba (Mayo, 2026)</i>	28
Tabla 10 <i>Relación entre libro físico y componente digital (Mayo, 2026)</i>	30
Tabla 11 <i>Flujo de navegación del componente interactivo (Mayo, 2026)</i>	30
Tabla 12 <i>Criterios de evaluación de interactividad (Mayo, 2026).....</i>	31
Tabla 13 <i>Traducción narrativa → decisión técnica (Mayo, 2026)</i>	31

Introducción

Durante estos años, los libros ilustrados siempre cumplen un papel importante en cómo los niños interpretan las historias, ya que son a través de las imágenes, los colores y los personajes que hacen que los lectores puedan conectarse emocionalmente con la historia. Tal como lo plantea Frascara (2004), las piezas visuales no solo transmiten información, sino también el cómo influyen las personas en interpretar diferentes realidades. Sin embargo, muchos de estos productos se encuentran limitados en cuanto a representación e inclusión nos referimos. A partir de esta problemática, surgió el interés de desarrollar un libro ilustrado que explore la inclusión desde una narrativa accesible para la infancia, utilizando recursos editoriales, visuales e interactivos que puedan generar conexión con los lectores pequeños.

Este documento tiene como fin, exponer la sistematización de experiencia desarrollada en el proyecto *Latidos de Cancha*, el cual integra diseño editorial de un libro ilustrado y una propuesta de interacción digital como herramientas de sensibilización sobre la inclusión de personas con discapacidad en niños y niñas entre los 6 y 8 años. La investigación se definió en la modalidad de investigación-creación y se ha desarrollado en el contexto académico en la Universidad Santo Tomás desde el 4 de febrero hasta 14 de mayo en el año 2026, se exploró cómo el diseño social con narrativa visual y tecnología interactiva puede abarcar la sensibilización inclusiva de discapacidad en la infancia.

El objeto de estudio de esta investigación es el proceso de investigación-creación desarrollado para el diseño de una narrativa inclusiva dirigida a la infancia. El análisis se centra en las decisiones conceptuales, narrativas y visuales que se tomaron para articular el libro ilustrado, junto con la idea de incorporar elementos de interactividad digital como parte de una misma experiencia comunicativa. La representación de la discapacidad se aborda como componente del proyecto, pero el interés principal destaca en comprender cómo el proceso creativo generó

una propuesta coherente desde el diseño gráfico y editorial; que plantea que el diseño narrativo, cuando integra recursos narrativos, audiovisuales y tecnológicos, puede generar experiencias emocionales e interactivas que puedan fortalecer la comprensión de la inclusión no como adaptación del individuo, sino como transformación colectiva del entorno.

El documento se estructura de la siguiente manera: Primero, se presenta el planteamiento del problema, la pregunta de investigación y los objetivos que orientaron el proceso. Luego, se expone la justificación desde su pertinencia social y disciplinar. Después, se describe el diseño metodológico bajo el enfoque de investigación-creación, contando las fases de conceptualización, prototipado y desarrollo. Y finalmente, se presenta la sistematización de la experiencia, en la cual se analizan críticamente las decisiones conceptuales, estéticas y tecnológicas adoptadas, así como los aprendizajes obtenidos en torno al diseño como herramienta de sensibilización inclusiva.

Planteamiento del problema

Como se ha establecido en la introducción, la representación de personas con discapacidad ha sido muy limitada en distintos productos audiovisuales y narrativos dirigidos a la infancia. Aunque existen discursos sobre diversidad e inclusión, en el ámbito de los productos dirigidos a niños aún predominan representaciones limitadas, estereotipadas o asistencialistas de la discapacidad, lo que dificulta la construcción de diversas perspectivas respetuosas.

Hernández-Saca et al. (2023) señalan que la representación influye en la manera en que los niños construyen percepciones sobre sí mismos y sobre los demás, especialmente cuando ciertos grupos o experiencias aparecen poco visibilizados dentro de los contenidos culturales. De ahí se plantea la problemática que el diseño debe abarcar: la necesidad de crear experiencias narrativas que no solo informen sobre la inclusión, sino que permitan comprenderla de manera

emocional. En este sentido, la investigación se ubica en discusiones teóricas relacionadas con el diseño social, la representación de la discapacidad desde el diseño en un enfoque comprensivo, y el aprendizaje significativo en la infancia. También vinculándolo con perspectivas que entiendan la inclusión como transformación del entorno y no como adaptación del individuo.

De ahí surge la necesidad de explorar cómo el diseño gráfico y editorial puede construir experiencias dirigidas a la infancia que sensibilicen el tema de la inclusión de personas discapacitadas. El proyecto se concreta en el desarrollo y transformación de un libro ilustrado que articula estos enfoques desde una perspectiva inclusiva.

Pregunta de Investigación

¿Cómo el proceso de investigación–creación en diseño puede desarrollar una narrativa inclusiva dirigida a niños y niñas de 6 a 8 años, a través de un libro orientado a la sensibilización sobre la inclusión de personas con discapacidad?

Objetivo General

Sistematizar el proceso de investigación–creación en diseño orientado al desarrollo de una narrativa inclusiva dirigida a niños y niñas de 6 a 8 años, con el propósito de comprender su configuración metodológica en función de la sensibilización sobre la inclusión de personas con discapacidad.

Objetivos Específicos

1. Analizar referentes teóricos, metodológicos y proyectuales sobre investigación–creación, narrativa inclusiva, con el fin de establecer los criterios conceptuales y estructurales que orienten el proceso de diseño.

2. Documentar el proceso de investigación-creación mediante el desarrollo editorial del libro ilustrado, la aplicación de pruebas de usuarios con niños y la proyección de elementos interactivos, permitiendo analizarlas las decisiones metodológicas, visuales y narrativas del proyecto.

Sistematizar el proceso de investigación–creación desarrollado, identificando decisiones metodológicas, articulaciones entre soportes narrativos y aprendizajes significativos derivados de la experiencia de la diseñadora.

Justificación

La representación dentro de los productos narrativos y audiovisuales influye en la manera en que los niños interpretan diferentes realidades y formas de relacionarse con los demás. Desde la perspectiva de Frascara (2004), el diseño tiene la capacidad de influir en la forma en que las personas interpretan mensajes y construyen significado. En este sentido, abordar la inclusión desde una propuesta editorial infantil permite reflexionar sobre el papel del diseño en la representación de diferentes experiencias y contextos sociales. Añadiendo también, que el diseño ha sido entendido como una práctica con responsabilidad social capaz de incidir en problemáticas culturales y éticas (Papanek, 1971). En este marco, la propuesta se orienta a explorar cómo una narrativa inclusiva puede contribuir a la construcción de imaginarios más inclusivos.

En relación con la inclusión, estudios recientes señalan que esta no debe reducirse al acceso físico, sino que implica participación y transformación de barreras actitudinales (Hernández-Saca et al., 2023). Del mismo modo, las experiencias de niños y jóvenes con discapacidad evidencian la importancia de generar entornos que reconozcan sus voces y perspectivas (Paul et al., 2022). En el ámbito de la literatura infantil, se ha demostrado que los relatos con temática

de discapacidad pueden favorecer la internalización de valores inclusivos cuando se construyen desde enfoques respetuosos y no estereotipados (Zahro et al., 2024).

Por otra parte, desde el campo educativo, el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustantiva con los conocimientos previos del sujeto (Ausubel, 1968). En este sentido, la propuesta narrativa busca generar conexiones emocionales y cognitivas que permitan comprender la inclusión no como un discurso abstracto, sino como una experiencia cercana y comprensible para la infancia.

Finalmente, la sistematización de esta experiencia fortalece el proceso formativo al integrar teoría y práctica en un ejercicio reflexivo sobre el rol del diseño como mediador cultural. De esta manera, el proyecto no solo produce una narrativa inclusiva, sino que aporta a la comprensión del diseño como práctica crítica con potencial transformador.

Diseño metodológico

La investigación–creación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo orientado al análisis de experiencias y significados derivados del proceso creativo (Creswell, 2014), orientado a responder cómo se estructura un proceso proyectual en diseño para desarrollar una narrativa inclusiva dirigida a niños y niñas de 6 a 8 años, con fines de sensibilización sobre la inclusión de personas con discapacidad. Desde la perspectiva de investigación–creación, Frayling, (1993) plantea que en arte y diseño el conocimiento también puede construirse mediante la práctica proyectual.

Se adopta la sistematización de experiencia como estrategia metodológica para interpretar críticamente la práctica y extraer aprendizajes a partir de ella (Jara, 2018). Esto implica registrar y analizar el proceso para identificar patrones, decisiones clave y ajustes realizados durante el desarrollo del proyecto.

El proceso metodológico involucró distintos actores relacionados con observación, acompañamiento e interpretación de la experiencia:

Tabla 1

Participación de actores del proceso (mayo, 2026)

Actor	Rol	Tipo de aporte	Participación actual	Proyección
Niños	usuarios principales	experiencia directa	implementado	continuar
Docentes	mediadores pedagógicos	observación de cambios	proyectado	incorporar
Padres/cuidadores	acompañamiento	percepción externa	proyectado	incorporar
Investigadora	análisis y sistematización	interpretación	implementado	continuar

Nota. Aunque la validación inicial se centró en usuarios infantiles, se reconoce la importancia de ampliar progresivamente la diversidad de actores involucrados.

Asimismo, con la prueba realizada con los niños se apoyó en estrategias de observación visual y participación narrativa, favoreciendo la recolección de respuestas espontáneas y la comprensión de cómo los participantes interpretaban las imágenes, personajes y situaciones presentes en el libro ilustrado (Thomson, 2008).

Uso de la IA

En el desarrollo del proyecto, se utilizó *ChatGPT* (versión GPT-5.5) como apoyo en la organización de ideas, orientación bibliográfica, citación de los autores y estructuración preliminar de algunos apartados. Añadiendo también que contribuyó en los procesos de revisión de gramática, redacción y claridad textual (OpenAI, 2026). Aun así, la interpretación, selección de información, desarrollo conceptual y construcción del documento fueron realizados por la autora.

1. Métodos de investigación

- **Revisión documental y audiovisual**, centrada en teorías sobre inclusión, representación de la discapacidad en productos narrativos audiovisuales, diseño social y aprendizaje significativo.
- **Sistematización de experiencia**, entendida como método reflexivo para analizar el proceso de investigación–creación.

2. Técnicas de análisis

- Análisis de contenido de textos y productos infantiles inclusivos.
- Construcción de matrices comparativas de referentes narrativos y visuales.
- Registro reflexivo del proceso de toma de decisiones.
- Análisis de propuestas conceptuales.

3. Herramientas de producción

- Bocetación manual y digital.
- Escaleta y storyboard.
- Prototipado del libro ilustrado.
- Desarrollo preliminar con elementos interactivos.

Estas herramientas no constituyen el método en sí mismo, sino los medios a través de los cuales se materializa el proceso.

Estructura del proceso de investigación–creación

En coherencia con la pregunta planteada, el proceso se organiza en cinco fases articuladas:

Fase 1. Fundamentación teórica

Análisis de marcos conceptuales sobre inclusión, diseño social y aprendizaje significativo, con énfasis en cómo estos pueden traducirse en estrategias narrativas dirigidas a la infancia de 6 a 8 años, con o sin condición psicológica.

Fase 2. Definición del enfoque de sensibilización

Delimitación del mensaje central del proyecto, determinando que la inclusión sería abordada desde la transformación del entorno. Esta decisión estructura el enfoque conceptual del proceso.

Fase 3. Construcción del universo narrativo

Desarrollo de los personajes, el conflicto y la estructura narrativa del libro ilustrado, considerando elementos comprensibles y significativos para el rango de edad definido.

Fase 4. Exploración de recursos interactivos digitales

Exploración de la integración de recursos digitales como ampliación de la experiencia narrativa, manteniendo coherencia con el enfoque inclusivo.

Fase 5. Reflexión y sistematización

Análisis crítico de las decisiones tomadas, ajustes conceptuales y hallazgos del proceso, con el propósito de comprender cómo se estructuró metodológicamente la investigación–creación.

Es importante señalar que algunos componentes tecnológicos se encuentran en fase de desarrollo y ajuste, por lo que el énfasis del estudio se centra en la estructuración del proceso más que en la validación exhaustiva del producto final.

Aprendizaje significativo en el proceso

El aprendizaje significativo que surge de esta investigación corresponde al **proceso formativo de la diseñadora-investigadora**, al comprender que la sensibilización sobre inclusión no depende únicamente de representar un personaje con una condición que lo diferencia de los demás, sino de transformar las condiciones narrativas y simbólicas del entorno.

Este hallazgo surge de la articulación entre teoría y práctica, al relacionar los marcos conceptuales sobre inclusión con decisiones concretas de diseño. En este sentido, el aprendizaje se refiere a la construcción de conocimiento derivada del proceso de investigación–creación, que permite reconfigurar la manera en que el diseño aborda la representación inclusiva.

Sobre la experiencia a sistematizar

La experiencia que se va a sistematizar corresponde al proceso de investigación–creación desarrollado en el proyecto *Latidos de Cancha*, orientado a responder la pregunta:

¿Cómo el proceso de investigación–creación en diseño puede desarrollar una narrativa inclusiva dirigida a niños y niñas de 6 a 8 años, a través de un libro orientado a la sensibilización sobre la inclusión de personas con discapacidad?

Desde esta perspectiva, el diseño funciona como mediador en la construcción de significados y experiencias sociales (Frascara, 2004), el objeto de estudio no se limita al producto final, sino al análisis reflexivo del proceso creativo, metodológico y conceptual que permitió articular un libro ilustrado, la incorporación de animación 2D y la exploración de recursos digitales como componentes de una propuesta interactiva. La sistematización se centra en comprender cómo se configuró dicho proceso y qué decisiones estructurales posibilitaron abordar la discapacidad

desde una perspectiva no estereotipada, centrada en la transformación del entorno como condición de participación.

El objetivo de esta sistematización es analizar críticamente las decisiones metodológicas y proyectuales surgidas durante la experiencia (Jara Holliday, 2018), reconociendo el diseño como práctica social y como campo disciplinar.

La decisión de sistematizar esta experiencia se fundamenta en su pertinencia para el programa de Diseño, dado que integra investigación conceptual, producción visual y reflexión crítica en torno a una problemática social concreta. El proyecto se articula con las líneas vinculadas al diseño social, la comunicación visual y la innovación en medios digitales, al explorar cómo la narrativa gráfica, la animación y la interactividad pueden converger en una propuesta transmedia con **intención formativa** en torno a la inclusión. En este caso, no se afirma una aplicación directa con población infantil, sino el potencial de la propuesta como estrategia de sensibilización desde el diseño.

La experiencia se desarrolló en el contexto académico universitario durante el año 2026, como parte del proceso de formación profesional en el programa de Diseño. En ella participó la autora en calidad de investigadora y creadora, integrando revisión teórica, análisis de referentes, conceptualización narrativa, desarrollo de prototipos y experimentación tecnológica. El proyecto se orientó a diseñar una experiencia narrativa que posibilitara representar la inclusión desde el juego y la participación, evitando enfoques asistencialistas y privilegiando la participación colectiva como eje conceptual.

El contexto problemático abordado se relaciona con la persistencia de representaciones estereotipadas o limitadas de la discapacidad en productos culturales infantiles, donde con frecuencia se reproducen enfoques asistencialistas o centrados en la superación individual (Paul et al., 2022; Hernández-Saca, Voulgarides & Etscheidt, 2023). Estas investigaciones

evidencian la importancia de promover narrativas que reconozcan la voz, la agencia y la participación de niños y niñas con discapacidad en contextos educativos y culturales. En este marco, la experiencia desarrollada se posiciona como una exploración proyectual que busca ampliar dichos imaginarios desde el diseño narrativo.

Plan de sistematización

La sistematización se realiza con el propósito de analizar críticamente el proceso de investigación–creación desarrollado en el proyecto *Latidos de Cancha*, identificando los aprendizajes significativos derivados de la articulación entre narrativa, animación y exploración de interactividad como herramientas con intención formativa en torno a la sensibilización social. Este ejercicio se relaciona directamente con el objetivo general del proyecto, ya que permite comprender cómo se estructuró metodológicamente el diseño transmedia y de qué manera se configuró como una propuesta inclusiva dirigida a niños y niñas de 6 a 8 años.

Según Jara Holliday (2018), la sistematización busca reconstruir críticamente una experiencia para comprender sus aprendizajes y tensiones. El eje central del análisis se enfoca en la representación inclusiva a través del diseño narrativo y en la transformación del entorno como estrategia conceptual para abordar la discapacidad desde una perspectiva no estereotipada.

Interesa analizar cómo el personaje, la estructura del relato, los recursos visuales y la incorporación de animación con interactividad se proyectan como estrategias de sensibilización, evitando discursos explícitos o asistencialistas. Asimismo, se examina la articulación entre soportes, libro físico e interacción digital, y cómo esta integración configura el potencial formativo del proyecto desde el diseño, entendido no como un efecto medido externamente, sino como una intención estructural presente en las decisiones narrativas y formales.

La organización de la experiencia se estructuró mediante criterios cronológicos y temáticos orientados al análisis cualitativo del proceso (Creswell, 2014). En primer lugar, el proceso se

estructurará en fases metodológicas (investigación, conceptualización, desarrollo narrativo, integración tecnológica y reflexión). En segundo lugar, los registros se clasificarán según su naturaleza: decisiones conceptuales, estrategias visuales, recursos tecnológicos, ajustes derivados del análisis crítico y reformulaciones estructurales. Esta clasificación permitirá evidenciar la relación entre teoría y práctica, así como la coherencia entre el planteamiento inicial y la configuración final del proyecto.

En la interpretación crítica se analizará cómo el diseño funcionó como herramienta de sensibilización desde la lógica del proceso proyectual. El análisis interpretativo se apoya en procesos de categorización y reconocimiento de patrones narrativos y visuales (Saldaña, 2021). Se examinarán las tensiones encontradas entre propuesta inclusiva y resolución técnica, la pertinencia de la realidad aumentada como recurso narrativo complementario y la manera en que las decisiones adoptadas contribuyen a construir una representación no estereotipada de la discapacidad.

Finalmente, se reflexionará sobre los aprendizajes significativos derivados del proceso formativo de la diseñadora-investigadora, especialmente en lo relacionado con la comprensión del diseño como práctica social capaz de incidir en la configuración de imaginarios culturales. De esta manera, el plan de sistematización no busca demostrar un impacto empírico en la infancia, sino comprender cómo se estructuró un proceso de investigación–creación orientado a una intención inclusiva desde el diseño interactivo.

Plazos y cronograma de la recopilación de la experiencia

La recopilación de la experiencia se realizó de manera continua a lo largo del desarrollo del proyecto, mediante el registro sistemático que permitió documentar las decisiones, avances, ajustes y reflexiones del proceso de investigación–creación.

Tabla 2*Cronograma de Investigación-Creación (marzo,2026-1)*

Fecha	Actividad	Participantes	Observaciones
18/02/2026	Presentación del anteproyecto y avances en investigación y desarrollo gráfico	Autora	A partir de la retroalimentación recibida, se plantea una nueva dirección del proyecto, incorporando elementos de interactividad digital como complemento narrativo.
27/02/2026	Desarrollo del personaje del mono (Milo)	Autora	Se identifican problemas de proporción en el diseño del personaje, lo que evidencia la necesidad de ajustes formales para lograr coherencia visual.
04/03/2026	Bocetación del conejo (Bruno) y escritura inicial de la escaleta	Autora	Se inicia la construcción narrativa y visual del proyecto. Se detectan aspectos a mejorar en la estructura de la escaleta.
12/03/2026	Corrección de la escaleta	Autora	Se simplifica el texto y se comienza a definir la relación entre contenido narrativo e ilustración.
18/03/2026	Ajuste en los personajes	Autora	Se realizan modificaciones para mejorar proporciones y coherencia visual entre personajes.
28/03/2026	Desarrollo del storyboard del libro	Autora	Se inicia la planificación visual del relato, explorando composición, ritmo narrativo y secuencialidad.
10/04/2026	Posición de textos e ilustraciones en las páginas	Autora	Se experimenta con la integración texto-imagen y se selecciona una tipografía adecuada para el tono del proyecto.
16/04/2026	Ajustes de textos e ilustraciones	Autora	Se refinan aspectos compositivos, mejorando la jerarquía visual y la relación entre texto e imagen.
22/04/2026	Revisión de textos e ilustraciones y preparación del prototipo	Autora	Se consolidan los elementos visuales y narrativos, avanzando hacia la construcción del prototipo del libro.
01/05/2026	Construcción del prototipo y planeación de prueba de usuario	Autora	Se finaliza el prototipo y se diseña una actividad de lectura guiada para observar comprensión e interacción en niños de 6 a 8 años.
04/05/2026	Aplicación de prueba de usuario	Autora y niños (6-8 años)	Los niños comprenden la historia sin necesidad de explicaciones directas, evidenciando conexión emocional con el relato. La actividad se plantea como exploración cualitativa del proceso.
05/05/2026	Organización y análisis de resultados de la prueba de usuario	Autora	Se sistematizan las respuestas y observaciones obtenidas durante la actividad con niños de 6 a 8 años, identificando patrones de comprensión, reacciones emocionales y procesos de interpretación del mensaje inclusivo.
07/05/2026	Elaboración de matriz de resultados e insights	Autora	Se construye una matriz de análisis a partir de las preguntas guía aplicadas en la prueba exploratoria. Se identifican insights relacionados con comprensión narrativa, conexión emocional y participación.
07/05/2026	Reflexión sobre aprendizajes significativos del proceso	Autora	Se analizan las decisiones narrativas, visuales y editoriales desarrolladas durante el proyecto, reconociendo aprendizajes sobre inclusión, representación y diseño dirigido a la infancia.

07/05/2025	Planeación de propuesta digital complementaria	Autora	Se plantea el desarrollo exploratorio de un animatic digital basado en el libro ilustrado, considerando posibles elementos interactivos como expansión narrativa complementaria.
------------	--	--------	--

Análisis de la experiencia, aprendizaje significativo y propuesta proyectual

El proceso de investigación–creación desarrollado en *Latidos de Cancha* permitió comprender el diseño no únicamente como producción visual, sino como una práctica reflexiva orientada a la construcción de experiencias narrativas inclusivas. Durante las primeras etapas surgieron cuestionamientos relacionados con el alcance del proyecto y con la posibilidad de integrar componentes digitales e interactivos dentro de la propuesta editorial. Sin embargo, el proceso de asesoría y sistematización permitió replantear objetivos metodológicamente más viables, priorizando el desarrollo de un prototipo físico funcional y proyectando el componente digital como una expansión narrativa complementaria más que como un elemento aislado del libro ilustrado. La transición desde propuestas iniciales relacionadas con realidad aumentada hacia formatos interactivos más viables evidenció tensiones metodológicas y técnicas que influyeron en la redefinición del alcance proyectual.

Tabla 3

Tensión tecnológica del proceso (mayo, 2026)

Situación	Problema identificado	Decisión	Aprendizaje
Realidad aumentada	complejidad y alcance	reducir alcance	priorizar experiencia significativa
Interactividad	exceso de estímulos	simplificar flujo	claridad antes que tecnología
Digital + editorial	riesgo de fragmentación	integrar narrativa	coherencia entre soportes

Nota. La incorporación tecnológica fue entendida como proceso de experimentación y ajuste, donde las decisiones no estuvieron orientadas por complejidad técnica sino por coherencia narrativa.

Las decisiones metodológicas priorizaron coherencia narrativa y comprensión infantil sobre complejidad tecnológica, permitiendo replantear el componente digital desde una lógica de acompañamiento narrativo y no únicamente de innovación técnica.

Asimismo, el rediseño de personajes, la simplificación de la escaleta y los ajustes compositivos evidenciaron cómo las decisiones visuales influyen directamente en la construcción emocional

y en la comprensión narrativa de los personajes. Durante el proceso creativo surgió la necesidad de replantear ciertas expresiones, ya que había interacciones y composiciones que podían reforzar involuntariamente representaciones asociadas a fragilidad o aislamiento. Lo que llevó a fortalecer la comprensión del diseño como una herramienta de comunicación social capaz de influir en la construcción de imaginarios relacionados con inclusión y convivencia (Frascara, 2004; Papanek, 1971).

Estas transformaciones fueron organizadas mediante matrices reflexivas orientadas a analizar cómo los hallazgos metodológicos influyeron en las decisiones proyectuales desarrolladas durante el proyecto.

Tabla 4

Tensiones y decisiones del proceso (mayo, 2026)

Situación	Dificultad	Decisión	Aprendizaje
Componente digital	complejidad técnica	simplificar interacciones	priorizar experiencia
Narrativa	exceso de estímulos	reorganizar flujo	mejorar comprensión
Validación	alcance exploratorio	trabajar muestra inicial	ampliar fases futuras

Nota. La investigación–creación implicó procesos de ajuste y toma de decisiones que enriquecieron el aprendizaje significativo derivado de la experiencia.

Las actividades fueron acompañadas por preguntas orientadas a identificar la comprensión de la historia y las percepciones relacionadas con inclusión y convivencia. No obstante, se identificaron limitaciones metodológicas relacionadas con tiempos de interacción, dinámicas grupales y profundidad interpretativa de algunas respuestas obtenidas durante la prueba exploratoria.

Tabla 5

Limitaciones metodológicas (mayo, 2026)

Limitación	Efecto	Acción futura
muestra pequeña	resultados exploratorios	ampliar participantes
tiempo reducido	validación parcial	nuevas pruebas
componente digital beta	interacción limitada	nuevas iteraciones
contexto escolar específico	baja generalización	ampliar contextos

Nota. Las limitaciones identificadas no invalidan el proceso desarrollado; permiten delimitar su alcance y orientar futuras fases.

A pesar de estas limitaciones metodológicas, los resultados evidenciaron que gran parte de los participantes comprendió la narrativa principal, identificó el conflicto relacionado con la integración social de *Timo* y estableció conexiones emocionales con el desenlace de la historia. Además, los niños mostraron interés y participación constante durante la experiencia, especialmente en las actividades de coloreado y observación visual (véase Anexo 6).

Caracterización de población

La prueba exploratoria se desarrolló con una muestra estuvo conformada por 25 niños entre los 6 y 8 años, pertenecientes al colegio Liceo Los Ángeles, ubicado en Suba, Bogotá. Los participantes fueron organizados en cinco grupos para las actividades de lectura, observación y coloreado del libro ilustrado. La selección de esta población respondió al interés de analizar procesos de comprensión narrativa, interpretación visual y reacción emocional dentro del público infantil al que se dirige la propuesta.

Tabla 6

Matriz de resultados de la prueba de usuario (mayo, 2026)

Pregunta realizada	Aspecto observado	Respuestas identificadas	Hallazgo
¿De qué trataba el cuento?	Comprensión general de la narrativa	La mayoría de los niños explicó que la historia trataba sobre un armadillo llamado Timo que tenía dificultades para integrarse con los demás.	Los participantes comprendieron correctamente la idea principal de la historia.
¿Quién era el personaje principal?	Reconocimiento del protagonista	Los niños identificaron a Timo como personaje principal y lo describieron como un armadillo solitario y tímido.	El protagonista logra ser reconocido y diferenciado claramente dentro de la narrativa.
¿Qué le pasó?	Comprensión del conflicto narrativo	Los participantes señalaron que Timo no podía integrarse fácilmente y que se sentía apartado de los demás personajes.	El conflicto principal es comprendido por el público infantil.
¿Qué parte te gustó más?	Conexión emocional e interés narrativo	Muchos niños mencionaron el final de la historia y las escenas donde Timo logra participar junto a los demás personajes.	El desenlace genera mayor conexión emocional y satisfacción narrativa.
¿Hubo algo que no entendiste?	Claridad narrativa y visual	La mayoría afirmó haber entendido la historia. Algunos presentaron interpretaciones	La narrativa es clara, aunque el conflicto permite múltiples interpretaciones.

		distintas sobre la razón por la que Timo permanecía solo.	
¿Por qué crees que no entraba al túnel?	Interpretación emocional y simbólica	Algunos niños dijeron que Timo tenía miedo, mientras otros señalaron que los demás no sabían incluirlo.	El conflicto es interpretado desde perspectivas emocionales y sociales diversas.
¿En qué era diferente?	Percepción de diferencia e inclusión	Los niños identificaron diferencias relacionadas con la personalidad, el comportamiento y la forma de actuar de Timo frente a los demás personajes.	La diferencia es comprendida desde aspectos sociales y emocionales, no únicamente físicos.
¿Qué cambió al final?	Comprensión de transformación narrativa	Los participantes señalaron que Timo logró integrarse y participar con el grupo gracias a sus habilidades.	Los niños reconocen la transformación del entorno y la aceptación del personaje.
¿Te ha pasado algo parecido?	Relación personal y empatía	Algunos niños compartieron experiencias relacionadas con sentirse solos, tímidos o diferentes en determinados momentos.	La historia genera procesos de identificación y empatía con el personaje principal.

La matriz de resultados permitió identificar que el mensaje de inclusión no fue interpretado de manera literal, sino construido activamente por los participantes mediante reflexiones relacionadas con respeto, diferencias y convivencia. Esto permitió reconocer que la comprensión narrativa surgía principalmente desde la interacción entre experiencia personal, lectura visual y construcción emocional, aspecto que dialoga con lo planteado por Ausubel, (1968), sobre aprendizaje significativo.

Asimismo, los resultados evidenciaron tensiones interpretativas relevantes dentro de la representación narrativa. Algunos participantes consideraron que Timo permanecía aislado debido a una dificultad individual relacionada con el miedo, mientras otros interpretaron que el entorno también debía aprender a incluirlo. Esta diferencia permitió reflexionar críticamente sobre cómo ciertas decisiones narrativas y visuales pueden influir en la manera en que la infancia comprende los procesos de inclusión.

A partir de estas interpretaciones surgió la necesidad de fortalecer visualmente algunas escenas de interacción colectiva y participación cotidiana dentro de la historia. Más que presentar la discapacidad como el conflicto central del personaje, el proyecto buscó construir relaciones

donde la diferencia hiciera parte de la convivencia infantil sin reducirse únicamente a una experiencia de vulnerabilidad (Zahro, Haryati & Setiawan, 2024).

La aplicación de la prueba contó con acompañamiento docente y con la preparación previa de instrumentos metodológicos orientados a observación, comprensión narrativa y análisis interpretativo. Asimismo, los anexos correspondientes al guion de la prueba exploratoria, preguntas orientadoras y consentimientos informados respaldan metodológicamente el proceso desarrollado y los criterios éticos implementados durante el trabajo con población infantil (véase **Anexo 7**).

La aplicación de la prueba contó con el acompañamiento de docentes de la institución educativa y con una preparación previa de instrumentos metodológicos orientados a la observación, comprensión narrativa e interpretación de las respuestas obtenidas durante la actividad. Adicionalmente, las evidencias audiovisuales de la prueba de usuario se encuentran disponibles en una carpeta digital de OneDrive, accesible mediante el siguiente enlace:

https://usantotomaseduco-my.sharepoint.com/:f/g/personal/jeicehernandez_usta_edu_co/IgBbLlSWuSJ2SpDqv5ZoL34WAZLJp-QmYPMYQfeYCbKXwtU?e=1MBPP7

Como resultado del proceso se desarrolló un prototipo beta funcional compuesto por cinco ejemplares físicos del libro ilustrado *TIMO*, elaborados mediante impresión, recorte y encuadernación artesanal. Estos prototipos permitieron validar aspectos narrativos, visuales y editoriales mediante la experiencia con usuarios infantiles.

Paralelamente, el proyecto permitió reconocer el potencial de ampliar la experiencia narrativa mediante un componente digital complementario vinculado al libro a través de acceso por enlace y recursos interactivos. Más que funcionar únicamente como complemento tecnológico, esta propuesta surge como una posibilidad de expansión narrativa orientada a fortalecer la participación y exploración infantil dentro de la experiencia de lectura. Aunque

esta exploración aún se encuentra en etapa conceptual, los hallazgos obtenidos durante la prueba permitieron identificar oportunidades futuras para desarrollar experiencias interactivas relacionadas con inclusión, convivencia y narrativa visual desde el diseño editorial.

Tema de reflexión y discusiones académicas

Diseño como práctica social e inclusiva

El proceso de investigación–creación desarrollado en *Latidos de Cancha* permitió reflexionar sobre el diseño como una práctica social capaz de influir en la construcción de imaginarios culturales relacionados con inclusión y convivencia. Frascara (2004) plantea que el diseño no se limita a la producción estética de objetos visuales, sino que participa activamente en la manera en que las personas interpretan la realidad y construyen significados. Esta perspectiva dialoga con lo planteado por Papanek (1971), quien entiende el diseño como una disciplina con responsabilidad ética frente a problemáticas sociales, y con Manzini (2015), que propone el diseño social como una herramienta orientada a la transformación cultural y al bienestar colectivo.

Desde esta relación conceptual de los autores, el proyecto buscó representar la diferencia desde una mirada participativa más que asistencialista, evitando construir la discapacidad únicamente desde fragilidad o dependencia. Durante el proceso creativo surgieron reflexiones sobre cómo ciertas decisiones visuales y narrativas podían reforzar imaginarios estereotipados de manera involuntaria, especialmente en la representación emocional del personaje principal. Esto llevó a replantear parte del lenguaje corporal, las interacciones y algunas situaciones narrativas con el fin de construir relaciones más cotidianas entre los personajes.

Asimismo, el proyecto se relaciona con los planteamientos de Frayling (1993), quien propone que en los procesos de investigación en arte y diseño el conocimiento también puede construirse mediante la práctica creativa. En este caso, el desarrollo del prototipo editorial, la prueba exploratoria y la reflexión metodológica no funcionaron únicamente como etapas de

producción, sino también como espacios de análisis y toma de decisiones proyectuales. De manera similar, Jara Holliday (2018) plantea que la sistematización permite interpretar críticamente las experiencias para generar aprendizajes desde la práctica, aspecto que orientó las modificaciones realizadas durante el desarrollo editorial y narrativo del proyecto.

Narrativa visual y aprendizaje significativo

Los resultados obtenidos durante la prueba exploratoria permitieron reconocer la importancia de la narrativa visual y de la construcción emocional dentro de la experiencia infantil. Ausubel, (1968), plantea que el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información logra relacionarse con experiencias y conocimientos previos del sujeto. Lo mismo con Freire (1970), quien plantea que el aprendizaje se construye mediante procesos de diálogo y participación. Desde estas perspectivas, las respuestas obtenidas durante la prueba exploratoria evidenciaron que los participantes no asumieron el mensaje de manera pasiva, sino que construyeron interpretaciones propias relacionadas con convivencia, diferencia e inclusión. Esto se evidenció durante las actividades de lectura y observación, donde varios participantes interpretaron la historia desde experiencias relacionadas con sentirse diferentes, ser excluidos o aprender a convivir con otros.

A su vez, Bruner (1991) sostiene que las narrativas permiten organizar experiencias humanas mediante estructuras simbólicas que favorecen la comprensión social y emocional. Esta perspectiva permitió comprender que la experiencia narrativa no dependía únicamente del texto escrito, sino también de la manera en que los elementos visuales construían significado dentro de la historia.

Asimismo, Nodelman (1988) y Nikolajeva y Scott (2006) señalan que en la literatura infantil ilustrada las imágenes no funcionan únicamente como acompañamiento del texto, sino como elementos fundamentales en la construcción narrativa y emocional. Durante la prueba

exploratoria, los participantes reaccionaron principalmente ante expresiones faciales, composiciones visuales y situaciones de interacción entre personajes, evidenciando que gran parte de la comprensión narrativa surgía desde la lectura de la imagen más que desde explicaciones textuales explícitas.

Del mismo modo, Norman (2004) afirma que los objetos visuales generan conexiones emocionales capaces de influir en la experiencia de los usuarios. Sin embargo, durante el análisis también surgió la reflexión sobre cómo la sensibilización emocional dentro de narrativas inclusivas puede correr el riesgo de centrarse únicamente en sensibilizar al espectador. Frente a esto, el proyecto buscó equilibrar la construcción emocional con experiencias de participación, convivencia y cotidianidad dentro de la historia, aspecto observable en las reacciones de atención, entusiasmo y empatía manifestadas durante la actividad.

Durante las primeras etapas del proyecto también se analizaron referentes audiovisuales relacionados con representación emocional e inclusión en narrativas infantiles. El cortometraje *The Present* (Frey, 2014) permitió identificar estrategias narrativas centradas en empatía y comunicación emocional mediante recursos visuales. Por otro lado, *Cuerdas* (Solís, 2014) e *Ian, una historia que nos movilizará* (Goldfarb, 2018) evidenciaron representaciones de discapacidad construidas desde vínculos afectivos y dinámicas de interacción social.

No obstante, el análisis de estos referentes también permitió identificar que varias narrativas inclusivas continúan apoyándose fuertemente en la emocionalidad narrativa como principal recurso de conexión con el espectador. Esta tensión influyó en el desarrollo de *Latidos de Cancha*, donde se buscó construir una narrativa centrada no solo en empatía, sino también en participación y convivencia cotidiana dentro del contexto infantil, como es la construcción emocional del personaje de Timo.

En este sentido, el desarrollo de los personajes se apoyó en procesos de exploración gráfica y conceptual que incluyeron ejercicios de bocetación y construcción de personalidad narrativa, visibles en Anexo 1 y Anexo 2.

Representación de la discapacidad en narrativas infantiles

Uno de los principales temas de reflexión surgidos durante la sistematización estuvo relacionado con la representación de la discapacidad en productos dirigidos a la infancia. Investigaciones recientes señalan que muchas narrativas infantiles continúan reproduciendo enfoques centrados principalmente en la limitación física o en representaciones estereotipadas de vulnerabilidad (Zahro, Haryati & Setiawan, 2024). Añadiendo también que UNESCO (2020) señala que la inclusión implica transformar las condiciones sociales y culturales que limitan la participación de las personas dentro de distintos contextos educativos y sociales.

Frente a esto, el proyecto buscó construir una representación donde el conflicto no estuviera definido exclusivamente por la condición del personaje, sino por las dinámicas de interacción con el entorno y la participación colectiva. Más que presentar la discapacidad como el centro absoluto de la narrativa, se buscó desarrollar relaciones cotidianas donde la diferencia hiciera parte de la experiencia infantil sin convertirse únicamente en un recurso de emocionalidad.

Figura 1

Comparación narrativa y visual entre Heidi e Ian, una historia que nos movilizará



Nota. Comparación de enfoques sobre discapacidad, inclusión y representación emocional en narrativas infantiles. Imágenes tomadas de *Heidi* (2015) e *Ian, una historia que nos movilizará*. La comparación entre *Heidi* e *Ian, una historia que nos movilizará* evidencia diferencias en la representación de la discapacidad dentro de narrativas infantiles. Mientras *Heidi* construye escenas asociadas a aislamiento, fragilidad emocional y dependencia, *Ian* propone una

representación centrada en interacción, participación colectiva e inclusión social. Este contraste permite observar cómo algunas producciones contemporáneas han comenzado a desplazar representaciones asistencialistas hacia enfoques más relacionados con convivencia y reconocimiento de la diferencia.

Sin embargo, el análisis también permitió identificar que muchas narrativas inclusivas continúan apoyándose fuertemente en la sensibilización emocional como principal recurso de conexión con el espectador. En este sentido, Hernández-Saca et al. (2023) afirman que la inclusión implica transformar barreras sociales y actitudinales más allá de permitir únicamente el acceso físico, mientras que, Paul et al. (2022) destacan la importancia de reconocer las experiencias y perspectivas de niños y jóvenes dentro de los procesos inclusivos, y por otro lado, Hall (1997) plantea que las representaciones culturales no reflejan únicamente la realidad, sino que también producen significados sobre las personas y los grupos sociales. Estas perspectivas dialogaron directamente con las reflexiones surgidas durante la prueba exploratoria.

Los hallazgos obtenidos durante la prueba evidenciaron que algunos participantes interpretaron el aislamiento de Timo como una dificultad individual del personaje, mientras otros consideraron que el entorno debía aprender a incluirlo. Esta tensión permitió reflexionar críticamente sobre cómo representar procesos de inclusión dentro de narrativas infantiles sin reducir la discapacidad únicamente a un conflicto emocional o a una experiencia centrada en compasión. A partir de ello, varias decisiones narrativas y visuales del proyecto fueron ajustadas para fortalecer relaciones de convivencia y participación cotidiana dentro de la historia.

Narrativa inclusiva y expansión digital

Aunque el proyecto se concretó principalmente mediante el desarrollo del prototipo físico del libro ilustrado, la experiencia permitió reconocer el potencial de ampliar la narrativa hacia

soportes digitales complementarios. Jenkins (2008) plantea que las narrativas transmedia favorecen nuevas formas de participación e interacción con los contenidos, mientras que Scolari (2013) entiende estos sistemas narrativos como experiencias capaces de expandirse a través de múltiples medios y soportes.

Estas perspectivas permitieron reflexionar sobre cómo la interacción digital no debía funcionar únicamente como un complemento tecnológico, sino como una extensión de la experiencia narrativa y participativa del libro. Durante la sistematización surgió la necesidad de fortalecer espacios de exploración e interacción infantil que ampliaran la relación del lector con los personajes y situaciones de la historia.

A partir de esto, la exploración de recursos digitales y elementos interactivos se comprendió como una posibilidad de expansión narrativa derivada directamente de los hallazgos obtenidos durante la prueba exploratoria. De esta manera, el proyecto permitió reconocer que la investigación–creación no produce únicamente objetos finales, sino también procesos abiertos de reflexión, transformación metodológica y proyección futura dentro del campo del diseño editorial y narrativo.

Desarrollo de la propuesta

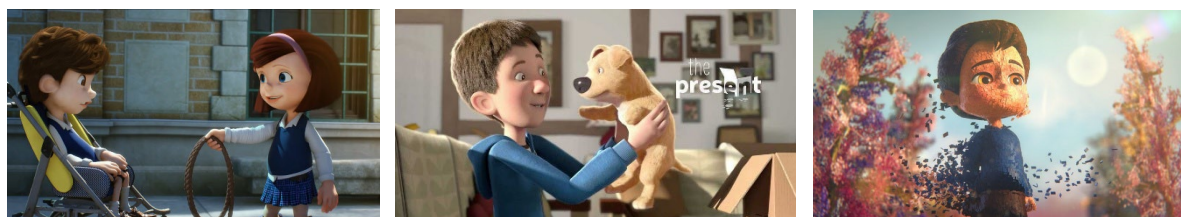
La propuesta proyectual desarrollada en *Latidos de Cancha* se estructuró mediante un proceso de investigación–creación orientado a articular narrativa, ilustración e inclusión dentro de un libro ilustrado dirigido a niños y niñas entre los 6 y 8 años. El proceso no se desarrolló de manera lineal, sino mediante ajustes constantes derivados de la experimentación visual, las decisiones narrativas y la reflexión surgida durante el desarrollo del proyecto. Como resultado se consolidó un prototipo beta funcional centrado en la representación de la diferencia y la convivencia dentro de contextos infantiles.

Fase 1. Investigación y fundamentación conceptual

Durante las primeras etapas del proyecto se realizó una revisión de referentes teóricos, visuales y audiovisuales relacionados con inclusión, narrativa infantil y representación de la

Figura 2

Referentes audiovisuales sobre inclusión y representación emocional en narrativas infantiles.



discapacidad. Más que funcionar únicamente como antecedentes conceptuales, estos referentes permitieron cuestionar cómo muchas narrativas infantiles continúan representando la diferencia desde enfoques centrados en vulnerabilidad.

Nota. Comparación de escenas pertenecientes a *Cuerdas* (2014), *The Present* (2014) e *Ian, una historia que nos moverá* (2018), utilizadas como referentes para analizar representación de la discapacidad, empatía y convivencia dentro de narrativas dirigidas a la infancia.

Asimismo, referentes audiovisuales como *The Present* (Frey, 2014), *Cuerdas* (Solís, 2014) e *Ian, una historia que nos moverá* (Goldfarb, 2018) permitieron identificar estrategias narrativas basadas en empatía y convivencia dentro de contextos infantiles. Estas referencias influyeron en la construcción emocional del proyecto, aunque también llevaron a reflexionar sobre la necesidad de evitar representaciones donde la discapacidad definiera completamente al personaje o funcionara únicamente como recurso de sensibilización.

Del mismo modo, los planteamientos de Frascara (2004), Papanek (1971) y Manzini (2015) permitieron comprender el diseño como una práctica social capaz de influir en la construcción de imaginarios culturales y experiencias de convivencia. Estas perspectivas orientaron decisiones narrativas y visuales relacionadas con la representación de la diferencia dentro del libro ilustrado.

Fase 2. Construcción narrativa y desarrollo de personajes

La propuesta surgió a partir del libro *TIMO*, desarrollado previamente como base conceptual del proyecto. Durante esta etapa se replantearon aspectos narrativos y visuales con el propósito de construir una historia más clara y cercana al público infantil.

Inicialmente, algunas versiones del relato contenían textos más extensos y explicativos; sin embargo, durante el proceso se identificó que esto reducía la participación interpretativa de los lectores y limitaba la fuerza visual de las escenas. Como respuesta, se simplificaron diálogos y descripciones para fortalecer la comunicación emocional mediante ilustraciones, expresiones corporales e interacción entre personajes. Este proceso permitió priorizar la narrativa visual dentro de la construcción del relato, aspecto observable en las exploraciones narrativas y compositivas desarrolladas durante el proyecto (véase **Anexo 4**).

Asimismo, el desarrollo de personajes implicó ajustes relacionados con apariencia, expresividad y lenguaje corporal. Estas modificaciones surgieron a partir de reflexiones sobre cómo ciertas expresiones podían reforzar ideas asociadas a fragilidad o aislamiento dentro de la narrativa. A partir de ello, se buscaron interacciones más cotidianas y participativas entre los personajes, priorizando relaciones de convivencia más que representaciones centradas únicamente en la diferencia (véase **Anexo 1** y **Anexo 2**).

Fase 3. Desarrollo visual y editorial

Durante el desarrollo visual se realizaron pruebas relacionadas con ilustración, composición y legibilidad editorial. Inicialmente, algunos personajes fueron ilustrados manual y posteriormente digitalizados; sin embargo, al escanearlos se identificaron problemas relacionados con el grosor de línea y la claridad visual en tamaños pequeños.

Esto llevó al rediseño digital de varios personajes mediante herramientas y pinceles diferentes, permitiendo mejorar la limpieza visual y la legibilidad dentro del formato editorial. Estas

decisiones no respondieron únicamente a criterios estéticos, sino también a la necesidad de facilitar la lectura visual infantil y fortalecer la comprensión emocional de las escenas (véase **Anexo 3**).

Asimismo, se realizaron exploraciones tipográficas y compositivas orientadas a mantener equilibrio entre texto e imagen. Durante este proceso se identificó que algunos elementos visuales sobrecargaban ciertas páginas o dificultaban la lectura narrativa, lo que llevó a reorganizar composiciones y simplificar recursos gráficos para fortalecer la experiencia de lectura.

Fase 4. Producción del prototipo físico

El prototipo físico consistió en la elaboración manual de cinco ejemplares impresos en blanco y negro. Aunque inicialmente el proyecto contemplaba posibilidades relacionadas con realidad aumentada y recursos digitales más complejos, durante esta fase se priorizó el desarrollo de un prototipo editorial funcional que permitiera evaluar la experiencia narrativa y visual con usuarios reales.

La construcción manual del libro permitió reconocer aspectos relacionados con secuencia narrativa, disposición editorial y experiencia material de lectura. Asimismo, el proceso evidenció la importancia de adaptar las decisiones proyectuales a condiciones metodológicas y técnicas viables dentro del desarrollo de investigación–creación. El proceso completo de construcción física del prototipo se encuentra registrado en el **Anexo 5**.

Fase 5. Aplicación de prueba exploratoria

La prueba exploratoria se realizó con niños entre los 6 y 8 años mediante actividades de lectura, observación y diálogo relacionadas con el libro ilustrado. Para ello se desarrolló un guion orientado a identificar comprensión narrativa, interpretación emocional y percepción del mensaje de inclusión presente en la historia (véase **Anexo 7**) y se establecieron criterios observables relacionados con comprensión narrativa, empatía, sensibilización e interacción

infantil durante la experiencia de lectura, para fortalecer la validación metodológica de la prueba exploratoria.

Tabla 7

Criterios de éxito (mayo, 2026)

Criterio	Indicador	Instrumento	Evidencia esperada	Resultado esperado
Comprensión del relato	Identifica el mensaje principal	Preguntas guiadas	Explica la historia con sus palabras	≥80%
Empatía	Identifica emociones de personajes	Observación + conversación	Expresa empatía	≥70%
Sensibilización	Reconoce inclusión, diversidad y/o aceptación	Actividad verbal	Manifiesta comprensión	≥70%
Recordación	Recuerda personajes	Actividad verbal	Expresa a quien recuerda fácilmente	≥70%
Interacción	Completa actividades propuestas	Observación	Ejecuta acciones sin apoyo	≥80%

Tabla 8

Criterios de validación del prototipo (mayo, 2026)

Criterio	Indicador	Meta esperada	Resultado
Comprensión del relato	identifica mensaje	80%	18/25
Empatía	reconoce emociones	70%	19/25
Sensibilización	identifica inclusión	70%	12/25
Recordación	recuerda personajes	≥70%	20/25
Interacción	completa experiencia	80%	17/25

Los criterios fueron establecidos para transformar la experiencia de lectura en variables observables que permitieran evaluar no solo la aceptación del prototipo, sino también su capacidad de generar comprensión, interacción y sensibilización.

Con el propósito de fortalecer la validación del producto, se definieron indicadores observables orientados a evaluar comprensión, sensibilización e interacción del usuario con el prototipo. Asimismo, se desarrollaron categorías de análisis orientadas a interpretar comprensión narrativa, reconocimiento emocional, inclusión e interacción durante la experiencia de lectura.

Tabla 9

Matriz de categorías de análisis de la prueba (mayo, 2026)

Categoría	Qué se observó	Indicador	Instrumento	Evidencia esperada
Comprensión narrativa	Si el niño comprende la historia	Identifica mensaje principal	Observación + preguntas	Explica la historia con sus palabras
Reconocimiento emocional	Identificación de emociones	Expresa empatía con personajes	Conversación guiada	Reconoce sentimientos
Inclusión	Comprensión de diversidad	Reconoce diferencias sin estigmas	Actividad verbal	Expresa aceptación
Interacción	Relación con elementos digitales	Completa acciones propuestas	Observación	Ejecuta actividades

Nota. Se incorporaron categorías analíticas explícitas para transformar observaciones cualitativas en variables interpretables.

Durante la actividad se evidenció que la mayoría de los participantes comprendió el conflicto principal y reconoció la transformación emocional del personaje al final de la historia. Sin embargo, las respuestas también permitieron identificar distintas interpretaciones sobre inclusión y convivencia. Algunos participantes asociaron el aislamiento de Timo principalmente con miedo o inseguridad individual, mientras otros interpretaron que el entorno también debía aprender a incluirlo.

Estas diferencias interpretativas permitieron reconocer tensiones narrativas dentro de la representación del personaje y llevaron a reflexionar sobre cómo ciertas decisiones visuales y narrativas pueden influir en la manera en que la infancia comprende los procesos de inclusión. Asimismo, las actividades de coloreado y observación evidenciaron que los participantes respondían especialmente a expresiones visuales, escenas emocionales e interacción entre personajes (véase **Anexo 6**).

Aunque la actividad permitió obtener hallazgos relevantes, algunas dinámicas grupales dificultaron profundizar individualmente en todas las respuestas, aspecto que limitó parcialmente el alcance interpretativo de la prueba.

Fase 6. Exploración de interactividad digital

A partir de los hallazgos obtenidos durante la prueba exploratoria surgió la posibilidad de ampliar el proyecto mediante un componente digital complementario vinculado al libro ilustrado. Las reacciones de los participantes frente a expresiones visuales, momentos

emocionales e interacción entre personajes permitieron identificar oportunidades para fortalecer la experiencia narrativa mediante recursos audiovisuales e interactivos.

La exploración del componente digital se organizó mediante matrices orientadas a relacionar elementos narrativos del libro físico con interacción audiovisual y participación infantil dentro de la experiencia complementaria.

Tabla 10

Relación entre libro físico y componente digital (mayo, 2026)

Elemento del libro	Elemento digital asociado	Función narrativa	Función emocional	Aporte a inclusión
Timo aislado	animación del entorno	ampliar comprensión	generar empatía	comprender diferencias
Túnel	interacción guiada	participación	representar inseguridad	reconocer barreras
Escena grupal	interacción exploratoria	reforzar desenlace	conexión emocional	promover convivencia
Final	experiencia interactiva	cierre narrativo	recordación	sensibilización

Nota. El componente digital no sustituye el libro físico; funciona como expansión narrativa complementaria orientada a fortalecer procesos de interacción, participación y sensibilización.

Zhang et al. (2025) plantean que las experiencias digitales inclusivas requieren que las

decisiones técnicas y de interacción respondan también a procesos de representación,

accesibilidad y comprensión narrativa. En este sentido, el componente digital del proyecto

fue desarrollado como una extensión participativa del libro ilustrado, buscando fortalecer

continuidad emocional y exploración interactiva dentro de la experiencia de lectura y para

evitar que la experiencia digital funcionara como un elemento aislado del libro físico, se

organizó un flujo de navegación orientado a mantener continuidad narrativa e interacción

progresiva entre ambos soportes.

Tabla 11

Flujo de navegación del componente interactivo (mayo, 2026)

Acción para entrar	Escena	Acción usuario	Retroalimentación	Siguiente paso
Escanear página blanco y negro	Portada	tocar personaje	sonido + movimiento	Ingresar al libro físico
Escanear página blanco y negro	Respirar	avanzar	transición visual + sonido	Escena siguiente en el libro físico

Escanear página blanco y negro	Túnel	interactuar	respuesta visual	Continuar al libro
Escanear página blanco y negro	Final	explorar	cierre emocional	Finalizar lectura

Nota. Se definió una secuencia explícita de navegación con el propósito de evitar fragmentación narrativa y mejorar continuidad en la experiencia.

La secuencia permitió comprender la interactividad no únicamente como recurso tecnológico, sino como una extensión narrativa orientada a reforzar continuidad, participación y exploración emocional dentro de la experiencia de lectura.

Más que funcionar únicamente como un complemento tecnológico, la propuesta digital fue concebida como una extensión narrativa orientada a ampliar la participación infantil dentro de la experiencia de lectura. En este sentido, se proyectó la incorporación de contenido interactivo y audiovisual accesible mediante código y enlaces digitales integrados al libro físico.

Tabla 12

Criterios de evaluación de interactividad (mayo, 2026)

Dimensión	Indicador	Evidencia	Resultado	Iteración
Claridad	comprende qué hacer	navega sin ayuda	mayoría comprendió navegación	simplificar instrucciones
Continuidad	mantiene hilo narrativo	completo recorrido	recorrido parcialmente continuo	reforzar transición narrativa
Participación	interactúa activamente	ejecuta acciones	interacción positiva	ampliar actividades
Comprensión	relaciona interacción e historia	explica significado	relación parcial entre digital e historia	reforzar conexión visual
Experiencia emocional	expresa emociones	verbaliza reacciones	respuestas empáticas	incorporar sonido y animación

Nota. Los criterios de evaluación permitieron identificar aspectos relacionados con claridad de navegación, continuidad narrativa y participación infantil dentro de la experiencia interactiva. Esta exploración permitió comprender que el componente digital no busca reemplazar la experiencia editorial impresa, sino expandirla mediante nuevas formas de interacción narrativa relacionadas con inclusión, convivencia y participación infantil.

Con el propósito de fortalecer la relación entre narrativa e interactividad, se desarrolló una matriz orientada a vincular decisiones narrativas con funciones digitales y recursos de programación incorporados dentro de la experiencia complementaria.

Tabla 13

Traducción narrativa → decisión técnica (mayo, 2026)

Escena	Intención narrativa	Recurso digital	Decisión técnica
Escena 1	representar miedo	animación lenta	transición gradual
Escena 2	generar empatía	sonido suave	activación contextual
Escena 3	promover participación	interacción táctil	eventos por toque
Escena 4	reforzar inclusión	exploración compartida	navegación abierta

Nota. Esto permitió comprender el código no únicamente como soporte funcional, sino como parte de la construcción narrativa y emocional de la experiencia interactiva.

Alcance del prototipo y resultado esperado

El alcance actual del proyecto corresponde al desarrollo de un prototipo beta funcional de libro ilustrado dirigido a niños y niñas de 6 a 8 años. El prototipo permitió explorar aspectos relacionados con narrativa visual, secuencia de lectura, composición editorial y comprensión del mensaje de inclusión dentro del público infantil.

Asimismo, el proyecto incluye la sistematización del proceso de investigación–creación, integrando decisiones narrativas, visuales y metodológicas derivadas del desarrollo del libro ilustrado y de la aplicación de la prueba exploratoria con usuarios.

Como parte de los resultados obtenidos, también se proyectó una propuesta de interacción digital complementaria orientada a ampliar la experiencia narrativa mediante recursos audiovisuales e interactivos vinculados al libro físico.

Propuesta que evidencie el análisis y aporte de la experiencia

Los hallazgos obtenidos durante la prueba exploratoria permitieron reconocer que la experiencia narrativa no dependía únicamente de la comprensión textual de la historia, sino también de la relación emocional y visual que los participantes construían con los personajes y las situaciones representadas. Las diferentes interpretaciones sobre el conflicto de Timo evidenciaron que los procesos de inclusión eran comprendidos desde experiencias personales y dinámicas de convivencia diversas, generando reflexiones distintas frente al aislamiento, la participación y la relación con el entorno.

Estas interpretaciones permitieron identificar oportunidades para fortalecer ciertos momentos narrativos mediante recursos visuales, sonoros e interactivos capaces de ampliar la experiencia emocional y participativa del relato.

Más que funcionar únicamente como una adaptación tecnológica, el componente digital fue concebido como una extensión narrativa vinculada al libro ilustrado mediante acceso interactivo. Asimismo, la propuesta permitió proyectar nuevas posibilidades de interacción y participación infantil vinculadas al componente digital complementario, ampliando la experiencia narrativa del libro ilustrado sin reemplazar el formato editorial físico.

Como resultado del proceso de investigación–creación, se desarrolló un prototipo editorial físico junto con una exploración digital complementaria orientada a fortalecer la experiencia de lectura infantil mediante recursos interactivos y audiovisuales, que se pueden consultar en los siguientes enlaces:

Enlace del libro: <https://usantotomaseduco->

my.sharepoint.com/:f/g/personal/jeicehernandez_usta_edu_co/IgDvq8HPmj0DR4zzPqTB8oxTAYw27gH_1wVfpIGDxRixnds?e=R7d7lC

Enlace de la interactividad: https://denixtorres7.github.io/timo_2/ x

Conclusiones

El proceso de investigación–creación permitió comprender el diseño editorial y narrativo como una práctica capaz de influir en la construcción de experiencias relacionadas con inclusión, convivencia y representación de la diferencia dentro de la infancia. Más allá del desarrollo de un producto visual, el proyecto evidenció cómo las decisiones gráficas, narrativas y metodológicas influyen en la manera en que los públicos infantiles interpretan relaciones sociales y experiencias de participación.

Los hallazgos obtenidos durante la prueba exploratoria permitieron reconocer que las interpretaciones infantiles sobre inclusión no fueron homogéneas, sino construidas desde

experiencias, emociones y formas de interacción distintas. Estas tensiones interpretativas permitieron reflexionar críticamente sobre la importancia de construir narrativas que eviten representaciones reducidas de la discapacidad centradas únicamente en representaciones asistencialistas

Asimismo, la sistematización permitió identificar cómo los cambios realizados durante el proceso creativo surgieron a partir de hallazgos, limitaciones y reflexiones derivadas de la interacción con los usuarios, fortaleciendo el papel de la investigación–creación como un proceso abierto de análisis y transformación proyectual.

Finalmente, el proyecto permitió reconocer el potencial del componente digital como una extensión narrativa orientada a ampliar la experiencia de lectura mediante recursos interactivos y audiovisuales vinculados al libro ilustrado.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21.
- Camargo Rojas, D. A., & Forero Cárdenas, C. V. (2018). Sports inclusion in Colombia: A perspective from the actors. A case study. *Body, Culture and Movement*, 6(2), 143–165. <https://doi.org/10.15332/s2248-4418.2016.0002.03>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Frascara, J. (2004). *Communication design: Principles, methods and practice*. Allworth Press.
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. Royal College of Art Research Papers, 1(1), 1–5.
- Hernández-Saca, D. I., Voulgarides, C. K., & Etscheidt, S. (2023). A critical systematic literature review of global inclusive education. *Education Sciences*, 13(12), 1212. <https://doi.org/10.3390/educsci13121212>
- Jara Holliday, O. (2018). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos posibles*. CINDE.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. Routledge.
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children's picture books*. University of Georgia Press.

- Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Papanek, V. (1971). *Design for the real world: Human ecology and social change*. Pantheon Books.
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers* (4th ed.). SAGE Publications.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Thomson, P. (2008). *Doing visual research with children and young people*. Routledge.
- UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education – All means all*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>
- Zahro, D. F., Haryati, I., & Setiawan, A. K. (2024). Internalization of inclusive education through children's literature with disability theme. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 17(1).
<https://doi.org/10.26858/retorika.v17i1.53580>
- Zhang, K., Spencer, E. G. S., Manikandan, A., Li, A., Yao, Y., & Zhao, Y. (2025). *Inclusive avatar guidelines for people with disabilities: Supporting disability representation in social virtual reality*. arXiv.
<https://dl.acm.org/doi/full/10.1145/3706598.3714230>

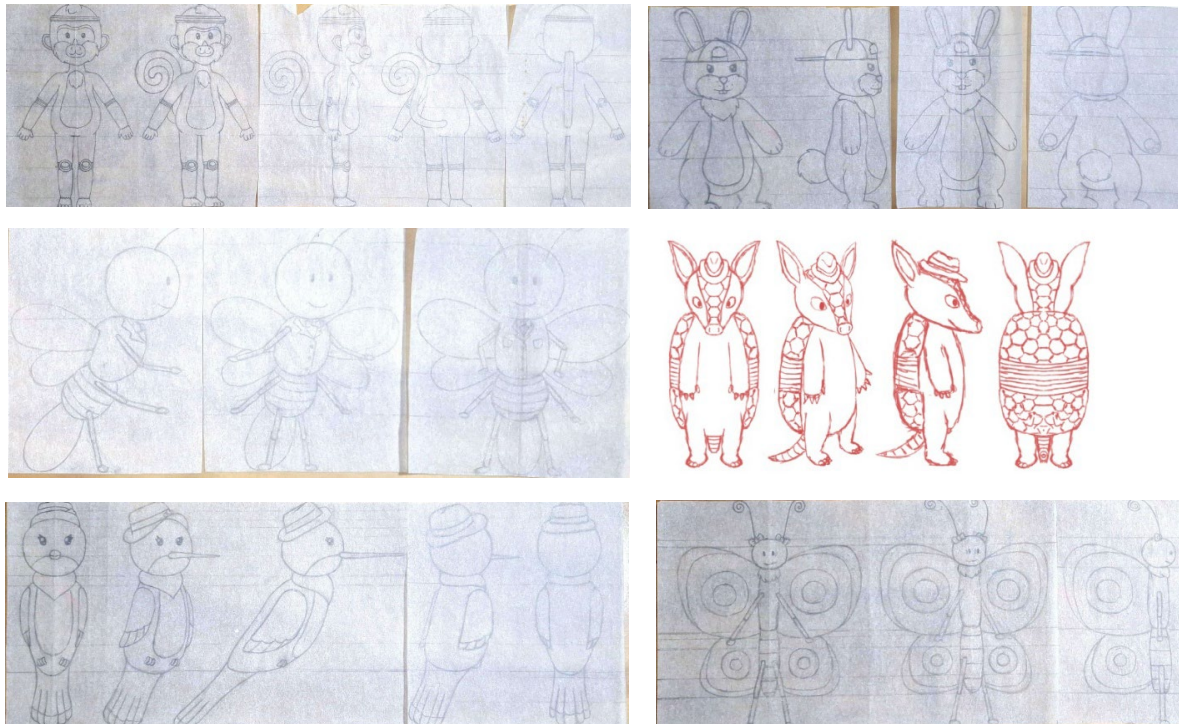
Filmografía

- Frey, J. (Director). (2014). *The Present* [Cortometraje]. Filmakademie Baden-Wurtemberg.
- Goldfarb, A. (Director). (2018). *Ian, una historia que nos movilizará* [Cortometraje]. MundoLoco Animation Studios.
- Mouscadet, J. (Director). (2015). *Heidi* [Serie Animada].
- Solís, P. (Director). (2014). *Cuerdas* [Cortometraje]. La Fiesta PC.

Anexos

Anexo 1

Bocetos de personajes (Feb. Mar. 2026)



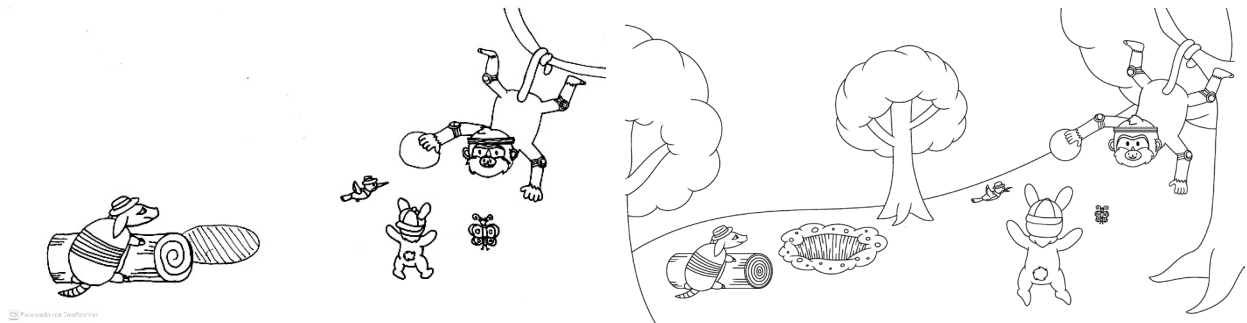
Anexo 2

Concept Art de Personajes (2025)



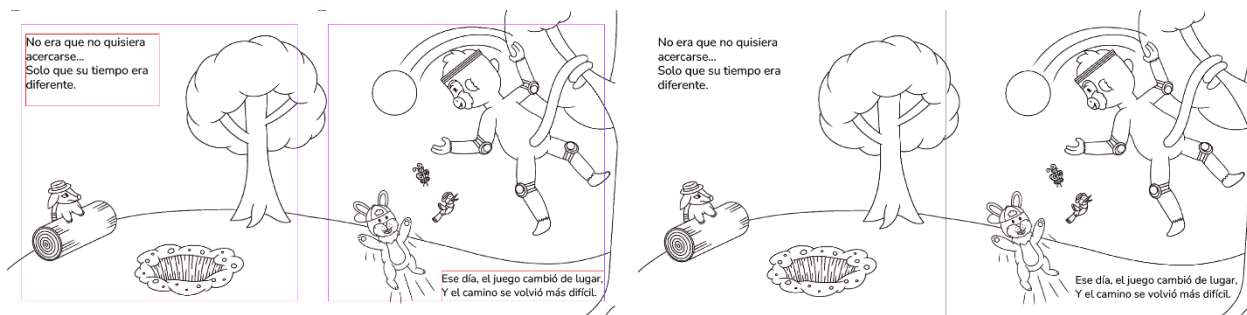
Anexo 3

Comparación entre línea gruesa y fina (2026-1)



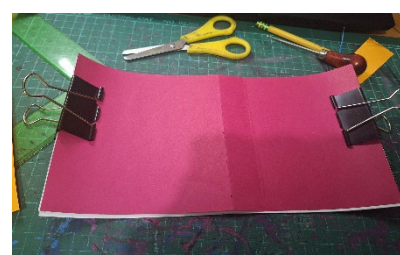
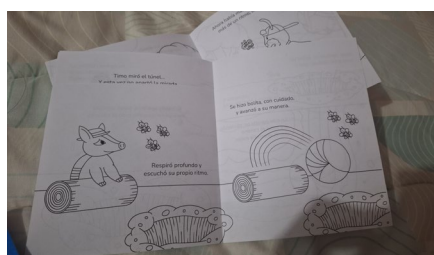
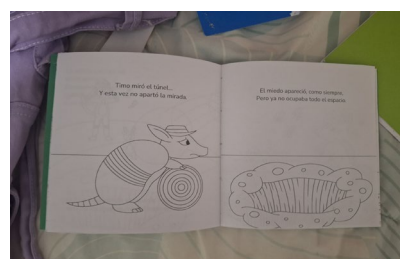
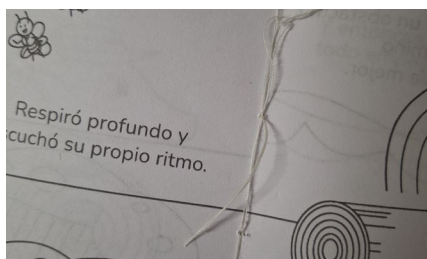
Anexo 4

Diagramación de páginas (2026-1)



Anexo 5

Construcción del prototipo físico (2026-1)



Anexo 6

Páginas coloreadas por los niños en la prueba de usuario (2026-1)



Anexo 7

Guion y evidencias de prueba de usuario (2026-1)

Si el niño pregunta algo:

"¿Tú qué crees?"

"¿Qué está pasando aquí?"

"Miremos la imagen"

4. Después de leer

"Listo, ahora quiero hacerte unas preguntas"

- "¿De qué trataba el cuento?"
- "¿Quién era el personaje principal?"
- "¿Qué le pasó?"
- "¿Qué parte te gustó más?"
- "¿Hubo algo que no entendiste?"
- "¿Por qué crees que no entraba al túnel?"
- "¿En qué era diferente?"
- "¿Qué cambió al final?"
- "¿Te ha pasado algo parecido?"

"Te lo agradezco mucho, ten un dulce por ayudarme"

5. Con el adulto (Final)

"Muchas gracias sr/a _____"

"Quería preguntarte:

- ¿Para qué edad te parece adecuado este libro?
- ¿Algo te pareció confuso?
- ¿Lo usarías o comprarías?"

CONSENTIMIENTO INFORMADO PRUEBA DE USUARIO - LIBRO INFANTIL

Nombre del proyecto: _____

Nombre del/de la estudiante: _____

Institución: _____

1. Descripción de la actividad

Se invita al niño/a a participar en una actividad relacionada con la evaluación de un libro infantil desarrollado como parte de un proyecto académico.

El objetivo de esta actividad es analizar cómo los niños comprenden e interactúan con el libro.

No se evaluará el desempeño del niño/a.

2. Procedimiento

El niño/a observará y/o leerá el libro de manera libre

El/La estudiante observará su interacción

Se realizarán algunas preguntas al finalizar

Duración aproximada: 10 a 15 minutos

3. Confidencialidad

La información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos.

No se divulgarán datos personales del niño/a.

4. Registro (opcional)

☐ Autorizo la grabación de audio

☐ Autorizo la grabación de video

